

**«So che un frassino s'erge
Yggdrasil lo chiamano,
alto tronco lambito
d'acqua bianca di argilla.
Di là vengono le rugiade
che piovono nelle valli.
Sempre s'erge verde
su Urðarbrunnr.»**

2304: il pianeta Terra ha ufficialmente esaurito le sue risorse vitali. Nessun governo è più in grado di fronteggiare una catastrofe di queste proporzioni. L'inquinamento ha avvelenato le acque ed il cibo e il conseguente fenomeno del riscaldamento globale ha prodotto cambiamenti drammatici nel clima. Quel poco dei terreni coltivabili, non ancora ammorbati da pesticidi, è stato devastato da periodi di terribile siccità, immediatamente seguiti da piogge torrenziali e alluvioni. Il dissesto geo-climatico ha creato un nuovo genere di migrazioni, quello degli eco-profughi; masse sempre più grandi di sfollati che abbandonano zone del pianeta ormai morte, o sommerse dall'innalzamento dei mari e quindi non più abitabili. A tutto questo si sono aggiunte le guerre e il terrorismo globale. Le nazioni più potenti non solo hanno devastato il pianeta, ma adesso combattono ferocemente, con armi sempre più micidiali, per assicurarsi il controllo delle ultime fonti energetiche disponibili.

2306: il mondo è sempre più allo stremo e la Crisi Panasiatica sembra essere davvero l'ultima prima dello scoppio di una guerra nucleare definitiva. Ma avviene qualcosa di inaspettato. Nel bel mezzo dei territori della Groenlandia, un ciclopico albero emerge dai ghiacci.

2307: il gigantesco albero è cresciuto in maniera totalmente incrociata. Raggiunge i 60 km di altezza; il tronco è immenso, la sua chioma oscura il sole. Un team di scienziati internazionale inizia a studiare campioni della sua corteccia e del fogliame. I mass media soprannominano l'albero, Yggdrasil; ben presto diventa il simbolo della protesta contro le devastazioni ecologiche.

2308: Yggdrasil è ormai visibile dallo spazio ed inizia a secernere le sue spore. Una pioggia di fiori bianchi, portati dai venti, giunge in ogni angolo del pianeta posandosi come neve. Inizia una crescita accelerata della vegetazione. Alberi di ogni tipo (e di specie mai viste prima) nascono nel giro di pochi giorni e si ergono maestosi. Con loro inizia a proliferare anche la fauna. Le spore mostrano un simile potere rigenerante anche sull'ambiente acquatico: gli oceani tornano ad essere pieni di vita.

2310: Il pianeta è invaso dalla vegetazione; un immenso oceano verde nato dalle spore di Yggdrasil. Si cominciano ad avere contatti con specie animali sconosciute, alcune delle quali sembrano essere tornate direttamente Miocene. Uno di questi esseri è un incrocio tra un Indricoterio e un cinghiale, che viene subito rinominato Behemoth dagli zoologi. Un gigante di 15 tonnellate, dotato di zanne mastodontiche. Si inizia a capire che il nuovo assetto naturale è potenzialmente molto selvaggio per l'uomo; il governo degli Stati Uniti bandisce una caccia su larga scala degli animali ritenuti più pericolosi.

2312: Yggdrasil trasmette il suo primo, e attualmente unico, messaggio psichico. Ogni essere vivente della Terra percepisce nella sua mente la voce del grande albero. Per gli esseri umani il messaggio non ha nessun significato esplicito ed è modulato con suoni mai sentiti prima: il tono, però, non ammette malintesi. Yggdrasil ha emesso una sentenza di morte, un sibilo da predatore che si prepara a assalire la sua preda. L'intero genere umano ora sa che il grande albero considera gli uomini un cancro da estirpare, delle fastidiose mosche da schiacciare. La natura combatterà per non essere più vessata dall'uomo. Predatori di ogni tipo iniziano il loro attacco.

2314: gli eserciti nazionali riescono a tenere testa all'assalto della natura ma la situazione è ben presto destinata a cambiare. Il paesaggio boschivo muta continuamente ed agisce come un malevolo macro-organismo: la fitta boscaglia avvolge le città come un esercito assediante. Compaiono fiori velenosi che uccidono con le loro spore, liane strangolatrici, insetti di dimensioni mai viste che sterminano da soli piccoli centri abitati, piante capaci di spostarsi ed uccidere con orribili pungiglioni; per non parlare dei sempre nuovi predatori che si uniscono alla lotta contro l'uomo. Infine Yggdrasil emette una nuova ondata di spore, ed iniziano a nascere gli Yateveo, umanoidi vegetali dotati di poteri psichici e forza sovraumana. La loro avanzata è spietata; sono esseri senzienti, astuti ed altamente evoluti che guidano le orde di Yggdrasil come veri e propri generali, col solo uso delle loro capacità psioniche. I governi nazionali cadono uno ad uno, le comunicazioni svaniscono nel nulla. Un silenzio primordiale cala sul nostro pianeta.

2340: dopo poco più di venti anni dalla nascita degli Yateveo, l'umanità è ridotta a una ridicola minoranza sul pianeta che credeva di possedere. I sopravvissuti si sono radunati in piccoli centri abitati fortificati, chiamati Cittadelle. Ogni Cittadella non conta al suo interno più di 500 abitanti. Nuova Detroit, che probabilmente è la più grande delle Cittadelle del Nord America, non raggiunge i 1000. In queste ultime roccaforti del genere umano sono state radunate tutte le risorse e le conoscenze tecnologiche capaci di difendere i sopravvissuti dalla natura ostile. Le armi da fuoco sono sempre più rare e preziose, così come i medicinali e il cibo. Gli Yateveo sono costantemente all'erta, nascosti nell'oceano verde che si estende immediatamente all'esterno delle mura delle Cittadelle, e non perdono occasioni per cercare di avvelenarne le riserve idriche. I Behemoth non sono più gli unici animali dalle dimensioni mostruose a minacciare la vita dei superstiti; alcuni dicono di aver visto predatori del Giurassico. Soltanto il coraggio, l'istinto di sopravvivenza e la tecnologia ancora funzionante permettono agli ultimi uomini e alle ultime donne della Terra di non essere annientati definitivamente ad opera del loro stesso pianeta.

TECNOLOGIA

I sopravvissuti delle Cittadelle hanno una tecnologia molto simile a quella dei nostri giorni, solo che ogni singolo fucile, batteria, strumento chirurgico, jeep, torcia, tanica di benzina o binocolo sono oggetti rari e preziosi. In alcune Cittadelle più fortunate si conservano come reliquie alcuni ritrovati della tecnica particolarmente avanzati, che sono scampati alle guerre e alle devastazioni: come ad esempio un fucile al plasma, un generatore Alpha o un girocottero a celle d'energia. Ogni Cittadella addestra almeno una squadra di esploratori che hanno il compito di cercare e recuperare simili tesori; si tratta spesso di ex-militari o semplicemente di persone abbastanza folli da uscire là fuori e rischiare di imbattersi in uno scorpione gigante, per riportare a casa una confezione di birre da sei.

I NEMICI DELL'UOMO

Gli Yateveo sono senza dubbio diventati i più astuti e spietati nemici del genere umano. Il loro nome viene dallo spagnolo e significa "già ti vedo": così veniva chiamata, da alcuni viaggiatori europei del XVIII secolo, una mitica pianta carnivora dell'Amazzonia. Gli Yateveo sono, in realtà, umanoidi dalle sembianze assai varie. Alcuni sono delle dimensioni di un essere umano di grossa taglia, hanno il corpo completamente composto da rovi intrecciati e al posto delle braccia agitano flagelli vegetali affilati come rasoi e pieni di spine: sono anche chiamati Istrici. Altri sono alti dai tre ai quattro metri e il loro corpo è fatto di durissimo legno di quercia: sono inarrestabili, quasi insensibili ai danni e possono stritolare un carro armato come se fosse scatola di sardine. Sono noti come Martelli. Ma i più infidi sono i Pensatori: di corporatura minuta e agile, con profondi occhi neri, sono fatti di un agglomerato di muschi e foglie. Sono loro i veri strateghi delle forze di Yggdrasil e sono gli Yateveo che maggiormente fanno uso di poteri psichici: quando sono in buon numero possono unire le loro menti, con effetti devastanti per chi gli si oppone. Un esploratore di Hamelin dice di aver visto due Pensatori ipnotizzare

la popolazione di un'intera Cittadella per poi costringerla a suicidarsi in massa. Agli Yativeo si aggiungono le insidie della vegetazione e le fauci dei molti predatori come il Behemoth.

PSIONICI

Alcuni scienziati sopravvissuti ipotizzano che quando Yggdrasil ha emesso il suo segnale di attacco nel 2312, le onde sonore prodotte hanno stimolato l'ipofisi del cervello umano in una maniera totalmente inedita nel nostro percorso evolutivo. Forse è per questo che, a distanza di ventisei anni, alcuni uomini e alcune donne iniziano a manifestare chiare capacità di tipo psionico. Si tratta di una novità assolutamente affascinante da un punto di vista neurologico, ma purtroppo gli umani non possiedono più gli strumenti necessari per studiarla a fondo. Fatto sta che molti individui riescono a leggere il pensiero, a spostare oggetti con la telecinesi e persino a contrastare le sonde mentali dei Pensatori: tutte queste capacità sono divenute note, più genericamente, come "il Dono". Non sempre il Dono è visto di buon occhio in ogni Cittadella: non è raro che chi manifesti questi poteri venga persino giustiziato come spia degli Yativeo. I più pragmatici, invece, ritengono il Dono un'arma aggiuntiva da usare contro gli stramaledettissimi "verdi".

AVVENTURE

Un Mondo Selvaggio come Yggdrasil offre spunti immensi. I giocatori sono chiamati a impersonare i superstiti delle Cittadelle. In un pianeta dove si combatte una feroce lotta per la sopravvivenza, contro il suo stesso ecosistema, anche trovare una nuova sorgente d'acqua o rintracciare un deposito di medicinali in una metropoli ormai invasa dalla vegetazione, può rappresentare l'inizio di un'epopea avventurosa. Ci sono anche interessanti stimoli per campagne di lunga durata. Forse uno scienziato ha scoperto che il Dono è solo una manifestazione di una rete psichica che collega tutti gli esseri viventi del pianeta o del cosmo; se si trovasse uno psionico abbastanza potente l'umanità potrebbe anche passare al contrattacco "entrando" nella mente stessa di Yggdrasil per anticiparne le mosse. Oppure si potrebbero scoprire origini ben più inquietanti sulla nascita del grande albero; magari in una vecchia base dell'esercito sono conservati i risultati di un esperimento top-secret, condotto in un impianto sotterraneo in Groenlandia. Scopo del progetto sarebbe stata la realizzazione di una bomba biologica, capace di rendere ostile all'uomo l'ecosistema di una nazione nemica; un modo pratico ed "ecologico" per preparare il terreno ad un'invasione su larga scala. Inoltre il Game Master può divertirsi ad inserire nelle partite ogni genere di mostruosità naturale: anche il più piccolo e apparentemente innocuo arbusto, può essere trasformato in una minaccia letale. Per non parlare della caccia che faranno i vostri giocatori quando scopriranno di essere finiti nel territorio di caccia di un baobab carnivoro. Infine ricordate che, nonostante tutto, il miglior predatore dell'uomo è sempre l'uomo stesso; potrete quindi trovare particolarmente divertente giocare i conflitti e le rivalità presenti in una Cittadella o tra Cittadelle avversarie.

Mi chiamo Francesco Felici, ho 33 anni: sono sposato da due anni ed ho un bimbo. Sono laureato in Lettere Moderne. Ho iniziato a conoscere i gdr alle scuole medie e poi ho continuato a giocare con un gruppo fisso nel periodo universitario, provando moltissimi gdr. Per diversi anni ho fatto parte della redazione della fanzine Anonimagdr (con la firma di Felix), la più longeva rivista amatoriale dedicata al gioco di ruolo e al fantastico (e della quale si festeggia quest'anno il ventennale). Ho partecipato da standista, con l'Anonimagdr, a molte edizioni di Lucca Comics&Games e di Firenzegioca.