

Le Mille e una Stella.

"Il mondo è cambiato. Asharath è cambiata. Prima le stelle scintillavano sulle bianche città di Marach, Tunias, Sawdih e molte altre. Ora le stelle cadono. Dapprima l'uomo fuggì dalla loro luce infuocata, temendo per la sua stessa vita, poi, però, vedendo che nessun male ne veniva al suo corpo, che queste non distruggevano le sue case e i suoi sacri templi, l'uomo si avvicinò, le raccolse crogiolandosi nel loro luore inestinguibile e le venerò come idoli inviati dal cielo. I popoli di Asharath non capirono che la distruzione più grande è quella che si nasconde da dono divino. Portarono le stelle cadute nei templi, le fecero parte delle loro cerimonie religiose, le resero segno di gioia e speranza. Poi, la loro luce iniziò ad affievolirsi, mentre i sacerdoti Nishar incaricati di sorvegliarle cambiavano con loro. Alcuni iniziarono a compiere grandi prodigi, ulteriore segno della benevolenza divina, ma altri, la maggior parte, usarono il potere delle Stelle per compiere il male, per rovesciare i sovrani unti da Dio o appropriarsi dei beni e delle ricchezze delle loro città. Ma peggio di tutti loro fu Asgrimdah, Nishar del tempio di Sawdih e custode della Stella Rossa, unica per colore e splendore. Egli ottenne il potere dell'ombra, il più grande che Asharath abbia mai visto dopo quello di Dio, e coprì il mondo con la sua presenza oscura, un manto di terrore che la luce della lanterna respinge a malapena e solo al luce del giorno può spazzar via.

E ancora le stelle cadono. Gli uomini, accecati dal loro potere, danno loro la caccia, esplorano, rubano, saccheggiano, uccidono e muoiono per stringerle tra le mani. Anche la natura creata da Dio ne viene corrotta, portando alle soglie delle città bestie mostruose, mai viste prima, assetate di sangue e carne; esseri che avrebbero dovuto strisciare si ergono in piedi, esseri che avrebbero dovuto brucare sputano fiamme ed esseri che avrebbero dovuto morire tornano a camminare.

E ancora le stelle cadranno, finché nel cielo non resterà solo la Luna, ad osservare il mondo che brucia e lotta per sopravvivere, sopraffatto dal potere, dall'avidità e dalle arti oscure.

E allora la Luna cadrà, come scritto nella profezia di Ibn al Farah, e Dio deciderà se l'uomo continuerà a camminare su questa terra."

Kanrillah di Marach, da Le Mille e una Stella, versione in prosa (932).

Dettagli.

Sono passati cinque anni da quando è caduta la prima stella, la Stella Rossa, nei pressi della città di Sawdih, antica capitale dell'impero Asharath e tuttora città più popolosa del mondo conosciuto.

L'antico impero sorgeva nelle terre che circondano il grande lago Hauladar, in mezzo al Deserto, e si estende lungo i due fiumi affluenti, verso i monti a Sud. Alle tre città sacre si aggiungono una sessantina di città più piccole e alcune centinaia di villaggi che arrivano fin in mezzo al Deserto.

Attorno a questi centri, varie tribù nomadi sopravvivono spostandosi tra le rare oasi che costellano il Deserto. Alcune di esse sono ostili, mentre altre sono alleate o comunque in buoni rapporti con le città che facevano parte dell'Impero.

Ora Asharath, già un nido di vipere ragguardevole, è divisa dalle schermaglie, dalla sete di potere, dagli assassini e dalle vendette. Se i duelli di scimitarra sui piatti tetti delle case di Tunias erano già frequenti ai tempi d'oro dell'Impero, ora esseri dai poteri e dalle forme bizzarre rendono il tutto quasi un incubo onirico.

Tecnologia.

L'ambientazione presenta una tecnologia artigianale molto sviluppata, con spiccato gusto per l'arte e l'eleganza.

L'abbigliamento cittadino è caratterizzato da vesti larghe in seta di agave, con cinture in pelle di serpente o coccodrillo, scarpe in pelle di pecora o cammello e suola di cuoio morbido, fatte per la comodità e per i paesaggi cittadini. A questi si affiancano abiti semplici da lavoro in lana leggera di pecora o cammello, che diventano più elaborati per i viaggi nel deserto. I copricapo tipici sono i turbanti, ma a questi si affiancano larghi cappelli in paglia di agricoltori e nomadi del Sud.

Tra le tecnologie notiamo la sella con staffe, argani per la costruzione, fornaci e forge molto avanzate per la lavorazione di ferro, argento, oro e rame, nonché tecnologie per l'intaglio delle pietre preziose.

La tecnologia militare prevede armi principalmente da taglio, spesso ricurve, lance di media lunghezza, archi corti, fionde, scudi in legno e ferro o legno e cuoio di piccole o medie dimensioni,

coltelli di svariata natura, armature leggere e che non tengano troppo caldo. La vita cittadina ha portato a un alleggerimento delle spade e scimitarre, tanto che molti nobili portano armi più simili a uno stocco o una striscia.

Gli edifici sono principalmente in mattone stuccato e dipinto dei colori più svariati, ma sempre su una base bianca o beige, con decorazioni in pietra, marmo, ferro e metalli preziosi. La maggior parte si sviluppa per tre o quattro piani, con palazzi nobiliari che si estendono più orizzontalmente che verticalmente, spesso con giardini interni. Le strade sono quasi tutte pavimentate, ma strette e con pochi scoli e nei giorni di mercato si trasformano in un inferno urlante di bancarelle, venditori e compratori.

Religione e Magia.

Sulle Sacre Pietre conservate nei templi di Marach, Tunias e Sawdih è scritta la Legge di Dio:

Dio sarà, è ed era il solo padrone del mondo, della Luna e delle Stelle.

Prega Dio ogni volta che sorge la Luna e ogni volta che essa tramonta.

Costruisci templi per la maggior gloria di Dio e per la sua venerazione.

Non uccidere altri uomini che venerino il tuo stesso Dio e rispettino le sue sacre leggi.

Proteggi la vedova e l'orfano perché essi non possono proteggersi da soli.

Rispetta il volere dei Vialiff unti da Dio e le leggi da loro promulgate.

Accanto alle Sacre Pietre della Legge si è sviluppato un vasto panorama di scritture stese dai sacerdoti più importanti, tra le quali il testo più importante è il Breviario Taniakho, scritto nel secondo secolo, che contiene le preghiere e le usanze adatte a ogni periodo della Luna e del Sole.

I sacerdoti dei templi sono chiamati Nidar e i più importanti tra essi sono detti Nishar. Il culto è principalmente notturno e questo rovescia parte della vita cittadina, che inizia molto tardi la mattina e prosegue fino a notte inoltrata.

La caduta delle prime Stelle, chiamate da alcuni Pietre di Luna o Parola di Dio, ha sconvolto la religione. I templi che potevano permettersene una sono diventati meta di pellegrinaggi, in continua evoluzione mano a mano che altre ne scendevano sulla terra. Poi i custodi delle pietre hanno iniziato a mutare.

Lentamente, il potere contenuto nella pietra la abbandona e si attacca, come un parassita, a coloro che vi stanno attorno. Se questo prosegue per un tempo sufficiente la pietra si svuota e i guardiani ne acquisiscono il potere. Con esso vengono, però, conseguenze nefaste o prezzi pesanti da pagare per l'utilizzo. Chi porta questo potere, da alcuni chiamato Benedizione di Luna, da altri solo Maledizione, ritorna alla sua forma originale quando viene ucciso. Il potere si attacca all'uccisore, che inizia lentamente a manifestarlo o a trasformarsi, tanto che alcuni iniziano a identificare più il potere rispetto a chi lo utilizza.

Alcuni poteri, trasformazioni e prodigi ben noti sono:

- diventare invisibile al chiaro di luna;
- diventare incorporeo di giorno;
- ottenere ali da falena, coprendosi di polvere che alleggerisce chi la porta
- il soffio infuocato del Djinn brucia i nemici ma consuma i polmoni
- avere visioni del futuro o del passato
- gli occhi fessurati da serpente ipnotizzano le vittime, ma il dolore spezza l'incantesimo
- clonazione permanente, ma metà dei gemelli sviluppano un odio assassino verso l'originale

Inoltre è possibile usare le pietre per forgiare o interessare oggetti meravigliosi, ma è molto difficile capire quali pietre usare e come far sì che il potere resti intrappolato nei tessuti o negli artefatti. C'è solo un artigiano in grado di farlo in tutta Asharath e questo perché ha il potere di manipolare parzialmente la natura degli altri poteri.

Le creature non umane reagiscono in modo diverso alle Stelle, adattando maggiormente la loro struttura corporea al potere e aumentando spesso di dimensioni. Animali, vermi, addirittura piante acquisiscono una coscienza semi-umana, spesso violenta, acquistano coordinazione e, se assente, mobilità, ovvero tutto ciò che serve per utilizzare efficacemente il problema. La parte inquietante è che queste mutazioni avvengono tutto attorno alla pietra, anche nelle creature che alla fine non ottengono il potere pieno ma ne vengono comunque alterate.

Una creatura temibile di grande fama è il Basilisco dei monti del Sud, un grande serpente a che pietrifica con lo sguardo. Innumerevoli ladri, soldati e avventurieri si sono lanciati in una folle caccia solo per finire pietrificati o divorati vivi e uccisi di una lenta morte.

Ma i le più grandi Benedizioni e Maledizioni sono portate dalle Stelle Rosse. I poteri che conferiscono sono a livello semi-divino, come il controllo e la fusione con elementi, stati dell'esistenza, tempo o spazio. Finora solo una Stella Rossa è caduta e ha ceduto il suo potere ad Asgrimdah, Nishar del tempio di Sawdih, Signore delle Ombre. In cambio di un'anima oscura e dell'incroproietà quando si trova alla luce più intensa, può fondersi con le ombre, scorrere tra di esse come un'onda sull'acqua, cambiare la loro consistenza, aggredire chi si trova nelle tenebre fisicamente e psicologicamente, addensando figure spettrali e gettando nel panico le vittime. Ora è il signore incontrastato di Sawdih, ha preso in moglie la figlia del Vialiff e siede sul trono della città, affilando le armi per gettare Asharath in una nuova guerra e diventare padrone dell'antico impero. Oltre a questo effetto, gli umani che non ricevono la Benedizione e che stanno vicino alla pietra subiscono una parte delle mutazioni associate, similmente a quello che avviene agli animali in presenza di Stelle. I fedeli più devoti e gli altri sacerdoti del Gran Tempio di Sawdih sono diventati grigi, dagli occhi neri, rifuggono il sole e ubbidiscono agli oscuri sussurri che parlano loro dall'ombra.

Non è impossibile ottenere più di un potere alla volta, ma succede solo se i poteri sono compatibili e bisogna fare attenzione che la somma delle Maledizioni che li accompagnano non abbia effetti disastrosi. Perché questo avvenga, non ci devono essere altri umani senza potere nelle vicinanze per tutta la durata del trasferimento: pochi secondi per un'uccisione, molti giorni per assorbirli dalle Stelle. L'effetto che si ottiene è un potere combinato, dalle caratteristiche non sempre prevedibili, che spesso alterano le mutazioni fisiche del soggetto. Se i poteri non sono mischiabili in nessun modo, generalmente la seconda Benedizione scivola via non appena il proprietario si trovi in presenza di una vittima papabile.

Spunti per avventure.

La caccia a una pietra, a un criminale che usa il potere incontrollato, o a una bestia diventata mitica. Un attacco a una città o villaggio da parte di un esercito o di bestie mutate. La ricerca il furto o il rapimento di un artefatto, del fabbricante o di una pietra o potere adatti alla sua creazione. La vendita di polvere di Falena. Trame politiche, missioni assegnate dai signori della città, esplorazioni oltre il deserto si aggiungono a quelle più soprannaturali. Cavalcate a dorso di cammello, acrobazie su tappeti volanti e duelli sui tetti delle città al chiaro di luna possono essere parte di queste avventure.

L'autore.

Federico (ormai lo sapete come si chiama) ha creato innumerevoli ambientazioni per le sue partite di gdr, con in mente sempre alcuni principi di grande importanza (secondo lui): coerenza, logica (con un po' di follia), giocabilità, gestibilità e ampiezza degli spunti di gioco. Non ama molto, anche se ne ha provati diversi, i giochi di matrice forgista, detti anche new wave, ma preferisce una struttura più classica del tipo giocatore-personaggio, master-png-ambientazione, con una predilezione per i sistemi realistici che non scalano eccessivamente in fretta. Grande promotore del Gioco come hobby e divertimento di grande importanza, si impegna nel cercare di attrarre nuovi giocatori, in particolare tra i ragazzi come strumento ludico alternativo. In questo senso ha partecipato all'organizzazione del Corso di Giochi di Ruolo del BUS-Pascal di Reggio Emilia, sua città natale (classe 1988) dove tuttora vive coi genitori e il fratello Riccardo. Cerca disperatamente di spingere al gioco di ruolo la sua ragazza Elena a ritornare a giocare ai buoni, vecchi giochi cartacei, ma con scarso successo.