



# LA RELIGIONE IN TILEA

*'Come possono quei Tileani affermare di essere veri discendenti della nostra Benedetta Myrmidia? Prima si inchineranno e raschieranno pile di pietre lungo la strada e terranno feste per ogni Dio di cui abbiano sentito parlare. In Estalia noi onoriamo la Dea e solo lei.'*

ESTEBAN MONTOYA

PRETE DI MYRMIDIA ALL'ALTO TEMPIO DI BILBALI

Tutti gli abitanti del vecchio mondo sanno che i Tileani sono devoti a Myrmidia. Molti sanno che il culto di Morr ha sede a Luccini e sorridono quando un Tileano parla della sua onestà, sapendo quanto popolare sia l'adorazione per Ranald in quel paese. La maggior parte non sa molto altro. In effetti, la vita religiosa in Tilea è molto più complessa.

I Tileani sono superstiziosi di natura. Tendono ad accettare e onorare tutti gli dei e spiriti che incontrano. Nei maggiori templi si trovano perfino altari dedicati agli dei stranieri. Un visitatore proveniente dall'Impero o dalla Bretonnia potrebbe sorprendersi di trovare piccole altare dedicate a Sigmar, Ulric e alla Dama del Lago nei più grandi templi di Myrmidia, dove sono liberamente venerati. I Tileani per l'appunto non vogliono offendere alcun Dio mancando di offrirgli il giusto grado di rispetto.

Danno un notevole peso al bisogno di forme tradizionali di devozione. I Tileani hanno paura che, se modificano la maniera in cui sono stati sempre venerati, gli dei non risponderanno più. In alcuni luoghi sacri si svolgono cerimonie il cui significato originale è andato perduto e in altri anche il significato stesso delle parole è così arcaico da non essere compreso dalla maggioranza dei cittadini.

C'è un gran numero di dèi minori e spiriti locali. La maggior parte di questi sono incorporati dai culti maggiori, ma molti ancora mantengono il loro vecchio nome locale (spesso in combinazione con il nome del Dio maggiore). Nero Manann, per esempio, è il nome dato a Manann come Dio del Golfo Nero, adorato da ogni marinaio Tileano e commerciante che si dirige verso il grande porto di Barak Varr e santuari e altari si possono trovare lungo la costa da Cappo Cinno a Monte Castello. Ognuno di questi sotto-culti ha le proprie varianti di credenze e forme di venerazione che i Tileani cercano di seguire in aggiunta ai principali precetti dei grandi culti. Altri dèi minori riguardano gli spiriti di una determinata

area o famiglia e sono comunemente chiamati Avi. Quasi tutte le famiglie Tileane – e sicuramente ogni famiglia importante – avrà un piccolo santuario dedicato ai propri avi. Costoro sono gli antenati della famiglia. In questi posti i Tileani chiederanno a tali spiriti il loro intervento nella vita quotidiana. Il capo di ogni famiglia pregherà affinché gli spiriti usino la loro influenza per assicurare la prosperità del nucleo familiare: che le loro trattative di affari abbiano successo, che i loro contratti di matrimonio portino ricchezza e prosperità; o ancora per una promozione; anche nel caso ci sia una guerra costante tra bande mercenarie pregano affinché questo non danneggi i loro interessi. Alcuni potrebbero chiedere solamente che i loro antenati li giudichino meritevoli di portare il loro nome e rimanere in pace nelle loro tombe. Ulteriori dettagli sull'adorazione degli antenati possono essere trovati nel Tomo della Salvezza.

Altri santuari dedicati alle Conoscenze possono essere trovati sui lati delle strade e agli incroci. Qui i viaggiatori porgono devozione agli spiriti del luogo chiedendo una loro benedizione: monete e pezzi di carne sono offerte comuni. Alcuni di questi santuari sono altari di strada o anche miniature di modelli di templi graziosamente dettagliati, ma altri non sono più che tumuli di pietre impilate. Molti sono stati uniti con quelli dedicati Myrmidia o, nel sud intorno a Luccini, con quelli di Morr. Il nome di ogni gruppo di avi è associato di solito col nome che segna la loro località o sfera di influenza.

I Tileani spesso chiamano i loro dèi "Madre" o "Padre", Mater e Pater in Tileano, come con Mater Myrmidia o Pater Morr. Gli stranieri in alcuni casi ipotizzano che questi nomi riflettano distinti sotto-culti, esplicitivi della tendenza Tileana a mescolare i nomi degli dei maggiori con quelli minori. In effetti, questi sono semplici esempi del rispetto portato dai Tileani verso coloro i quali cercano favori.

Nonostante i Tileani riconoscano l'importanza di accontentare tutti gli dèi e poteri, l'adorazione verso alcuni di essi è bandita. Tutti i culti principali sono concordi che onorare gli dèi del Caos, Khaine e Stromfels sia sbagliato e (con l'eccezione di Stromfels in Sartosa) anche le autorità laiche seguono questa linea di pensiero. Le relazioni tra i culti tuttavia non sono sempre armoniose. L'associazione di certi culti con particolari città-stato, come Morr con Luccini, ha portato a tensioni tra un culto e membri patriottici di altre città e di altri culti. Non è un mistero se tali differenze vengono sistemate da bande guidate da iniziati che maneggiano coltelli.

## MANANN

Altri nomi e sotto culti: Manann è anche alcune volte conosciuto col suo nome tradizionale, Mathann. Ci sono molti sotto-culti associati. Spesso particolari tratti d'acqua hanno il loro proprio nome con riti e osservanze specifiche; questi sono visti come aspetti del grande Dio. Ad altri sotto-culti vengono dati il nome di particolari creature marine. Questi sono visti come i figli e le figlie di Manann.

Per molti Tileani la venerazione del Re dei Mari non è così popolare fino a quando non sia vista come una necessità. Molti abitanti della Tilea vivono vicino alla costa e si affidano ai doni del mare per sostenersi. Molto della ricchezza della Tilea è legata al suo commercio e i mari e gli oceani spesso offrono i tratti più facili per il trasporto di merci. Diversamente dai mari tempestosi lungo le coste dell'impero e delle Terre Maledette, la Tilea è relativamente fortunata: il Golfo Nero e il mare Tileano sono generalmente acque calme e pacifiche. Le galee, con file di remi serrati, percorrono le loro docili onde che lambiscono le chiglie. *Mathann è felice qui*, è un vecchio detto Tileano. Anche in questo ambiente però, possono montare delle tempeste, i gorgi possono cercare di tirare a fondo le navi, o i mari diventare improvvisamente e problematicamente senza vento. Chiunque viaggia oltre una zona conosciuta sa che si sta mettendo completamente nelle mani di Manann e con grande rischio. Tutta la gente di mare è consapevole che il mare può essere un posto pericoloso. Marinai, piloti, pescatori e mercanti che investono in viaggi commerciali, tutti questi prestano osservanza a Lui. Tuttavia pochi Tileani hanno un amore particolare per il Dio. La sua osservanza è alcune volte abbinata con preghiere a Myrmidia in qualità di Stella Maris (vedi la descrizione del culto di Myrmidia).

## STROMFELS

Il Dio squalo rivaleggia col culto di Manann come da altre parti. Tuttavia, diversamente da qualsiasi altro posto nel Vecchio Mondo, Stromfels è apertamente venerato a Sartosa. I ricchi mari lungo la costa della Tilea sono infestati dai grandi squali che sono ritenuti sacri per l'adorazione di Stromfels. I pirati di Sartosa credono in regolari sacrifici in suo onore, attraendo squali alle loro navi con esche di sangue prima di forzare i prigionieri a camminare sulla plancia mentre cantano una preghiera al loro Dio. Essi vedono Stromfels come Manann il Distruttore che può produrre da mari quieti enormi onde che possono sommergere, o con un capriccio portare morte o ricchezza. Molti Tileani considerano Stromfels come il figlio reietto di Manann, il vorace squalo.


## Personalità

Gloria di Costina è l'alto prete di Tobarò e capo effettivo del culto in Tilea. Adesso ha cinquanta anni inoltrati; i suoi capelli sono cambiati da nero lucido a grigio ferro, la sua faccia è solcata profondamente da una vita spesa nel bagliore del sole sul mare Tileano. E' un'amministratrice efficiente. Il suo primo amore è ancora il mare e regolarmente trova tempo per navigare intorno alle Rocce del Matto che presidiano il tratto di mare verso Tobarò, e più giù alle Isole delle Sirene.

Ricardo Gabbiano è il capo del culto a Sartosa. La sua posizione – e così per il suo tempio – è abbastanza diversa rispetto a tutti gli altri preti di Manann nel Vecchio Mondo. Il suo ruolo principale non è guidare il fedele alla venerazione, ma spingerlo verso uno stato di guerra quasi costante. Per i veri seguaci di Manann che hanno la loro casa a Sartosa, il fatto che l'adorazione dei Dio dei distruttori, Stromfels, sia permessa è un abominio. I Signori Pirata – molti dei quali sono lieti di porgere i propri ossequi a Stromfels – possono fare del loro meglio per mantenere la pace tra i due culti, ma per i seguaci di Manann è uno dei principi della loro fede il fatto che debbano combattere i seguaci di Stromfels ovunque li trovino. Il tempio di Manann a Sartosa è costruito come una fortezza e i templari del Dio provenienti da tutte le parti del Vecchio Mondo si radunano in questo luogo. Da qui colpiscono coloro che in città venerano Stromfels ogni volta che possono e parecchie agili galee gli permettono di intercettare i seguaci del Dio Squalo nei mari aperti attorno all'isola. Tuttavia Gabbiano sa che fino a quando i Principi Pirata si contentano di permettere agli adoratori del dio eretico di eseguire riti nella città, la battaglia continuerà e lui e il suo Dio non saranno mai completamente tranquilli.

## MORR

Altri nomi e sotto-culti: Spesso nominato come Pater Morr (Padre Morr), il dio è conosciuto in un certo numero di modi diversi. Morr Guida delle Anime – Morr come dio dei morti e guida delle anime – è ancora alla lunga il suo aspetto più importante, ma nel suo ruolo di dio dei sogni e delle profezie, Morr ha seminato un certo numero di culti minori e, in Tilea, altari ad altri aspetti non comuni del dio possono essere facilmente trovati nei suoi templi. Di questi aspetti, uno dei più importanti in termini di influenza, ma non come numero di adoratori, è Morr come Sacro Padre e Marito. Questo culto, originariamente basato a Luccini, ma adesso diffuso in tutto il Vecchio Mondo, pone l'accento su Morr come dio dei veggenti e compagno di Verena. Mentre i seguaci di Verena sono interessati alla conoscenza, i devoti di questo aspetto di Morr credono che la morte possieda la saggezza che spesso è velata dalla vita. Questa può essere rivelata tramite il dio attraverso



l'investigazione e l'ispirazione. Ulteriori dettagli di questo sotto-culto possono essere trovati nel quarto Liber Fanatica : Il manuale degli Accademici, nella sezione dell'università di Altdorf. Un altro aspetto del dio, comune nella maggior parte della Tilea ma completamente sconosciuto al di fuori di essa, è Morr Bifronte, il dio a due facce che guarda simultaneamente verso entrambi i suoi reami (Tilea e la Terra dei Morti). In questa forma, egli è anche visto come Dio del Cancelli. Piccoli altari di questo aspetto di Morr possono essere trovati nei cancelli di importanti città e negli ingressi delle case Tileane o dei palazzi, o agli ingressi dei cimiteri. Come dio dei cancelli è spesso associato con le Conoscenze e può essere che questo culto minore sia un esempio di un vecchio dio che Morr ha incorporato.

Come dimostrano i suoi sotto-culti, per la maggior parte dei Tileani, Morr è molto di più che un semplice dio della morte. Alcuni credono che Morr sia un divino padre di tutto il popolo Tileano. Anche se è una parte non ufficiale della sua dottrina, molti devoti considerano come veri i racconti popolari che lasciano intendere che Morr fosse una volta un governante mortale dei primi uomini della Tilea. Secondo queste fonti Morr e Verena erano il primo re e la prima regina degli uomini e molta della conoscenza umana è provenuta da loro. In questi racconti gli Dei fecero tornare la loro figlia Myrmidia in Tilea per sistemare ciò che andò male con il loro piano divino per il loro popolo. Non c'è bisogno di dire che queste storie sono meno popolari al di fuori della Tilea.

Morr è particolarmente popolare nel sud della Tilea e il suo culto ha il suo fulcro al Teatro dei Corvi a Luccini. Qui il culto tiene il suo grande conclave ogni dieci anni e le delegazioni provenienti dalle altre parti del Vecchio Mondo giungono nel "cuore" del culto del dio. Il Tempio è situato all'interno dei resti dell'antica città elfica sulla quale Luccini è stata costruita, la sua enorme sala si trova tra profonde catacombe. Tuttavia in effetti il Teatro dei Corvi non è il più grande tempio di quelli dedicati a Morr nella città, e il luogo è usato poco a parte nel periodo del conclave. La stretta associazione del dio con la città di Luccini ha portato in passato a delle difficoltà per il culto. I seguaci di Morr furono sommariamente cacciati da Rema verso la fine del secolo scorso in un crescente sentimento anti-Luccini, guidato in gran parte dagli altri culti nella speranza di ottenere come risultato più influenza. Ora i seguaci di Morr sono tornati in quella città e hanno riparato il danno al loro grande tempio. I preti di Morr cercano di mostrarsi non preoccupati per simili questioni: tutti giungono all'attenzione del loro dio alla fine, e la gente della Tilea raramente volta le spalle al loro padre per molto tempo.

I visitatori che giungono in Tilea sono spesso sorpresi dalle usanze dei cimiteri locali e dal grande numero di santuari dedicati a Morr dove è venerato. Antiche e tradizionali pratiche di sepoltura sono concentrate in-

torno alle strade fuori le città e intorno alle porte principali delle cittadine più grandi. Vecchie lapidi, tombe e mausolei formano tranquille corsie allineate e sono una vista impressionante sulle antiche strade della Tilea, ricordi visibili di millenni di cultura. Il retaggio di questa usanza tradizionale è che Morr alcune volte è venerato presso tumuli o miniature simboliche di cancelli eretti sul lato della strada. Al giorno d'oggi, tuttavia, le necropoli e i cimiteri di Morr sono una cosa comune.

### Personalità

Gino Locatelli, l'attuale sommo prete dell'Alto Tempio di Luccini, è la cosa più vicina a un leader che il culto di Morr possa avere. E' ormai nei settanta anni inoltrati e poiché la sua età inizia a fare effetto, sta incominciando a desiderare la sua ultima chiamata dal suo dio. Ha tenuto la posizione di sommo prete a Luccini da ormai circa dodici anni. Il suo periodo in carica è caratterizzato da un approccio abbastanza conservativo verso la sua fede. Egli è incline a disapprovare gli elementi più radicali che vorrebbero che il culto prendesse una posizione più attiva contro coloro che sono sospettati di avere a che fare con i non-morti o i seguaci di Khaine. Nessuno sa chi sarà il suo probabile successore, e quali effetti potrà avere sul culto più in generale.

Lucia Mercato è la veggente più conosciuta del culto in Tilea. Attualmente vive come un asceta in una piccola cella nella comunità monastica di Boria in alto nelle Montagne Abasko. I visitatori che desiderano consultarla e ascoltare le sue profezie devono scalare per settimane le ripide montagne che portano al monastero del piccolo villaggio, e la Signora Mercato – vivendo sempre reclusa – è rimasta ulteriormente tagliata fuori dal mondo. Ma si dice che le sue divinazioni siano particolarmente chiare e comprensibili e i rappresentanti di tutti i principi più ricchi e potenti, governanti e mercanti da tutto il mondo sono i visitatori più frequenti.

## MYRMIDIA

Per coloro che vivono nell'Impero, Myrmidia è una dea della guerra e della tattica. I Tileani, tuttavia, vedono il ruolo militare di Myrmidia come solo un aspetto del suo più grande ruolo di protettrice e benefattrice del popolo Tileano. Per loro, ella è la dea patrona della civiltà e delle città, della scienza e delle invenzioni, delle arti e della musica. Queste sono tutte qualità che i Tileani vedono come particolarmente distintive della loro cultura. Sono orgogliosi del loro stile di vita cittadino, del loro uso della tecnologia e scienza e della superiorità nei lavori artistici dei loro pittori, scultori, compositori e musicisti. E' solo la prova che la loro dea ha particolare interesse in queste aree.

Tuttavia, nella mente delle persone il suo ruolo non è confinato a questi aspetti, e la sua venerazione ha co-

minciato a introdursi in altre sfere normalmente associate ad altri culti meno popolari. Come dea dell'impresa e dell'abilità umana, è venerata come dea dell'agricoltura, orticoltura, viticoltura, alcune volte rimpiazzando completamente la venerazione di culti della natura come Taal e Rhya. Per gli artigiani e i lavoratori, ella è la dea dell'artigianato e della creazione dei prodotti. Come Myrmidia Stella Maris, la dea protegge coloro che sono in mare ed è la speciale patrona dei navigatori, piloti e armeggiatori. Sempre come Stella Maris è strettamente associata alla Stella del Mattino e del Vespro nel cielo notturno e alcuni studiosi del culto di Verena hanno suggerito come questo sia un esempio di culto preesistente che è stato assorbito all'interno della venerazione della dea più popolare della Tilea.

Nonostante la popolarità di Myrmidia e le sue ampie aree nelle quali i Tileani credono che la dea abbia influenza, Myrmidia come dea della guerra è altrettanto importante così come nella mente dei cittadini dell'Impero. L'adorazione di altri culti guerrieri, come quello di Ulric o Sigmar, è appena conosciuta e le lotte costanti tra le varie città assicurano che la Tilea sia piena di mercenari e soldati, i quali le rendono omaggio. Molte delle più importanti compagnie mercenarie hanno i propri templi a lei dedicati, spesso con impilati in alto degli standardi catturati da nemici sconfitti.

Ogni cittadina e città ha almeno un altare o tempo dedicato alla dea, e la maggior parte ne hanno parecchi. Anche il più piccolo dei villaggi di solito ha qualche posto dove i fedeli possano pregarla. Le grandi città-stato hanno molte statue dedicate alla dea che si trovano nei più importanti incroci e queste spesso raddoppiano in numero considerando gli altari. I templi sono spesso modellati con colonne; altre volte sono fortificati e svolgono anche funzioni di basi militari. Il grande tempio a Remas ha spesse mura esterne che racchiudono l'equivalente di una piccola cittadina dove è situato il cuore del culto. Il suo santuario centrale è un enorme e luminoso palazzo di marmo bianco e i Remani si vantano che la rossa cupola di piastrelle sia la più grande del mondo.

### Personalità

Rodolfo Lancia è il sommo prete a Remas e capo della fede del ramo Tileano. Lancia si è sentito particolarmente tradito quanto l'Ultima Aquila. Isabella Giovanni si è legata al ramo Estaliano della fede piuttosto che al suo nativo Tileano. Il fatto che Lancia sia sicuro che questo faccia parte di un accordo per assicurarsi che ella riceva l'appoggio di delegati Estaliani lo fa solo arrabbiare ulteriormente. Lancia, come la maggior parte dei Tileani, considera la versione Estaliana della fede come troppo estrema. Egli è determinato a resistere a ogni tentativo di cambiare la natura della fede e sta facendo del suo meglio per incrementare l'influenza dell'interpretazione Tileana. Inoltre, vede la crescita del

culto nei Principati di Confine e nell'Impero come un importante mezzo per far crescere la sua influenza per tutto l'intero culto, sapendo che i Tileani tendono ad essere più interessati a diffondere la fede fuori dai tradizionali confini. E' consapevole che i suoi piani possano eventualmente portare a delle differenze tra le due versioni della sua fede diventando non riconciliabili e, forse, persino alla guerra all'interno del culto, ma egli è sicuro che, se necessario, potrà vincere.

Bradamante Menfra, di trentaquattro anni, è forse la più famosa guerriera della sua generazione. Da ragazzina fu venduta ai combattimenti di strada dai suoi genitori senza soldi provenienti dai Monti Apuccini. Diede dimostrazione di saper conquistare il consenso della folla e diventò una devota seguace di Myrmidia. Quando fu possibile, entrò a far parte dell'Ordine Myrmidiano dei Titani Spietati, dove salì rapidamente di grado per la sua audacia personale. A ventotto anni si era trovata a comandare una piccola divisione di Templari in armi per proteggere il castello di Mondegriffoldo contro forze apparentemente sovrastanti. Il suo fermo comando e la sua lungimiranza tattica che mostrò nelle battaglie per proteggere il castello, fecero aumentare grandemente la sua fama. Ella adesso è, per molti, il volto della fede in Tilea e, per alcuni, forse lo stesso spirito della dea. Lancia spera di sfruttare questo per i propri fini nella sua rivalità con la fede Estaliana.

*'Venerano sempre la loro dea, Myrmidia. Ero solito combattere a fianco di uno di loro e questo La pregava sempre, faceva offerte e così via ogni volta che avevamo un tafferuglio! Non riesco a immaginare cosa potrebbe essere un'intera nazione di tizi così che fanno tutti la stessa cosa. Un dannato casino, sarebbe! Però se la cavava bene con la lancia, quel ragazzo.'*

DIETER ULFREDSSON  
MERCENARIO DEL MIDDENLAND

*'Strana gente. Gridano e gesticolano in continuazione, senza fermarsi a pensare e a misurare le loro parole e le loro gesta, come dovrebbero. Ma ricordano i loro avi, come è proprio; ogni casa ha un santuario o un altare dedicato a loro, perché è il loro costume. E ricordano i loro torti che altri gli hanno fatto e li fanno ripagare col sangue, come dovrebbero'*

OKU NAIN  
NANO COMMERCIANTE DI BARAK VARR

## SFERA DIVINA DI MYRMIDIA LA CREATRICE

Le sfere divine per Myrmidia trovate nel libro delle regole di WFRP e nel Tomo della Salvezza si focalizzano sugli aspetti marziali della dea. Anche se ci sono tantissimi preti che seguono tale caratteristica della dea in Tilea, ce ne sono molti che la venerano per altri aspetti della sua natura. Di queste, una delle più importanti è Myrmidia la Creatrice: Myrmidia come patrona dell'invenzione, dei mestieri di artigianato e delle arti. Anche se questa sfera ha alcuni incantesimi e preghiere che si focalizzano sul combattimento, la maggior parte non lo prendono in considerazione.

### PERIZIA

**Difficoltà di Lancio:** 5

**Tempo di Lancio:** Azione intera

**Ingredienti:** squadra a triangolo (+1)

**Descrizione:** Puoi benedire qualunque personaggio (incluso te stesso) con l'abilità e l'arte della dea. Ogni singola prova Mestiere è fatta con un +20% di bonus.

### COMANDO INFERVORATO

(vedi Sfera di Myrmidia, WFRP pag.164)

### VALUTARE

**Difficoltà di Lancio:** 10

**Tempo di Lancio:** Azione Intera

**Ingrediente:** una lente (+1)

**Descrizione:** Puoi individuare problemi e difetti di ogni cosa creata o prodotta, sia di una macchina d'assedio usata dalle forze nemiche, sia di una nuova invenzione. Acquisti un bonus di +20% a tutte le prove di Percepire, Valutare e Mercanteggiare relative a tali oggetti. L'AdG ti informerà quali difetti hai individuato e quanto gravi sono.

### ABILITÀ PAZZE

**Difficoltà di Lancio:** 14

**Tempo di Lancio:** due azioni intere

**Ingredienti:** una matita ben masticata da un artista o un inventore (+2)

**Descrizione:** Per un numero di volte parti alla tua Caratteristica Magia, il personaggio benedetto può acquisire il talento Artista per superare delle prove e sostituire una qualsiasi conoscenza Accademica che quel personaggio già possiede.

### SEMINARE LO SGOMENTO

(vedi Sfera di Myrmidia, WFRP pag. 164)

### ATTREZZO BENEDETTO

**Difficoltà di Lancio:** 20

**Tempo di Lancio:** un'ora

**Ingredienti:** un paio di pinze d'oro (+2)

**Descrizione:** Puoi creare un attrezzo che ti permetterà a te o a chiunque altro di eseguire una prova di Mestiere con un +30% di bonus per un numero di giorni uguale alla tua caratteristica Magia. Esempi possono essere una paletta per i contadini, uno scalpello per un muratore o scultore, oppure un martello per un fabbro. Coloro che fanno un cattivo uso di questo incantesimo – traendo profitto da ciò o permettendo a coloro senza talento o che non si siano applicati di trarne profitto – saranno disapprovati dalla dea e dal suo culto. Questa disapprovazione alcune volte si manifesta in una lancia nella schiena.

## RANALD

Di tutti gli dei della Tilea, solo Myrmidia è più popolare di Ranald, dove egli è spesso conosciuto con il nome locale di Ranaldo. Poiché i Tileani si considerano di gran lunga molto più furbi e inventivi dei loro poco arguti vicini in Estalia, nell'Impero e nei Principati di Confine, è abbastanza naturale che essi siano estasiati dai racconti del dio imbroglione.

Per molte bande criminali che prosperano nelle città della Tilea, egli è un patrono e ricorda come anche il più miserabile può cambiare le proprie fortune con le proprie astuzie. Anche le bande che di fatto si affidano pesantemente alla forza e all'intimidazione spesso presta rispetto al dio. Il ruolo di Ranald come protettore degli oppressi è stato spesso popolare e anche rispettabile in una terra che ha dato al mondo la parola 'tiranno'. Ai capi delle famiglie criminali spesso piace ritrarsi come protettori dei poveri – anche se nei fatti non lo sono – e affermano di agire nel nome di Ranald.

Per i Principi Mercanti della Tilea, il dio è famoso come Ranald il Mercante. Sebbene essi possano pubblicamente professare la loro devozione a Mercopio, Ranald è privatamente venerato da quasi ogni mercante Tileano che spera di essere capace di sopraffare con l'astuzia i suoi concorrenti. Piccoli santuari dedicati al dio possono essere trovati in ogni luogo di scambi, mercato e ufficio commerciale del paese.

### Personalità

Ci sono pochi, perfino in Tilea, che dichiarano apertamente le loro posizioni nel clero di Ranald: è molto più difficile togliersi un marchio quando sanno chi sei. Tuttavia Ponzalo Galon è un'eccezione. Egli è apparso a Remas circa cinque anni fa distribuendo oro, eseguendo illusioni e dichiarando ad alta voce il suo ruolo come prete di Ranald. Si è trovato subito ad essere accettato dalla maggior parte dei Principi Mercanti come ospite di gradevole compagnia durante le cene. Da allora ha continuato a vivere la vita d'alto bordo e si vocifera che sia diventato il prete personale delle più importanti famiglie mercantili. Se sia sincero o stia semplicemente preparando una grande retata sotto copertura è oggetto di congetture.

## SCODUINO

È il dio dei trafficanti, ricattatori e ladri di bestiame strettamente legato al culto di Gunndred dell'Impero e dei Principati di Confine. Particolarmente popolare nel nord vicino le Volte, il suo culto si sta lentamente diffondendo. I suoi seguaci sono noti per la brutalità delle loro faide e Vendette. I seguaci di Scoduino considerano quelli di Ranald come diversi e il grado di brutalità con la quale operano li rendono i loro naturali nemici.

## SHALLYA

La sorella di Myrmidia e figlia di Morr e Verena, è in qualche modo messa nell'ombra in Tilea dalla sua parente più famosa. Tuttavia i malori, le malattie e la povertà sono altrettanto prevalenti come dalle altre parti e la dea trova ancora molte persone che hanno bisogno del suo conforto.

La medicina è vista come un esempio di un tipo di invenzione e abilità di cui è responsabile Myrmidia e il ruolo di Shallya è solamente confinato nelle cure miracolose. Molti medici, tuttavia, la pregano ancora insieme ad altri membri della sua famiglia prima di eseguire qualsiasi forma di operazione medica: Verena per la conoscenza, Myrmidia per l'abilità, Shallya per la pietà nel caso in cui i doni di sua madre e sua sorella non fossero sufficienti e Morr se nessuno degli altri può aiutarli.

La popolarità di Ranald come dio degli oppressi ha portato a un ruolo meno pronunciato della dea come colei che accudisce i poveri. Tuttavia la sue mense dei poveri e farmacie di sostentamento sono molto apprezzate dai lavoratori e bisognosi della città che lottano ogni giorno per trovare cibo da mangiare.

I suoi templi sono naturali rifugi per chiunque soffra o sia malato e ancora molti vanno dalle sue ostetriche per far nascere i bambini.

### Personalità

Nina Masi è principalmente conosciuta per la sua opera di propaganda al fine aumentare gli standard di vita nella sua città nativa di Pavona e nei suoi dintorni. Ella protesta con amarezza per la mancanza di attenzione verso i poveri che vivono a stento sotto le alti torri dei mercanti. Si dice che molti ponti tra queste torri furono costruiti in modo che i ricchi non dovessero guardare in faccia la loro popolazione che muore di fame. Ella è considerata come un fastidio dai governanti, ma due anni fa dei cittadini, che affermavano di essere dei suoi seguaci, avevano cercato di conquistare parte della città bruciando tutte le ricchezze e i beni di lusso (o 'vanità' come li chiamavano) che trovavano. Solo Masi era riuscita a sopravvivere dopo aver negato ogni responsabilità del tentato colpo di stato.

## TAAL & RHYA

Altri nomi e sotto-culti: anche conosciuti in Tilea come Karno e Ishea e con numerosi nomi locali. Individualmente Taal è a volte conosciuto come Faalus e Rhya come Magna Mater.

I culti della natura tendono ad essere di poco interesse per i culti maggiori della Tilea, che sono tutti basati sulla vita urbana. Questo comporta una generica predilezione culturale in Tilea verso gli stili di vita urbani e me-

tropolitani e ad ignorare o denigrare le vite rurali. Anche se i Tileani acculturati spesso si curano le loro ville di campagna, e sono contenti di pensare a uno stile di vita pastorale, non hanno interesse verso una vera vita di campagna. Come risultato, Taal e Rhya sono riconosciuti come dei dalla maggior parte dei Tileani ma la loro autentica venerazione è spesso fatta a livello locale e molto spesso sotto nomi diversi. In alcune occasioni, la loro venerazione sembra avere poco più a che fare con credenze animistiche nel potere di certi luoghi e Conoscenze.

Una importante eccezione a questa situazione è la venerazione di Rhya come Magna Mater o Grande Madre. Il festival annuale della Madre, nell'equinozio d'autunno, è onorato praticamente da tutte le donne. I suoi misteri sono tenuti segreti agli uomini, ma si dice che servano ad assicurare fertilità per l'anno a venire. Taal alcune volte è conosciuto come Faalus. In questo ruolo egli è il dio dei pastori e custodi di animali. I Tileani di città spesso scherzano sul ruolo di Faalus considerandolo un dio della fertilità, sul branco di animali dei suoi adoratori, e sulla loro mancanza di contatto umano. Si dice che egli abbia molti aiutanti – semi umani, creature metà animali o spiriti conosciuti come Fauni. Queste creature all'apparenza sono simili agli uomibestia e qualche cittadino Tileano sostiene che sono praticamente la stessa cosa. Poiché i riti di molti culti della fertilità come natura sono molto terreni e diretti, tutto questo non fa che rendere più facile insinuare che essi non sono niente altro che una facciata per la venerazione degli dèi oscuri.

*'Quei bastardi di Verena interferiscono sempre! Noi sappiamo cos'è buono e non è quello che ci dicono. Solo perché parteggiano con i pacificatori che vorrebbero farci alleare con i Remani – e sappiamo bene cosa ci farebbero se gliene dessimo l'opportunità! E' così per quelli di Morr, i galoppini dei Luccinesi, tutti loro!'*

**BELLA BORTELLI**  
AGITATORE E CITTADINO DELLA SERENA  
REPUBBLICA DI VEREZZO

## ULRIC

Sebbene il Re dell'Inverno è un personaggio importante nel mito Tileano, l'adorazione per il re dei Lupi, a parte per alcuni mercenari, è praticamente sconosciuta. Una possibile somiglianza di venerazione in Tilea è l'antica festa di Lupercal – la festa del lupo – nell'equinozio di primavera. Questo è allo stesso tempo una festa per l'inizio di una campagna militare sia per i seguaci di Ulric che per i mercenari che cercano nuovi contratti in questa occasione. Tuttavia è generalmente

tenuta come festa di Taal, e officiata dai preti di Faalus che chiedono protezione per greggi dei loro animali dagli attacchi dei lupi. La maggior parte dei Tileani vede in questa festività niente di più che un'opportunità per farsi qualche bevuta e vestirsi come pecora, capra o lupo in costume.

## VERENA


Verena, la madre di Myrmidia e moglie di Morr, è senza sorpresa una divinità importante. Anche se il suo ruolo come dea della conoscenza è fino a un certo punto ridotta dalla sua posizione nell'Impero, dove è protettrice della tecnologia, venerata dagli ingegneri e inventori, a causa del ruolo più ampio di Myrmidia ella rimane invece favorita dagli accademici e dagli avvocati insieme a sua figlia.

Come dea della conoscenza e della giustizia, ella è vista come protettrice dei matrimoni. Per i Tileani questa è una parte naturale del suo ruolo nelle vicende legali. Il matrimonio nel Vecchio Mondo e, forse, in Tilea ancora più che in altri posti è di rado una faccenda di amore corrisposto quanto invece un contratto tra due famiglie. Le cerimonie matrimoniali sono pertanto condotte dai preti di Verena e spesso si spende più tempo che in qualsiasi altra cosa dettagliando i diritti di eredità creati dagli sposi e in quali termini la dote è risarcibile in caso di divorzio.

Tuttavia, in una terra dove le dispute sono spesso risolte dai mercenari, le Vendette che possono continuare per generazioni e oltre dopo la morte dei colpevoli, e i governanti che sono dei mercanti senza scrupoli, i seguaci della dea devoti a Verena come portatrice di giustizia è risaputo che sono alla disperazione. Almeno possono prendere conforto dal fatto che le librerie del culto, delle università e delle istituzioni laiche delle città stato sono le più fornite e ricche del mondo. Data una storia ininterrotta di civilizzazione in Tilea e la mancanza di culti con una predilezione per la distruzione della conoscenza, sono sopravvissuti molti più documenti qui che in altre parti del mondo. Molte librerie contengono strati su strati di antiche pergamene, alcune così fragili che nessuno osa leggerle. I Tileani affermano che il primo libro moderno fu creato nella città di pionieri di Bergamo nelle Maletterre, adesso da molto tempo perduto a causa dei pelleverde.

### Personalità

Carlo Piconi-Ciccero, il Quasi Incorruttibile, è il capo magistrato di Trantio e un prete ordinato di Verena. E' famoso per la sua imparzialità ed equità come giudice. Si dice tra gli abitanti di Trantio che egli sia una marca d'uomo per il quale non importa quanti soldi accetterà da te, egli non si farà influenzare.



Copyright © **Mike Dowling** (Tilea Project Manager) e il **Tilea Liber Fanatica Team**  
Tradotto sotto autorizzazione da **La Locanda delle due Lune**

Coordinamento e Revisione: **dottwatson**

**Traduzioni a cura di:**

Introduzione: **Erskine**

Il Duello: **Darth Moon**

La Geografia: **Darth Moon**

La Politica: **Marcello**

Miragliano: **Mr Tia**

La Religione: **Marcello**

La Magia: **Emanuele Paganelli**

L'immagine di Copertina è di **Andrew Law**

L'immagine di Sfondo è di **Luna d'Ecate**

Le altre immagini appartengono al **Tilea Liber Fanatica**

Impaginazione di **dottwatson** (Daniele Castagnino)

**Sito:** <http://www.wfrp.it> - **Forum:** <http://www.wfrp.it/forum>

**Prima Edizione:** Dicembre 2008

**Inizio Seconda Edizione:** Dicembre 2009

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.