

# Culi di Pietra

## Nani Cacciatori di Tesori

Knorri è la giovane promessa di una fra le più nobili e onorate famiglie della piccola ma importante rocca di Karak Morn, piazzaforte dei nani al crocevia fra Bretonnia, l'Impero e le terre degli elfi di Loren. Un giorno Knorri ha una tanto violenta quanto poco chiara disputa con i venerandi anziani del suo clan, o forse col suo stesso nobile padre, e viene cacciato dalla rocca. Non parla mai a nessuno di ciò che è realmente successo. Come singolare dono di congedo del vecchio e bizzarro forgiarune della roccaforte, gli viene incisa sulla pelata una runa della pietra. Knorri ringrazia perplesso e il vegliardo commenta solo "adesso hai veramente la testa più dura da qui a Karak Mag, un giorno forse ti servirà". Knorri si presenterà in seguito come "Knorri Crapadi Pietra", omettendo il nome della sua famiglia. Vaga senza meta e senza scopo fra i monti che separano Impero e Bretonnia, dove incontra la truce coppia di sventratori Harra e Kirri, intenti nella ricerca della loro morte eroica, e frustrati dal fatto che in quelle montagne non si trova che qualche goblin macilento o al massimo un vecchio troll malaticcio. Persuasivo dai due e sopraffatto dalla sua vergogna, Knorri è quasi pronto a prestare il giuramento dello Sventratore. Un giorno però i tre seguono le tracce di un piccolo branco di goblin, e scendendo dalle montagne si avvicinano alla città di Muhn. Fermatisi in una fetida taverna su una stradina poco battuta, vi incontrano un giovane nano in sontuosi abiti in stile imperiale: si presenta come Jannfrankki Vysetjsson, palesemente un nome inventato...è un pomposo aspirante ingegnere che, mancatagli la costanza per completare gli studi della Gilda, ha vissuto per anni nella città di Muhn spacciandosi per un dignitario in missione ufficiale e facendo la bella vita: scoperto all'arrivo in città di una vera delegazione della Gilda, è stato cacciato in malo modo con l'intimazione di non farsi più rivedere. Vysetjsson ammalia Knorri col racconto delle ultime notizie giunte a Muhn dalla città di Mordheim: fra le rovine maledette si trovano ingenti quantità di preziosa warpietra, e chissà quali altre ricchezze che aspettano solo un nano pronto a coglierle. Knorri è ormai convinto che facendo fortuna potrà tornare in pompa magna a Karak Morn e riconquistare il rispetto del suo clan. I due torvi sventratori si accertano sbrigativamente che in Mordheim si possa uccidere qualcuno o qualcosa e poi morire, dopodiché accettano di buon grado di intraprendere il viaggio. La compagnia giunge nei pressi di Mordheim ed è accampata sulle prime pendici dei monti che la dominano da lontano. Qui altri quattro nani ingrossano le sue fila: sono un gruppetto in arrivo chissà da dove dal profondo dei Confini del Mondo, tanto che Knorri e i suoi riescono a fatica a comprendere il loro dialetto stranissimo: potrebbero essere degli esuli, dei viaggiatori, dei banditi, degli sbandati, chissà. I loro strani nomi sono: Shatili, Mtskheta, Khulo, Tsnori: in qualche modo riescono a comunicare agli altri la loro volontà di fare gruppo, per poter meglio affrontare le incognite di Mordheim.