

Prefazione.

Quando si pensa ad una campagna, dalla sua ambientazione, alla scelta delle avventure che l'andranno a comporre, dallo sviluppo della trama principale e delle varie trame secondarie, fino all'inevitabile epilogo, spesso un master parte proprio con in mente un'unica certezza: la fine che vorrebbe che la sua storia avesse. Il condizionale è d'obbligo perché si sa, molto spesso passano anni, lustri, a volte decenni prima che si possa dire che una campagna è conclusa. Passano e cambiano anche i giocatori e questi, si sa, molto spesso sono imprevedibili così come le strade che riescono a far compiere ai propri alter ego fantastici. Questa ovviamente non è una regola scritta. Non esistono regole scritte in questa che, a mio avviso, può essere considerata a tutti gli effetti una forma di arte creativa anche se, di massima, destinata all'usufrutto di pochi soli fortunati. Detto questo però, alzi la mano chi, almeno una volta, nel progettare la sua campagna non sia partito dal visualizzare nella sua mente l'epico scontro tra gli avventurieri giocati dai suoi amici e la loro nemesi. Qui sta proprio un punto fondamentale della creazione della campagna: la creazione del nemico per eccellenza del gruppo.

Partendo proprio da questo concetto, di recente, ho provato a fare una lista mentale degli antagonisti più importanti presenti nell'ambientazione di Mystara proprio per cercare di identificare, se possibile e, ovviamente in base ai miei gusti, quello che si possa definire come il nemico pubblico numero uno dell'intera ambientazione. Una sorta di nemico assoluto del genere mystariano!

Bargle l'Infame ha sicuramente rappresentato per intere generazioni il primo vero cattivo nel quale ci si sia imbattuti ma, per quanto malvagio possa essere e machiavellici i suoi intrighi, la sua area di influenza è davvero molto limitata. Personaggi analoghi ma con influenza in aree diverse possono essere principi Glantriani quali **Brannart McGregor** o **Morphail**.

Hosadus, il Maestro di Hule, è sicuramente un candidato più credibile. È un chierico probabilmente senza uguali, regna con pugno di ferro da oltre quattro secoli su ampie regioni equiparabili geograficamente all'intero Mondo Conosciuto, comanda eserciti e con questi semina morte e distruzione nei paesi limitrofi ma se si guarda poi più a fondo egli in fondo non è altro che una pedina. Una marionetta alla quale, entità ancora più forti e potenti, tirano i fili e manovrano per dare senso e corso ai loro piani.

Gli **Immortali** in Mystara, infatti non solo esistono ma interagiscono più o meno apertamente e pesantemente nelle vite dei comuni mortali. Un po' come contemplato dalla mitologia greca classica dove, li però erano gli dei, annoiati nella loro eternità giocavano ai dadi con le loro creature in cerca di quel brivido e quell'incertezza che solamente una vita con termine di scadenza può concedere. Su tutto questo concetto ruota per esempio la campagna ufficiale più ampia e a mio personalissimo giudizio, anche più bella ambientata a Mystara, quell'**Ira degli Immortali** che ha segnato, vero e proprio spartiacque, il corso del tempo di intere generazioni di eroi. Anche gli immortali però, sappiamo bene, hanno dei limiti fisici. Volendo prendere anche solamente in considerazione i così detti Gerarchi, gli immortali patroni e più antichi, attorno ai quali ruotano alcune delle più belle avventure scritte (**Into the Maelstrom**, **Alphak's Revenge**, **The Brethren Trilogy**), sappiamo bene che anche questi hanno le loro debolezze, punti deboli e possono essere sconfitti. Il che logicamente non li esclude a priori dal ruolo di nemico assoluto di Mystara, ci mancherebbe, anzi probabilmente **Thanatos**, **Hel** e **Alphaks** sono tra i principali candidati per tale ruolo. In me però è netta la sensazione che anch'essi costituiscano solamente un livello intermedio e che, oltre, vi sia ancora qualcosa di più terribile.

Nell'avventura **Twilight Calling**, come vedete oramai siamo in pianta stabile a ragionare in termini di campagne di livello Master, viene introdotto un intero popolo, quello dei **Carnifex** che nei secoli ha costituito e potrebbe ancora costituire una minaccia per Mystara. Non più quindi un nemico unico, il classico cattivo solo contro tutti ma bensì un'intera razza alternativa a quelle classiche e che, più o meno convivono in Mystara (sostanzialmente gli umanoidi, nei quali annovero anche le razze di gran parte dei PG, umani, elfi, nani ecc. e i mostri). Una razza dal "o dentro o fuori", "o noi o voi". Da guerra totale e sterminio globale.

È un'idea. Sicuramente alternativa, magari interessante e altrettanto valida, credo, delle altre. Un'idea però che mi lascia quel "però" tipico che mi lasciano le cose carine sì ma che non mi convincono completamente e al 100%.

Allora ritorno all'idea del nemico unico. Solo. Volendo ritornare indietro di qualche passo mi chiedo cosa esista effettivamente allora di più forte e potente degli immortali. Gli **Antichi**. Tema bello e affascinante ma sappiamo bene come questa strada non sia percorribile in quanto questi progenitori del Multiverso si sono auto confinati oltre il **Vortice Dimensionale**, senza possibilità di far ritorno nella loro dimensione di origine(?) proprio per evitare di interferire nelle esistenze delle creature da esse stesse create (immortali compresi). Ma allora? Qual è la risposta alla domanda di partenza? Chi è il vero nemico di Mystara? Probabilmente ogni DM avrà la sua di risposta. Questa che illustro è la migliore risposta che io mi sento di darvi. La prendo un po' larga.

Il Ritorno dell'Uovo

Mystara, secondo me, è un'ambientazione che al di là della sua enorme vastità si regge su alcuni pilastri imprescindibili che la rendono un'ambientazione unica e diversa da tutte le altre del panorama TSR/WotC. Per la serie a Mystara potete togliere i turtle e magari la Savage Coast ed essa sopravviverebbe ma certamente non potete toglierle la **Radiosità** e le forti implicazioni che essa ha avuto nel plasmare l'identità passata, presente e futura dell'ambientazione. Proprio per cercare di dare alla mia campagna, che ruota per l'appunto attorno all'**Ira degli Immortali**, maggiore spessore e coerenza narrativa ho cercato di approfondire il più possibile i temi legati alla Radiosità e in particolare alla sua origine aliena. Ovviamente nell'avventura principale, **La Furia degli Immortali**, vi sono diversi riferimenti a come essa sia arrivata sul pianeta e, attraverso diverse manipolazioni sia diventata quello che è attualmente ma per me, fonti primarie di idee e di informazioni restano indubbiamente i quattro moduli ideati da **Dave Arneson**^[1] e legati alla sua ambientazione di **Blackmoor** (in particolare **DA2 – Temple of the Frog** e **DA3 – City of the Gods**). Devo confessare che erano moduli che avevo e tenevo in un cassetto da diversi lustri e che conservavo più per collezionismo che non per la reale volontà di giocarli. Un giorno però, quasi per caso e navigando su internet sono incappato in un'immagine suggestiva che ha letteralmente sovvertito ogni mia intenzione relativamente ai moduli di Arneson. L'immagine di un modulo che, purtroppo subito e con grande disappunto, ho appreso non esistere! Meglio sarebbe dire una serie di moduli che in teoria avrebbero dovuto/potuto, non lo so, essere la naturale continuazione di quei quattro moduli della serie DA. Tra tutti c'era questo con disegnata sulla sua copertina questa strana e difficilmente descrivibile entità rispondente al nome, altrettanto bizzarro e curioso, di Uovo di Folaga (in originale **Egg of Coot**).

Approfondendo il background di Blackmoor, leggendo più o meno tutto quello di disponibile, sia ufficiale che no, non riuscivo però a trovare delle risposte soddisfacenti in merito alla sua reale natura. Anzi, più approfondivo e cercavo di addentrarmi nel tema per carpirne i segreti e più realizzavo che era quel tipico "qualcosa" volutamente lasciato non definito proprio per lasciare al libero arbitrio e giudizio del singolo Dungeon Master la

possibilità di creare, in base ai gusti personali, il proprio Uovo di Folaga.

Se penso poi al fatto che Blackmoor è stata anche la prima ambientazione immaginata per il gioco **Dungeons & Dragons®** e che l'Uovo ne è in qualche modo la nemesi principale, non mi risulta poi così difficile immaginare per esso il ruolo di quel nemico pubblico numero uno di cui accennavo in partenza.

Cos'è dunque "il mio" Uovo di Folaga? Sicuramente qualcosa di "grosso" e unico ma, prima di rispondere a questa domanda, voglio evidenziare una seconda particolarità di Mystara che ritengo rilevante per meglio comprendere il quadro d'insieme. Mystara infatti è caratterizzata anche dalla presenza, al suo interno, di un **Mondo Cavo**, creato come esperimento dagli immortali di Mystara con l'intento di preservare le razze in via di estinzione. In questo crogiolo di razze e culture differenti tra loro troviamo davvero di tutto, dai neanderthal agli azcan, dai nithiani a milleniani. A tutti è stata data, come si direbbe, una seconda possibilità. O comunque la possibilità di una nuova rinascita (nel caso di Alphatia dopo gli eventi dell'Ira degli Immortali), indipendentemente dalle ragioni per le quali nel Mondo di superficie essi si siano estinti. Voglio dire: anche ai nithiani, rei di aver abbracciato la causa dell'Entropia è stata concessa una seconda vita!! A tutti tranne a Blackmoor. Perché? La domanda sorge spontanea però, in effetti, le fonti ufficiali non aiutano più di tanto. Che si tratti o meno solo di una svista (più o meno voluta) degli autori del gioco, personalmente mi interessa poco. Blackmoor non c'è e non si è salvata all'estinzione e, alla domanda "perché?", da Dungeon Master, una risposta la devo dare.

La risposta che mi sono dato è che la civiltà di Blackmoor non viene volutamente salvata dalla distruzione e dall'estinzione per volere degli Immortali che, come si suol dire, "colgono l'attimo" dato loro dal cataclisma (la Grande Pioggia di Fuoco) auto inferto dai blackmooriani proprio per liberarsi della loro presenza. Probabilmente i moduli della serie DA mai scritti (e forse solo immaginati da Arneson) avrebbero colmato quel vuoto che esiste tra gli eventi descritti nei primi quattro della serie, quindi le origini e la nascita del Regno di Blackmoor e il cataclisma che ne causò la distruzione circa mezzo millennio dopo. Fatto vuole che anche di quei cinque secoli di storia di Mystara, quelli cioè dall'arrivo della Beagle fino all'Olocausto, non vi sia scritto molto nelle fonti ufficiali. Quello che possiamo immaginare è che la civiltà di Blackmoor fosse giunta, grazie alla tecnologia aliena, a compiere una repentina evoluzione tecnologica. Evoluzione che sappiamo portò Blackmoor a manipolare con una certa dimestichezza una forma di energia equiparabile alla nostra energia nucleare. Come questa si cali con coerenza in un contesto high-fantasy come quello di D&D e Mystara è lasciato ad ognuno di noi Master. Per me, per esempio, la tecnologia sviluppata da Blackmoor si amalgama e fonde con la magia che permea il pianeta. L'intenzione (mia) è quella di avere un qualcosa che richiami, a titolo di esempio, **Star Wars**. Spade e pistole laser sì, robot e androidi anche, magari anche navi volanti ma senza perdere di vista la vera forza del genere fantasy, ovvero la magia. Magia che da una parte si amalgama e rende più forte e potente la tecnologia ma d'altra parte la rende instabile e pericolosa. Il primo segnale dell'instabilità e pericolosità del connubio magia-tecnologia ci viene indicato proprio dalle fonti ufficiali: l'astronave **Beagle** che precipita proprio per l'effetto del campo magico che pervade il pianeta, la Grande Pioggia di Fuoco poi e infine le reliquie di Blackmoor che, anche in ere successive, creano cataclismi di varia natura ed entità. La tecno-magia che si sviluppa a Blackmoor deve però anche essere qualcosa di pulsante, quasi vivo, unico oserei dire, nel senso di sorgente collettiva dove l'uno è tutto e il tutto è anche uno. Dove se succede qualcosa a città di Blackmoor questa cosa giocoforza si ripercuote in tempo pressoché istantaneo anche nel resto del pianeta, non lasciando, se non in sparute sacche isolate, alcuna possibilità di scampo.

Chi si giova di questa tecno-magia? Beh, almeno inizialmente se ne approfitta la civiltà di Blackmoor che, grazie ad essa, partendo da una sparuta provincia di confine dell'Impero di Thonia ha modo di emanciparsi, affrancarsi e imporsi sul resto delle culture limitrofe. Questo, sempre da fonti ufficiali e in particolare modo dalla Furia degli Immortali,

almeno fino a quando **Ogdoan Treel** non si “sveglia” dal suo sonno indotto e decide di fare quello che fa portando quindi **Benekander** ad agire di conseguenza e alla distruzione della Beagle. Fine della tecno-magia? No, direi proprio di no. Le fonti non sono molto esplicite e soprattutto coerenti ma stando sia alle quattro avventure della serie DA che poi alla Furia degli Immortali, ritengo che l'evolversi più ragionevole degli eventi possa essere stato più o meno il seguente. La nave precipita e fin da subito (DA2 e DA3) ci sono contatti tra il Regno di Blackmoor e i suoi occupanti (i così detti “Dei”). Gli incontri sono minimi così come lo scambio di doni e oggetti alieni. La loro diffusione è molto limitata. Probabilmente ne hanno accesso i Compagni del Re (quindi Uther Andahar, i suoi fedelissimi e l'Università di Blackmoor) e logicamente anche qualche avventuriero. Che progressi magico-scientifici possono esserci in questi anni (quelli del regno di Uther per capirci)? A mio avviso nulla che possa davvero stravolgere gli equilibri di una campagna dai connotati comunque fantasy. Qualche spada laser, qualche arma esotica, granate, qualche diavoleria high-tech (un cronometro, un rice-trasmittitore, una tuta che consente di nuotare, volare, saltare) nulla insomma che possa costituire o dare il via ad una deriva fantascientifica dell'ambientazione.

Gli anni passano, qualche secolo probabilmente, nel corso dei quali è plausibile che l'Università di Blackmoor cominci a riprodurre su scala più vasta tali oggetti, a renderli più comuni e accessibili, specie per i propri eserciti. Soprattutto sono anni in cui i maghi del regno imparano a fondere insieme la tecnologia ereditata con la tradizionale magia. È probabile che l'apice di questo periodo corrisponda appunto con il risveglio dell'alieno Treel e l'accesso pressoché illimitato da parte degli scienziati di Blackmoor (nome più consono a questa sorta di tecno-stregoni) alle risorse della Beagle. Quando la nave aliena implode è ormai tardi. Gran parte delle sue ricchezze sono già state trasferite nei vari centri di studio dell'Impero di Blackmoor. Quanto passa di qui alla Grande Pioggia di Fuoco? Ne la Furia degli Immortali si parla di un millennio ma lo trovo poco probabile. Stando ad altre fonti ufficiali pare più probabile che l'arco di tempo entro il quale si svolgono gli eventi, dall'arrivo della Beagle fino all'olocausto sia di cinque secoli. Sono uno, al massimo due, i secoli in cui Blackmoor ha modo di svilupparsi pienamente, raggiungere l'apice della sua evoluzione scientifica, conquistare l'intero pianeta e poi..puff.. estinguersi.

E in tutto questo periodo, l'Uovo di Folaga che fa? Sappiamo che per tutto il periodo del regno di Uther Andahar, conosciuto anche come Uther il Nero, l'Uovo prova più volte, ma senza successo, a invadere e a sottomettere Blackmoor. A maggiore ragione per l'Uovo diventa ancora più difficile sconfiggere un nemico che via via, grazie al progresso magico-scientifico, diventa ogni giorno più forte; quantomeno avvalendosi dell'impiego di eserciti, per lo più composti da umanoidi e operazioni convenzionali. Inizia così per l'Uovo un lungo periodo di apparente inattività e non belligeranza. E mentre Blackmoor si concentra sul consolidamento della sua indipendenza prima e alla espansione dei propri confini, in particolare modo verso sud e verso il cuore dell'Impero di Thonia poi, l'inesplorata e ostile Terra dell'Uovo a nord passa in secondo piano finendo ben presto per perdere l'attenzione dei regnanti di quello che si andrà a delineare come il nascente Impero di Blackmoor.

In realtà per l'Uovo che, nei decenni fin dalla sua prima apparizione, ha sempre lavorato anche su un doppio canale fatto di intrighi e servizi segreti, si apre solamente la seconda fase del piano che lo porterà a prendere il controllo dell'Impero.

Grazie infatti ad una selva di variegata creature, umane e non, completamente asservite al suo dominio mentale (la così detta *Progenie dell'Uovo*), esso riesce ad infiltrarsi in maniera subdola all'interno della società di Blackmoor arrivando a posizionare le sue pedine anche ai vertici di comando della stessa.

Questo controllo, inevitabilmente, lo porterà negli anni a contatto con la tecnologia aliena e alle sue evoluzioni tecno-magiche. A manipolarla e modificarla esso stesso,

facendola evolvere ulteriormente. E questo sarà l'inizio della fine per il mondo fino ad allora conosciuto.

Prima di proseguire e poi concludere il mio ragionamento, faccio un ulteriore passo indietro, l'ultimo. Torno cioè all'origine che per me ha l'Uovo e alla sua vera natura all'interno della mia Mystara.

Cosa sappiamo della genesi del pianeta ma più in generale del Multiverso? Sappiamo che in principio c'erano solo gli Antichi (Old Ones). Che questi presumibilmente crearono il mondo così come oggi conosciuto e lo separarono dal loro, la sesta dimensione, mediante una barriera invalicabile (il Vortice Dimensionale). Poi se ne andarono ma non prima di aver creato i primi immortali. Il Multiverso, in sostanza, è un imponente e, virtualmente infinito, banco di prova per la creazione di nuovi immortali e l'ascesa di questi ultimi allo status di Antichi.

Ora, per un attimo, immaginiamo questa scena. Immaginiamo cioè una stanza, senza finestre ma con un'unica uscita. E immaginiamo che al suo interno vi siano delle persone, vestite con tute asettiche, un po' come si vedono nelle serie tv investigative di maggiore successo. Ora quelle persone hanno arredato la stanza, l'hanno persino popolata con animaletti vari. Poi queste persone se ne vanno, murandosi alle spalle l'unica uscita, in modo tale di avere la certezza che niente e nessuno possa uscire dalla stanza. Tutto è fatto in modo che per chi è dentro la stanza non rimanga nulla, nemmeno il ricordo, di tale presenza. Immaginiamo però ora che, un piccolo, insignificante capello o un frammento di pelle, sia inavvertitamente caduto a una di queste persone. Per quanto poco e in maniera infinitamente piccola, la scena è stata contaminata.

Ora contestualizziamo il nostro discorso: la stanza è il Multiverso, le persone sono gli Antichi, gli animaletti gli Immortali, l'elemento inquinante è l'Uovo di Folaga.

Si potrebbe osservare, a questo punto, che un capello è un capello. Un oggetto di origine organica ma comunque inanimato e destinato a deperire, rinsecchirsi e infine a dissolversi. Questo è un ragionamento senz'altro valido per essere mortali e probabilmente, persino, per gli stessi Immortali. Non lo è a mio avviso per esseri (Entità? Poteri?) così misteriosi e potenti quali gli Antichi. Nel corso di millenni la scoria evolve, assume addirittura una forma e infine autocoscienza. Questo processo è progressivo e soprattutto lento. Quando l'Uovo di Folaga fa emergere le acque d'innanzi al regno di Blackmoor, sottomette le tribù umanoidi del nord e comincia a muovere i primi passi verso la conquista del mondo è solamente in uno stadio embrionale della sua evoluzione. L'Uovo, per usare una metafora, si è appena schiuso. L'avvento della tecno-magia però segna una svolta repentina e dà, per certi versi, una forte accelerata allo sviluppo evolutivo dell'embrione di Antico.

Sappiamo infatti, sempre da fonti ufficiali come la Furia degli Immortali, che la tecnologia aliena, attraverso una serie di manipolazioni, operate da un Antico prima e dagli stessi Immortali poi, porterà a quella forma di energia chiamata **Radiosità**. Attraverso l'uso (o l'influsso) della **Radiosità** sappiamo anche con certezza che almeno tre Immortali hanno avuto origine: **Rafiel**, **Benekander** e infine **Rad**. Attraverso la **Radiosità** dunque è possibile creare nuovi Immortali. Tutto lo scontro tra fazioni di Immortali de "la Furia degli Immortali" ruota attorno a questo principio.

L'Uovo ha compreso l'enorme potenziale posseduto dalla tecno-magia e per questo comincia a manipolarla. Il suo obiettivo? Creare una razza immortale al suo comando per combattere, annientare e rimpiazzare i "legittimi" Immortali. Fortunatamente, per Mystara e per gli Immortali stessi, l'Uovo non raggiungerà mai il suo scopo in quanto, come vedremo in seguito, il suo lavoro verrà interrotto dalla Grande Pioggia di Fuoco che oblitererà l'intera civiltà di Blackmoor e il suo ricordo stesso. Nel corso però di questi anni, sia dagli scienziati di Blackmoor (in parte asserviti all'Uovo) che da parte dell'Uovo di Folaga stesso cominciano tutta una serie di esperimenti finalizzati alla creazione di nuove razze.

Attraverso avanzati studi di biogenetica a Blackmoor vengono create le specie dei

Goliath^[2], concepita principalmente per fini bellici, degli **Gnomi degli Abissi**^[3] (Deep Gnome) e dei **Triclopi**^[4]. Mediante invece la manipolazione dei quattro elementi vengono create razze come quella degli Aarakocra e dei Genasi.

L'Uovo stesso compie le proprie sperimentazioni dando vita ad aberrazioni come gli Abolethi e i primi Cervelli Anziani (Elder Brain) creature nate per osmosi da esso stesso e fatte a propria somiglianza. Creature a cui egli trasferisce parte dei suoi enormi poteri psichici e che, a ragione, possono essere considerati come la sua vera progenie. Da questi, come risaputo, nascerà e si evolverà la razza degli Illithid.

I piani dell'Uovo di Folaga vengono però bruscamente interrotti dalla Grande Pioggia di Fuoco, ovvero un processo di autodistruzione della tecno-magia e dei suoi artefatti che si propaga a livello globale, proprio per quell'effetto a catena dovuto alla natura stessa della tecnologia aliena modificata dalla magia di Blackmoor. A innescare il processo autodistruttivo e a fermare così il dominio dell'Uovo sull'intero pianeta, saranno eroi provenienti da un'epoca futura di Mystara, ancora una volta giunti a Blackmoor attraverso la **Locanda del Ritorno**, l'artefatto in grado di viaggiare nello spazio-tempo.

Gli Immortali, fino a quel momento incapaci di compiere una qualche forma comune di contrasto all'Uovo, colgono l'occasione data loro dall'annientamento globale per cancellare dalla storia ogni forma di ricordo ed eredità della civiltà di Blackmoor, troppo corrotta e influenzata per decenni dall'influenza dell'Uovo di Folaga per consentire tentennamenti di sorta. L'Uovo, per gli Immortali di Mystara, risulta completamente sparito e annientato dal cataclisma e riportare in vita, nel Mondo Cavo, anche solamente una piccola parte della società di Blackmoor costituisce un rischio troppo grande ai loro occhi.

È semplicemente la paura il motivo che spinge gli Immortali a non salvare Blackmoor e a condannare milioni di innocenti al loro destino.

L'Uovo è morto davvero? Certo che no. L'olocausto ha sortito però per esso come l'effetto di un sonoro Knock Out. Per secoli l'Uovo smette di avere coscienza di se, in un certo senso di vivere, diremmo ragionando in termini umani. La rotazione del pianeta poi, con conseguente slittamento dei poli, portano le terre di Blackmoor e del Nido di Folaga a piombare in un inferno di ghiaccio e neve relegando l'Uovo in una sorta di limbo letargico.

Questo stato di inattività, unito alla posizione geografica che lo colloca chilometri sotto il livello del mare, in una tomba di ghiaccio, consente all'Uovo di non essere rilevato nemmeno dagli Immortali stessi che, erroneamente, lo danno per morto e sconfitto.

Quattromila anni dopo la Grande Pioggia di Fuoco e la distruzione della civiltà di Blackmoor, la coscienza dell'Uovo si è ridestata, ed esso è di nuovo pronto a gettare le basi per un nuovo tentativo di conquista di Mystara.

Quali sono i primi passi che l'Uovo di Folaga compie? Per prima cosa, dovendo riacquistare una forma fisica che gli consenta di agire direttamente, esso ha bisogno di seguaci che operino per lui. Menti aperte al suo richiamo vengono contattate, mediante sogni e visioni, con la lusinga di potere, conoscenza, ricchezza. Le solite cose insomma! Fattucchieri (Warlock) e Psionici possono facilmente essere introdotti in questo modo all'interno di campagne classiche. Questo può avvenire altresì per le creature elencate in precedenza, a seconda dei gusti e scelte del Dungeon Master, che in piccole sacche scampate all'olocausto potrebbero essersi salvate.

Il ritorno dell'Uovo di Folaga mi offre inoltre l'opportunità, grazie a piccoli accorgimenti, di introdurre a Mystara il tema del **Male Elementale** sviluppato sia in avventure classiche (il Tempio del Male Elementale) che nell'ultima campagna ufficiale targata WotC e intitolata Principi dell'Apocalisse.

Il Male Elementale a Mystara

L'avventura originale, **Il Tempio del Male Elementale®** di Gary Gygax, pietra miliare nel panorama di **Dungeons&Dragons®** era ambientata nel mondo di **Greyhawk®**.

Stessa cosa dicasi per il remake targato Wizard of the Coast e Monte Cook del 2001: **Return to the Temple of Elemental Evil®**. Con l'ultima reincarnazione del Male Elementale, gli autori hanno invece optato per una scelta radicalmente diversa. Non solo infatti l'avventura, a parte il richiamo nel nome, ha poco a che vedere con i due illustri precedenti ma anche è stata spostata di ambientazione con destinazione finale i **Forgotten Realms®** e il mondo di Aberir-Toril.

La scelta editoriale è stato poi quella, attraverso l'istituzione di una apposita appendice posta alla fine dell'imponente libro-avventura-campagna di 256 pagine, di dare modo ai fruitori del modulo di adattarne l'avventura anche alle altre ambientazioni dell'universo Wizard. Ovviamente **Mystara®** non era tra le ambientazioni contemplate ed ecco pertanto spiegato l'intento del mio lavoro: colmare tale imperdonabile vuoto.

Ambientazione

L'avventura originale, come detto, è ambientata nei Forgotten Realms e in particolare nella Dessarin Valley, un'area trafficata e di collegamento per le città situate lungo l'estremità settentrionale della Sword Coast. In Mystara ritengo che l'ubicazione più indicata sia la **Penisola di Esterhold** e in particolare la costa meridionale che si affaccia sul **Mare di Zamara**. Tenendo poi conto che, nell'arco degli ultimi dodici secoli, ovvero dall'annessione da parte dell'Impero di Alphatia ad oggi, questa è una terra che ha visto un lento ma progressivo sviluppo e incremento demografico, ritengo poco probabile che vi siano realmente le sole due città, **Porto Marlin** (Port Marlin) e **Rada di Roccia** (Rock Harbor), indicate nel Poor Wizard's Almanac III. Credo infatti che un'area così vasta e soprattutto ricca di scambi mercantili, dipendenti principalmente dallo sfruttamento minerario, debba avere una rete di strade e città molto più sviluppata e comunque in grado di collegare tra loro, sia lungo costa ma anche con strade nell'entroterra, le città di Lontano (Faraway), Skyfyr, Porto Marlin, e Rada di Roccia con il regno di Minaea e le città stato di Tresa, Markos e Thanasis.

La città di Luskan, dei Forgotten Realms diventa così Porto Marlin. La catena montuosa senza nome, a nord della stessa e che, con i suoi quasi cinquecento chilometri, si affaccia sul Mare di Esterhold diventa **La Spina Dorsale** (The Spine). Una città costiera che si affacci sulla Baia di Dobar (Dobar Bay) e che sia posta a metà strada circa tra le città di Porto Marlin e Rada di Roccia, la troverei molto plausibile. Una città dal nome suggestivo, **Semprestate** (Eversummer), proprio ad indicare un clima caldo e mai rigido e che sostituisca la Neverwinter dei Reami Perduti. Waterdeep diventa invece Rada di Roccia e a metà strada tra questa e la città stato di Trasa, posizionata sulla sponda settentrionale del fiume Chionthar e che si affaccia sul Mare di Zamara, prevedo la città di **Porta di Sinbad** (Sinbad's Gate). L'entroterra poi, che nella mappa originale, è visto come una landa immensa e disabitata è in realtà popolato da piccole comunità umane che sono cresciute e hanno prosperato proprio grazie allo sfruttamento minerario della zona. **Larice Rosso** (Red Larch), **Ponte Occidentale** (Westbridge), **Triboar**, **Yartar**, **Sellalunga** (Longsaddle), **Mirabar**, **Everlund** non sono altro che piccole comunità, poche centinaia di anime, eredità del passaggio e dello stazionamento delle prime colonie alphatiane e degli schiavi Jenniti da loro assoggettati.

La piccola **Valle Dessarin**, situata a nord ovest di Rada di Roccia, rimane l'epicentro dell'avventura. Le **Colline Dessarin** si troveranno pertanto a ovest, i **Monti della Spada** a

sud-ovest, le **Colline Sumber**, posizionate al centro, costituiranno il cuore dell'avventura stessa. Ad est infine ci saranno la **Colline Abbandonate** (Forlorn Hills).

Background

Questa avventura può essere tranquillamente giocata sia nel periodo compreso tra gli anni 1.000 DI(AC) e 1.009 DI(AC), ovvero gli anni della **Furia degli Immortali** e del conflitto globale che vede coinvolte le principali nazioni del **Mondo Conosciuto** sia negli anni immediatamente successivi, quelli cioè dove l'Impero di Alphatia si è appena inabissato ma l'Impero di Thyatis non ha ancora la forza sufficiente per risollevarsi dalla sconfitta subita per rivendicare le vecchie colonie Alphatiane.

È un periodo questo nel quale, per i domini situati lungo la Costa Settentrionale che si affaccia sulla **Baia di Thorin**, il regno quindi di **Roccianera** (Blackrock) e il **Regno Lontano** (Faraway) ma anche per le città indipendenti della Costa meridionale bagnate dai Mari di Esterhold e Zamara, (Porto Marlin, Semprestate, Rada di Roccia e Porta di Sinbad), inizia il rapido processo di affrancamento che, con la fine della guerra e la scomparsa di Alphatia condurrà nel giro di pochi anni alla completa indipendenza.

Sono questi gli anni in cui l'**Uovo di Folaga** (Egg of Coot), la cui coscienza si è ridestata dopo oltre quattromila anni, si attiva al fine di ritornare in possesso di una manifestazione fisica che gli consenta di riprendere il suo piano di conquista totale esattamente da dove interrotto.

In seguito agli eventi accennati nella prefazione e all'olocausto della Grande Pioggia di Fuoco, l'Uovo di Folaga infatti, colpito dalla immane onda d'energia scaturitasi nell'olocausto stesso, venne privato della sua forma corporea e la sua coscienza finì col rimanere imprigionata all'interno di un *minhir*^[5]. Il monolito dentro il quale aveva trovato rifugio la coscienza dell'Uovo finì, in seguito allo slittamento dell'asse del pianeta e allo spostamento dei poli, con l'essere sommerso a chilometri di profondità sotto il mare del nuovo polo.

Oggi, dalla sua tomba di ghiaccio, grazie a visioni e sogni che è in grado di diffondere nel mondo attraverso l'impiego di diversi monoliti sparsi su Mystara e scampati all'olocausto, l'Uovo di Folaga ha corrotto il triclope **Vizeran DeVir** affinché creasse le quattro potenti armi infuse dell'energia del **Male Elementale** e desse il via al suo piano per il suo ritorno in grande stile su Mystara.

La storia del culto del Male Elementale affonda le sue radici nell'era lontana del Regno elfico di Evergrun e della ribellione operata da quella che poi sarebbe diventata l'Immortale **Idris**^[6].

L'elfa maledetta ricopre infatti un ruolo importantissimo per lo sviluppo del culto legato al Male Elementale anche se, almeno inizialmente, la stessa futura dea non si rese conto della vera natura dell'Oscuro Potere da cui era consigliata e manipolata.

Tutto ebbe inizio quando Idris cominciò a sentire una voce farsi strada nella sua mente; una voce che con le sue lusinghe e promesse la condusse a sfidare apertamente **Ordana** e a tentare di distruggere l'Unico Albero, dono della dea al suo popolo prediletto. Questo scatenò la furia di Ordana che, sconfitta Idris, la condannò a rivivere eternamente il suo dolore nel corso di una lunga serie di reincarnazioni.

Diversi anni dopo, nel corso della sua prima reincarnazioni, Idris entrò in contatto con la civiltà di Blackmoor venendone particolarmente affascinata. Fu proprio in quegli anni che, entrando in diretto contatto anche con l'Uovo di Folaga ma non riuscendo a comprenderne appieno la natura, Idris diede vita ad un primo culto dedicato alla venerazione dell'**Uovo del Male Elementale** [Elder Elemental Egg]. La sua opera più importante, realizzata con l'impiego di altri elfi corrotti, fu la costruzione del Tempio del Male

Elementale, in quelle che sono le attuali Colline Sumber. Quando Idris fu costretta alla fuga prima e trovò la morte poi, il culto da lei creato le sopravvisse, almeno inizialmente. Ritornata con una nuova reincarnazione Idris, come sempre le succedeva, aveva dimenticato il suo passato e con esso il culto da lei creato. Come probabile conseguenza della Grande Pioggia di Fuoco prima e delle invasioni da parte dei Jenniti poi, il culto venne spazzato via dall'area e con esso il suo ricordo.

Negli anni successivi, quelli del fall-out conseguente alle numerose esplosioni nucleari che devastarono la superficie di Mystara, nella zona giunsero alcune famiglie di nani Kogolor^[7], provenienti dall'area di Blackmoor e riunite sotto il vessillo del clan Belsimer. Questi, dopo un lungo esodo attraverso le aride steppe di Jen, braccati dalle sue popolazioni guerriere e da tribù di umanoidi, giunsero alle Colline Sumber e qui, trovato l'antico complesso sotterraneo, vi si insediarono.

Quando, scavando nella profondità della terra, trovarono l'antico tempio costruito dagli elfi di Idris, incapaci di eliminarne le insidie al suo interno, i nani di Belsimer, che erano per lo più pastori e minatori, sigillarono i tunnel e smisero di scavare nelle profondità della terra. Quello di Tyar-Besil, dal nome della città nanica fondata dai Belsimer, fu comunque un regno piccolo e poco longevo. Pochi anni dopo il definitivo insediamento nelle Colline Sumber giunsero infatti troll e giganti che segnarono la fine dei sogni dei nani antichi che furono costretti ad abbandonare l'area. In pochi sopravvissero alla diaspora che ne conseguì e solo pochissimi fortunati trovarono più tardi rifugio nel Mondo Cavo.

Nel corso degli anni successivi, sparute bande di avventurieri e avanguardie Jennite finirono con l'imbattersi accidentalmente sulla roccaforte sepolta di Tyar-Besil e del tempio creato dagli elfi sotto di essa. Nessuno però ebbe mai l'accortezza di registrare i resoconti delle proprie esplorazioni e così i nomi dei luoghi e dalla città andarono perduti. Fu solamente durante gli anni dell'invasione alphetiana, ben dodici secoli prima dei giorni presenti, che un banda di avventurieri, devota dell'immortale Ixion, che si faceva chiamare i **Cavalieri della Ruota di Fuoco**^[8] trovò i resti dell'antica città nanica e cominciò ad esplorarne le rovine. La compagnia tornò più e più volte nella città di Tyar-Besil risoluta ad estirparla del male che la infestava. Allo scopo decise infine di costruire delle roccaforti su ciascuno dei punti d'accesso conosciuti all'antica città Kogolor. Il timore era per qualcosa di estremamente malvagio percepito nella profondità della terra al di sotto delle Colline Sumber e il loro intento era dunque quello di costituire una vigilanza permanente sull'area.

La storia dell'area di frontiera non è concorde sulla fine toccata alla compagnia dei Cavalieri della Ruota di Fuoco. La versione più attendibile, comunque, asserisce che a poco meno di cinquant'anni dal loro insediamento nell'area, essi siano stati investiti e spazzati via da una delle più imponenti e profonde incursioni jennite mai avvenute nella penisola di Esterhold. Per secoli le torri abbandonate rimasero vuote e presto, per i locali, cominciarono ad essere le Fortezze Infestate, occasionalmente occupate da mostri vari.

Le torri abbandonate e la roccaforte dei Kogolor avrebbero anche finito per essere dimenticate per sempre se non fosse stato per l'arrivo di un misterioso straniero: il triclope Vizeran DeVir.

Nonostante il passare dei secoli, infatti, il culto era sopravvissuto anche se era mutato in qualcosa di profondamente diverso da quanto formato in origine da Idris. L'Uovo del Male Elementale era diventato l'**Occhio del Male Elementale** [Elder Elemental Eye] e la sede dell'antico culto il **Tempio dell'Occhio** [Fane of the Eye]. Dell'Uovo di Folaga e delle sue origini erano spariti i riferimenti e questo venne visto dall'Uovo stesso come un'opportunità per continuare ad operare nella zona con maggiore discrezione.

Ridestatosi dal sonno millenario, L'Uovo di Folaga realizzò che per forgiare per se stesso una nuova forma corporea avrebbe dovuto attingere direttamente all'energia primordiale dei quattro elementi. Non materia elementale comune però sarebbe servita al suo scopo ma bensì la materia elementale fusa e reperibile solamente da quattro creature

elementali di indicibile potere. Quattro **Principi Elementali**, corrotti dal suo potere entropico e richiamati nel Primo Piano Materiale attraverso quattro passaggi, i **Nodi Elementali**, creati appositamente allo scopo.

Fu a tale proposito che l'Uovo corruppe Vizeran DeVir, un triclope di Santuario, la leggendaria città situata sui monti Sagarmatha, nella parte nord orientale del continente di Skothar. Il triclope era particolarmente dotato sia nelle arti magiche che avvezzo all'uso di manufatti risalenti all'epoca di Blackmoor e per questo fu scelto. Questi intraprese un lunghissimo viaggio che lo portò, attraverso le Steppe di Jen e il Regno di Thonia, alla Penisola di Esterhold e al Tempio dell'Occhio. Guidato dalle visioni inviategli dall'Uovo, Vizeran DeVir costruì le quattro possenti armi dell'apocalisse, infuse del potere stesso dei quattro elementi corrotti. Vennero così forgiati: la lancia dell'aria **Segnavento** [Windwane], il pugnale del fuoco **Scintilla** [Tinderstrike], il tridente dell'acqua **Affogare** [Drown] e la picca da battaglia della terra **Zanna di Ferro** [Ironfang].

Concluso il suo lavoro DeVir scomparve senza lasciare traccia, lasciando però sull'altare del Male Elementale le quattro armi dell'apocalisse. Armi che ben presto furono reclamate dai quattro **Profeti** del Male Elementale, giunti dai quattro angoli del mondo e che ripristinarono l'antico culto. Il loro obiettivo principale è oggi quello di aprire i quattro Nodi Elementali e consentire così all'Uovo di realizzare il suo progetto.

I culti del Male Elementale a Mystara e i loro Profeti



Il Male Elementale distorce la natura stessa dei quattro elementi, limitandone la considerazione ai soli aspetti distruttivi. Per ciascun elemento è stato richiamato un Profeta carismatico in grado di gettare le basi di un culto organizzato. Ciascun culto agisce indipendentemente dagli altri tre, con metodi differenti e prefiggendosi scopi apparentemente diversi. Ognuno è convinto di essere superiore agli altri e di essere in qualche modo l'elemento prediletto dall'Occhio del Male Elementale.

Nonostante queste differenti attitudini, descritte ampiamente nel testo originale, i culti sono collegati l'un l'altro tramite una forza che essi stessi faticano a comprendere appieno.



Il Culto della Terra Nera

Un medusa di nome **Marlos Urnrayle** è alla testa del culto della Terra Nera. Egli possiede Zanna di Ferro, una picca da guerra, infusa del potere di **Ogrémoch**, il **Principe della Tarra del Male**.

Marlos è un essere vanitoso, crudele ed estremamente narcisista che ama circondarsi solamente di oggetti confortevoli e di valore. Sotto quest'aspetto sicuro e altezzoso si cela però una triste creatura che si odia profondamente e che per questo guarda con ostilità e disprezzo tutti gli altri.

In origine Marlos era un aristocratico nato e cresciuto in un'agiata e nobile famiglia di Arogansa, nell'Alphatia sud-occidentale. Sperperò le ricchezze di famiglia attraverso un'esistenza edonistica nel corso della quale diede sfogo alle sue più sfrenate e discutibili fantasie. La tenuta degli Urnarayle divenne rinomata per i banchetti bizzarri, le feste sfrenate e le orge grottesche. Marlos imponeva ai suoi ospiti di indossare orride maschere mostruose al fine di essere certo che nessun altro potesse oscurare la sua bellezza.

Quando cominciò ad invecchiare, Marlos si concentrò sullo studio delle arti arcane, nelle quali peraltro non aveva mai eccelso, al fine di prolungare la sua giovinezza. Nel corso di queste ricerche, che gli richiesero anni, trovò un anello contenente l'essenza vitale di una innocente creatura appartenente al Popolo Fatato. Anziché tentare di liberarne lo spirito, Marlos cominciò a sfruttarne i poteri, fermando per alcuni anni il naturale invecchiamento del suo corpo. Un giorno però, giunse la morte dell'anima della fata e con essa la sua maledizione che finì col trasformare Marlos in una medusa. Sopraffatto dall'orrore e dalla follia, Marlos scappò da Arogansa e Alphatia, portando con se solamente la sua ampia collezione di maschere.

Dopo alcuni anni passati girovagando senza meta tra l'Isola dell'Alba, Ochalea e Bellissaria, finì con l'approdare a Porta di Sinbad, nello Skothar occidentale. Qui cominciò ad avere sogni e visioni che infine lo condussero alla Penisola di Esterhold e alle Colline Sumber. Una lunga scalinata al di sotto un monastero in rovina lo condusse in un'antica caverna con un grottesco altare, sopra il quale si trovava una picca da guerra di ferro. Quando Marlos avocò a se Zanna di Ferro, il suo scopo gli divenne ben presto chiaro. Stabili la sua tana in un complesso sotterraneo limitrofo e cominciò la costruzione del Culto della Terra Nera.



Il Culto dell'Odio Ululante

L'Elfa del Meriggio **Aerisi Kalinoth** è alla guida del culto dell'Odio Ululante. Alta e delicata, possiede ali illusorie con le quali scuote gentilmente l'aria. Aerisi parla alla sua gente con un tenue bisbiglio che giunge però alle orecchie dei presenti forte e chiaro.

Aerisi considera i suoi seguaci non come degli occultisti ma bensì come i suoi nobili cortigiani. Al loro cospetto lei è Profeta ma anche Regina. Musicisti e cortigiani l'adulano e la riveriscono, guerrieri a cavallo di ippogrifi la servono come suoi cavalieri.

Aerisi crebbe nel lontano regno di Eusdria, nella Costa Selvaggia, presso una nobile famiglia, circondata dalla storia, le leggende e la magia. Trascorse gli anni della sua infanzia giocando e fantasticando di emulare la leggendaria Aeryl, progenitrice della stirpe degli elfi alati Ee'Aar. La sua famiglia vegliava costantemente su di lei e con questo atteggiamento iperprotettivo plasmò un carattere delicato e fragile.

Fu solamente quando i suoi genitori decisero fosse tempo per lei di affacciarsi al mondo e alla società che si accorsero del grave errore commesso nell'educarla. Con i loro modi infatti non avevano cresciuto una giovane donna ma una ragazzina viziata. Abituata

ad avere tutto ciò che desiderava, la *principessa* esplose in capricci isterici ogni qual volta le veniva negato quanto richiesto. Questi atteggiamenti infantili le preclusero la permanenza presso la corte di Gundegard che ben presto cominciò a palesare la propria insoddisfazione nei suoi confronti e a mal sopportarla.

Nonostante il suo talento per le arti magiche della fascinazione crescesse, ella cominciò a sentirsi sempre più fuori posto tra la sua gente. Fu in quel periodo che cominciarono i primi sogni nella quale si vedeva come una degli elfi alati delle leggende e delle sue storie di bambina. Cominciò a sognare anche di poter dominare l'aria e con essa punire tutti coloro che le recavano offesa. Poi i sogni infantili cominciarono ad assumere e a trasformarsi in oscure visioni nelle quali lei era in grado di dominare le tempeste e l'aria stessa. Finché un giorno le apparve in sogno un mistico dalla pelle marrone e i capelli bianchi e che le promise di insegnarle tutto ciò che egli sapeva. L'essere del sogno era **Yan-C-Bin**, il **Principe dell'Aria del Male**. Aerisi mutò i suoi studi magici nello studio dell'elemento dell'aria. Studi che la portarono via da Eusdria e fino ad Alpathia. A Fluttuante Ar le sue arti si affinarono ulteriormente e col progredire dei suoi studi si intensificavano anche i suoi sogni finché un giorno, per seguirne il richiamo, ella giunse in una caverna situata nel sottosuolo delle Colline Sumber e all'altare al suo interno. Qui ad attenderla trovò la lancia Segnavento. Guidata dal suo mentore Yan-C-Bin, si autoproclamò regina e grazie ai suoi poteri cominciò presto ad attirare seguaci al suo cospetto.



Il Culto dell'Onda Dirompente

Gar Chigliaspezzata, un ex marinaio, è a capo del culto dell'Onda Dirompente. Egli possiede l'arma elementale dell'acqua Annegare, un tridente imbevuto dell'essenza di **Olhydra**, la **Principessa della Acqua del Male**.

Gar è un uomo scontroso e taciturno che preferisce siano le sue azioni a parlare per lui. È convinto di aver subito grossi torti dal mondo e dalla vita e questo lo porta ad odiare profondamente le persone ad eccezione di quelle sfortunate come lui. Gar disprezza la debolezza altrui.

Nacque in un piccolo villaggio situato lungo la costa meridionale di Minaea ed era poco più di un bambino quando il suo villaggio venne attaccato da alcuni squaloidi. I diavoli di mare uccisero la sua famiglia e tutti quelli che conosceva. Fu così che da orfano entrò al servizio come mozzo su una nave mercantile battente bandiera di Puntalancia (Spearpoint) nella Bellissaria orientale. Nonostante la giovane età e l'inesperienza, Gar fu assegnato fin da subito alle mansioni più dure e anche i metodi utilizzati dai suoi padroni rasentavano lo schiavismo. Il suo servizio si interruppe bruscamente il giorno in cui alcuni pirati attaccarono la nave mercantile. Durante lo scontro Gar rimase stordito e finì con l'essere gettato fuoribordo. Per giorni sopravvisse aggrappato al relitto della nave, finché un giorno fu attaccato da uno squalo che gli portò via il braccio sinistro. Con la fine imminente e tutto perduto, Gar si abbandonò al suo destino. Una forte corrente si levò improvvisa e, quasi ascoltasse le sue preghiere, lo portò lontano dal feroce predatore. In meno di un'ora egli si ritrovò sulle sponde dell'isola di Gaity. Convinto che l'onda che lo aveva salvato fosse in realtà un elementale dell'acqua mandato in suo soccorso, decise di dedicare tutto se stesso allo studio degli oceani e all'apprendimento dei loro segreti. Nei lunghi anni trascorsi spostandosi di paese in paese viaggiò molto, visitò le isole Alatiene, Bellissaria, l'Isola dell'Alba e in ogni luogo che visitava cercava di apprendere le conoscenze legate al mare e alla magia dell'acqua. Non smise mai di diffidare e odiare le altre persone, memore del brutto trattamento riservatogli dai mercanti e dalla brutalità dei pirati. Un giorno realizzò però che era destinato a qualcosa di più grande, radunare altri uomini come lui e insegnare loro il potere del mare.

Le visioni si palesarono subito dopo l'aver realizzato quale fosse il reale scopo della

sua vita e lentamente lo condussero alla Colline Sumber. Qui egli trovò un tempio in una caverna nascosta e il suo bizzarro altare sul quale giaceva un tridente magico. Percependone il potere Gar lo prese e con esso cominciò a radunare gli adepti del tempio dell'Onda Dirompente.



Il Culto della Fiamma Eterna

Guidata da un'ambizione smisurata e il desiderio di punire tutti coloro che anche solo possano intralciare i suoi sogni, la *tiefling* Vanifer si è posta alla guida del culto della Fiamma Eterna.

Sotto la sua apparente raffinatezza si cela un'affilata lama di disprezzo e orgoglio. Scavando ancora più a fondo, sotto il suo orgoglio, giace un infinito desiderio di sterminio e caos. Vanifer coltiva un forte sentimento d'odio nei confronti di tutti coloro che pensano di esserle superiori e nessun ostacolo è per lei insormontabile se lo scopo è farla temere e rispettare.

Vanifer, figlia probabilmente di un'umana e di un *diabolus*, crebbe nei più miserabili quartieri della città di Sayr Ulan, armata solamente del suo acume. Fin da giovane imparò a danzare per denaro e lentamente si fece strada fino ad arrivare dalle più infime bettole del distretto mercantile fino alle più eleganti camere dei nobili cittadini. Imparò ad usare anche trucchetti magici legati al fuoco che presto l'aiutarono a distinguersi dalle altre danzatrici. Il suo talento crebbe e questo la portò all'attenzione di un *pasha* che la volle tra le sue concubine. Vanifer odiava la situazione in quanto capiva che per il suo padrone lei non era altro che l'ennesimo trofeo. Questa situazione durò però poco: Vanifer se ne andò dal palazzo non prima di aver "alleggerito" il padrone di alcune preziose gemme e aver dato fuoco all'edificio.

Vanifer trovò quindi rifugio a Slagovich ma non ci volle molto che i seguaci del *pasha* la trovassero. Scappò quindi ancora, questa volta intraprendendo un lungo viaggio via mare che l'avrebbe portata dall'altra parte del mondo. Giunta a Porta di Sinbad, trovò alloggio nei quartieri poveri dove inaugurò una scuola di danza che ben presto cominciò ad attirare altri studenti. Divenne così la guida carismatica di un gruppo di seguaci del fuoco. Rimase a Porta di Sinbad fino a pochi mesi or sono, quando sogni e visioni la reclamarono al nord, nella Penisola di Esterhold. Su di un altare in un tempio perduto trovò il pugnale Scintilla, imbevuto del potere di **Imix**, il **Principe del Fuoco del Male**. Armata della sua nuova e potente arma, Vanifer decise di scrivere un nuovo capitolo del suo culto sotto le Colline Sumber.

La Valle Dessarin di Esterhold: luoghi e incontri

Tutte le locazioni sotto indicate seguono, come linea di principio, le regole e le specifiche descrizioni presentate nell'avventura originale. Alcune correzioni e integrazioni si rendono comunque necessarie per meglio adattare l'area all'interno di una campagna ambientata nella Penisola di Esterhold, nel continente di Skothar.

L'area di interesse si estende, in direzione ovest-est, per 340 miglia (pari a circa 550 km) e in direzione nord-sud per 300 miglia (circa 480 km)^[9].

Amphail

Si tratta di una piccola cittadina a soli tre giorni di viaggio da Rada di Roccia, ubicata lungo la Strada Lunga. Fu fondata da un nobile mago alphetiano, Amphail il Giusto, che oltre a darle il suo nome le diede protezione dagli umanoidi e dai Jenniti per tutto il tempo della sua vita e oltre stando alle leggende che lo dipingono cavalcare ancor oggi in forma di spettro per le colline Sumber. Affascinato fin da subito dalla padronanza che i Jenniti mostravano nell'uso dei cavalli, soprattutto in battaglia, fece dell'allevamento equino la maggiore attività della città che ancor oggi è famosa nell'impero per i suoi allevamenti. Molti nobili alphetiani posseggono sontuose ville situate sulle colline a ridosso di Amphail che sono soliti frequentare nei mesi dell'autunno alphetiano.

(La Locanda) di “Vecchia Chiatta”

In origine una locanda di passaggio ubicata sul fianco di una collina, Vecchia Chiatta (Bargewright Inn), come viene chiamata semplicemente oggi, è una piccola comunità che risiede all'interno di fatiscanti strutture fatte di legno e fango, cinte da mura e che lentamente hanno inglobato interamente la collina che sovrasta il villaggio di Guadoverme (Womford). È una comunità, da alcuni anni, sotto il controllo della Gilda dei Caduti di Skyfyr che ha posizionato nei posti chiave della città mercanti e uomini d'affari fedeli. La leader della comunità è **Chalaska Muruin**, una mezzosangue alphetiana-jennita probabilmente nata dall'abuso di una schiava jennita da parte del suo padrone alphetiano. Il locandiere **Nalaskur Thaelond** è a capo dei Caduti in città.

Beliard

È sicuramente uno dei villaggi più piacevoli dell'intera Valle Dessarin grazie soprattutto ai molti alberi. È il centro dei mercati di bestiame dell'area e i suoi abitanti sono per lo più pastori e mandriani. È anche l'ultimo luogo dove fu vista la delegazione scomparsa e quindi un buon punto per l'inizio delle ricerche della stessa.

Campidorati

Campidorati (Goldenfields) è un imponente tempio-fattoria, cinto da spesse mura e dedicato al culto della dea dell'agricoltura Ninsun. Quando dodici secoli prima giunsero in Esterhold i primi conquistatori alphetiani decisero di preservare il luogo di culto, per lo più frequentato dalle popolazioni Jennite poi sottomesse e ridotte in schiavitù, sia per il fatto che era comunque un culto pacifico sia per l'importanza che le sue produzioni agricole rivestivano ai fini del mantenimento di colonie nell'area.

Attualmente governato dall'abate Ellardin Darovik, Campidorati è una roccaforte di riferimento anche per l'Enclave Smeraldo. Membri di quella fazione, così come chierici di Ninsun, sono certamente i benvenuti all'interno delle sue mura. Dentro e attorno ad essa vi vivono circa un migliaio di famiglie, per lo più liberi Jenniti che, sotto la guida accorta dei monaci-agricoltori, coltivano un'area che si estende per oltre venti miglia quadrate e che funge da granaio per l'intera Penisola. Campidorati era anche una delle destinazioni della

delegazione scomparsa: ovviamente mai raggiunta.

Sale dell'Ascia della Caccia (Halls of the Hunting Axe)

Questo complesso oramai quasi completamente distrutto dal tempo e infestato dai mostri è tutto ciò che rimane di Besilmer, l'antico regno dei nani Kogolor. Stando ad alcune voci (vere) all'interno delle rovine si trova la tomba di Torhild Linguadifiamma (Flametongue) il capo clan Besilmer.

Le Rocche Infestate

Nella parte orientale delle Colline Sumber si trovano i resti diroccati di quattro torri costruite mille e duecento anni or sono dai **Cavalieri della Ruota di Fuoco**. Stando ai racconti dei locali le rocche attualmente sono infestate da presenze soprannaturali quali spettri e mostri predatori e pertanto sono evitate.

Guglia della Piuma Burrascosa (Feathergale Spire)

Questo gruppo di eccentrici cavalieri è parte del Culto dell'Odio Ululante e ha principalmente lo scopo di tenere sotto controllo l'area da eventuali intrusi. Le loro maniere cavalleresche e comunque un profilo al momento mantenuto molto basso, hanno consentito finora al gruppo di non attirare particolarmente le attenzioni delle autorità alphetiane e delle città della costa meridionale. Anzi, vengono visti come una risorsa per mantenere sicura l'area.

Monastero della Pietra Sacra. (Sacred Stone Monastery)

I misteriosi monaci dedichi alla "Via della Pietra Sacra" occupano da pochi mesi queste vecchie rovine. In realtà fungono da copertura per il culto della Terra Nera e proteggono l'ingresso di superficie al tempio della Terra Nera.

Sala della Luna Scarlatta (Scarlet Moon Hall)

Questa rappresenta la più misteriosa delle Rocche Infestate in quanto quella situata maggiormente nell'entroterra delle Colline Sumber. Vi si è insediato da poco un altrettanto misterioso ordine di druidi col nome di Circolo della Luna Scarlatta. In realtà anche questo è una copertura per il culto della Fiamma Eterna.

Rocca di Guardiafiume (Rivergard Keep)

Questo massiccio castello si erge sulle sponde del fiume Dessarin. È la sede di una banda di mercenari il cui comandante, il Signore del Castello, è un certo **Jolliver Trucemascella** (Grimjaw). La loro copertura consiste nell'affermare di essere una banda mercenaria in cerca di un posto sicuro, il castello che stanno ristrutturando, da utilizzare come base di partenza dei loro affari futuri, ovvero offrirsi come scorte per le carovane dirette per e da Esterhold. In realtà sono al soldo del culto dell'Onda Dirompente.

Casa Helvenblade

A sud ovest di Ponte Occidentale, ai limiti della foresta, si trova Helvenblade la magione della nobile famiglia Silmerhelve, una delle principali e più ricche famiglie alphetiane residenti a Rada di Roccia.

Maniero Rundreth

Arroccato in cima ad una collina che sovrasta la Strada Lunga si ergono le rovine del Maniero Rundreth. Al suo interno si trova "L'Oscura Signora" (the Dark Lady) capace di

terrorizzare solamente col nome gli abitanti della valle che, pertanto, se ne tengono alla larga. In realtà l'Oscura Signora altri non è che un drago notturno di nome **Nurvureem**. La cosa curiosa è che Nurvureem è una serva in terra di Idris.

Ponte di Pietra (Stone Bridge)

Questa imponente costruzione, una gigantesca arcata di pietra granitica lunga oltre tre chilometri e alta 120 metri, è la prova tangibile e più evidente che nel passato, nell'area, vi sia stato un regno nanico. Unisce tra loro la sponda settentrionale con quella meridionale del fiume Dessarin e rappresenta l'unico guado sicuro per molte miglia tra Guado di Ferro (Ironford) e Yartar.

Sala della Vetta (Summit Hall)

Nel cuore delle Colline Sumber si trova **Sala della Vetta** [Summit Hall], sede dei Cavalieri di Samular, un antico e venerabile ordine di cavalieri devoti a Utnapishtim. Samular Caradoon era un paladino del Patrono della Speranza e della Giustizia originario di Minaea. Attualmente l'ordine è guidato da lady **Ushien Vessillotempesta** (Stormbanner) anch'essa originaria di Minaea.

Triboar

La cittadina di Triboar si trova al crocevia tra Strada Lunga e la Via di Sempreluna (Evermoon) ed è ben trafficata dai mercanti che poi dirigono da e per la città di Yartar.

L'attuale governatrice della cittadina, un alphantiana di nome **Daratha Shendrel**, è anche l'elemento di riferimento in città per gli Araldi di Saturnius. L'avventuriero scomparso di nome **Gervon** non è un mezzelfo ma bensì un elfo originario di Shiye-Lawr (continente di Alphantia)

Valle delle Acque Danzanti (Vale of Dancing Waters)

Per i nani "moderni" residenti nel continente di Skothar, questo luogo riveste un'importanza storica rilevante in quanto, stando alla leggenda, gli ultimi nani Kogolor a risiedere nella superficie di Mystara abitarono l'area e in particolare il regno di Belsimer. Oggi, un piccolo gruppo di nani, devoti a Garal e agli immortali Frey e Freyja sorveglia l'area. Questi nani si fanno chiamare Nani dello Scudo e sono in buoni rapporti con la Congregazione della Lama.

Ponte Occidentale (Westbridge)

Come per la descrizione originale con l'eccezione che **Herivin Dardragon**, l'halfing proprietario della Locanda del Raccolto (Harvest Inn) è originario di Schiattadura (Stoutfellow) nel continente di Alphantia.

Bosco Occidentale (Westwood)

All'interno di questa foresta si sono insediati dei Jenniti che vivono in maniera molto primitiva e che ha scelto come totem (e nome per la loro tribù) quello dell'Alce. Il santuario all'interno della foresta è elevato alla dea Djaea (Madre Natura). Le rovine risalenti all'antico regno elfico sono invece i primi insediamenti nell'area ad opera degli elfi fedeli a Idris.

Womford (Guadoverme) e Yartar

Come da originale.

Le Fazioni a Mystara

Gli Araldi di Saturnius

NEUTRALI O CAOTICI BUONI



Gli Araldi, organizzati in una rete di piccole cellule, vivono nell'ombra e nella segretezza. Questi gruppi, seguaci del patrono della Libertà, sono composti principalmente da maghi progressisti, bardi itineranti e spie. Il loro obiettivo principale è portare avanti, con impegno e devozione, i precetti del loro patrono, in particolare la lotta contro i soprusi e lo sfruttamento della schiavitù operato dai maghi alphetiani più conservatori e fedeli alle tradizioni dell'Impero.

La loro forza ma anche principale debolezza sta appunto nell'organizzazione in bande numericamente molto limitate, indipendenti le une dalle altre e sparpagliate nell'Impero e nelle colonie e nell'ancora scarsa diffusione del culto di Saturnius nelle aree di Esterhold. Nella penisola la cellula più influente ha sede nella cittadina di Yartar.

Come segno di devozione e rispetto nei confronti del loro immortale patrono portano quasi sempre almeno un indumento rosso. Nelle riunioni ufficiali questo è il tipico cappello frigio da cui è derivato il loro soprannome, usato dai loro oppositori, di Berretti Rossi [Red Caps], come appunto i temibili e diabolici folletti del monto fatato.

Il loro simbolo è un cappello frigio rosso o, più spesso, una scimitarra dalla lama rosso rubino.

L'Alleanza dei Signori di Minaea

QUALSIASI ALLINEAMENTO MORALE



Questo gruppo si regge su instabili e temporanee alleanze, strette di volta in volta a seconda delle circostanze e degli interessi economici, dai gruppi di potere presenti all'interno del Regno di Minaea e le città stato limitrofe. I gruppi armati, per lo più formati da aggressivi mercenari e stregoni, al soldo dell'Alleanza molto spesso si occupano della sicurezza degli scambi commerciali tra le aree di Esterhold, di Jen e di Minaea appunto. Nestra Ruthiol, Barone delle Acque di Yartar è un influente membro dell'Alleanza che sovrintende agli scambi commerciali tra Minaea e Esterhold.

Il loro simbolo è la corona dorata di Minaea su sfondo rosso. A volte cerchi gialli concentrici stanno a simboleggiare le città stato facenti parte dell'Alleanza anche se, vista la instabilità degli accordi, il loro numero può variare di volta in volta.

La Congregazione della Lama

LEGALI/NEUTRALI BUONI/NEUTRALI ESCLUSI
NEUTRALI PURI



A far parte di quest'ordine cavalleresco sono principalmente paladini e chierici del pantheon di Thonia^[10], particolarmente attivi nel cercare di ripristinare e imporre, anche con l'uso della forza, i valori della fede quali l'eroismo in battaglia [Generale Eterno], lo spirito di giustizia [Tarastia] e la luce opposta alle tenebre e l'ordine [Ixion].

Nel cuore delle Colline Sumber si trova **Sala della Vetta** [Summit Hall], sede dei Cavalieri di Samular, un antico e venerabile ordine di cavalieri devoti a Utnapishtim e la cui alleanza è fortemente ricercata dalla Congregazione della Lama al fine di espandere anche nella penisola di Esterhold la sua influenza.

Altre alleanze, come quella con il Barone delle Acque di Yartar sono ricercate proprio al fine di coprire il vuoto di influenza che la Congregazione esercita in quest'area di confine con l'antico regno di Thonia.

Il simbolo adottato da quest'ordine cavalleresco è la spada bastarda risplendente di luce e avvolta nel drappo purpureo che richiamano gli immortali patroni.

L'ORDINE DEL DRAGO CADUTO

GILDA DEI CADUTI DI SKYFYR

QUALSIASI. AD ECCEZIONE DEL LEGALE

L'Ordine del Drago Caduto (o più semplicemente dei Caduti) è il nome della più influente Gilda Criminale presente nella Penisola di Esterhold. Prende il nome da quello di battaglia di uno dei suoi padri fondatori che, poco meno di dieci secoli fa, la costituì nella città di Skyfyr (da poco sottratta ai Jenniti, rasa al suolo e ricostruita dagli alphetiani). Secondo gli intenti dei fondatori, i Caduti avrebbero dovuto operare nell'ombra al fine di accrescere la loro influenza all'interno della colonia, favorendone la progressiva emancipazione e indipendenza rispetto alla madre patria Alphetia e questo attraverso un aumento di consenso da parte delle classi meno abbienti, inizialmente sostenute e aiutate dai Caduti.



Oggi, a quasi un millennio dalla sua fondazione, solo in sparuti e comunque minoritari gruppi di Caduti sono portate avanti le idee dei fondatori. L'indipendenza è pressoché acquisita (lo diventa definitivamente con la distruzione di Alphetia) e per gli appartenenti alla Gilda oggi lo scopo principale è l'arricchimento individuale attraverso la radicazione e diffusione dell'associazione nell'area.

Il simbolo adottato è un drago con le ali spiegate per il volo, molto spesso raffigurato a testa in giù.

L'Enclave Smeraldo

DRUIDI. NEUTRALI.



I druidi a Mystara sono organizzati in circoli molto riservati e solitamente guidati da un Arcidruide il cui scopo costitutivo è la preservazione della natura secondo i dettami di Madre Natura (Djaea). Il circolo maggiormente attivo in quest'area di Mystara ha preso il nome di Enclave Smeraldo. Ad essa, dopo aver superato una prova di ingresso, possono accedere sostanzialmente solamente dei PG druidi. Nulla vieta però ad altre classi, quali per esempio ranger, di mettersi al servizio dell'Enclave così come, non è raro, che l'Enclave Smeraldo si serva di gruppi eterogenei per missioni particolarmente complesse.

L'enclave, i cui membri sono poco inclini ai vezzi e alle formalità della vita civile, non ha un vero e proprio simbolo. Spesso però al loro nome viene associato il totem dell'alce (in alcune aree del cervo), animale pressoché sparito dalla zona ma che nei secoli passati popolava le foreste dell'Esterhold orientale.

Stando alle tradizioni e leggende popolari, i druidi dell'Enclave, per la loro riunione annuale in concomitanza con il solstizio d'estate, si ritrovano adottando la forma animale di grossi cervidi.

Note

1. I moduli della serie DA sono esattamente: DA1 - **Adventures in Blackmoor**; DA2 – **Temple of the Frog**; DA3 – **City of the Gods** scritti dal duo formato da Dave L. Arneson e David J. Ritchie e infine DA4 – **The Duchy of Ten** scritto dal solo Ritchie
2. Razza dei Goliath, da **Elemental Evil Player Companion**. Suggestisco di introdurli come razza unica del continente di Skothar, scampata in numero esiguo dalla Grande Pioggia di Fuoco e che ha trovato rifugio solamente nei picchi delle montagne più alte e impervie. Nella Penisola di Esterhold poche unità di Goliath risiedono sui monti della Spina Dorsale mentre altri clan, più numerosi, potrebbero vivere nei monti dell'estremo nord e della zona sub-artica.
3. Gnomi degli Abissi, da **Elemental Evil Player Companion**. Sottorazza degli gnomi, creati dagli esperimenti degli scienziati di Blackmoor. Sono sopravvissuti, rifugiandosi nelle profondità della terra, in pochi e attualmente ce ne sono poche decine in tutta Mystara. La loro presenza potrebbero continuare a passare del tutto inosservata per i secoli a venire.
4. Triclopi: vedi appendice nuove razze. Riadattamento per D&D 5th Edition ideata sulla base della razza sviluppata da **Marco Dalmonte**. Sia nell'avventura originale che nel presente adattamento non compaiono. Ho semplicemente sostituito il drow DeVir, in quanto appartenente ad una razza non esistente in Mystara, con un triclope avente lo stesso nome.
5. Minhir una delle torri della comunicazione e del controllo mentale (avente la forma di un obelisco di pietra nera e assolutamente lucida alto poco meno di tre metri) costruita dagli scienziati di Blackmoor
6. Idris. Vedi la storia di Idris da “Il Codice degli Immortali” di Marco Dalmonte
7. Nani antichi Kogolor. “Le razze di Mystara” di Marco Dalmonte
8. I Cavalieri della Ruota di Fuoco sostituisce i Cavalieri del Corno d'Argento
9. La mappa di pagina 32 va ruotata di 90 gradi in senso antiorario. Per cui il Nord della mappa diventa l'Ovest, L'est il Nord e così via.
10. Codex Immortalis, Tomo Secondo. Le religioni di Mystara di Marco Dalmonte