



Su una nave volante esplorando le terre di un pianeta al di là dello storico "Mondo conosciuto" di Dungeons & Dragons

Alla scoperta di Calidar

**di Alessandro
"Yaztromo" Viola**

Quanti di voi hanno giocato con D&D (scatola rossa, scatola blu) ricorderanno sicuramente, a un certo punto del regolamento, la mappa (esagonata) del "Mondo Conosciuto", con misteriose scritte: Granducato di Karamekios, Impero di Thyatis, Repubblica di Darokin... Su quella carta geografica teatro di tante avventure hanno fantasticato in tanti.

Le prime avventure pubblicate dalla Tsr erano ambientate

proprio su quelle terre, anche se le descrizioni della zona circostante luogo dell'azione (dungeon, palazzo, piramide sepolta, isola selvaggia o castello che fosse) di solito erano molto limitate. Poco più tardi sono arrivati gli Atlantidi di Mystara (dunque era questo il nome del mondo sul quale avevamo mosso i primi passi nell'avventura...). Si trattava di una collana di splendide pubblicazioni a colori, con tanto di mappe, che coprivano, uno per uno, tutti i territori che facevano parte del "Mondo Conosciuto". Questa serie di pubbli-

cazioni è una delle più amate di tutti i tempi da parte dei giocatori di D&D e il suo direttore (nonché autore di diversi atlanti, tra i quali quelli indimenticabili dei Principati di Glantri e degli Orchi di Thar) si chiamava Bruce Heard.

Bisogna dire che il "Mondo Conosciuto" - che sarebbe poi solo una piccola parte del pianeta di Mystara - era nato in modo episodico, man mano che i giocatori chiedevano sempre più materiale e non era stato ben pianificato fin dall'inizio. In questo modo si trovavano territori completa-

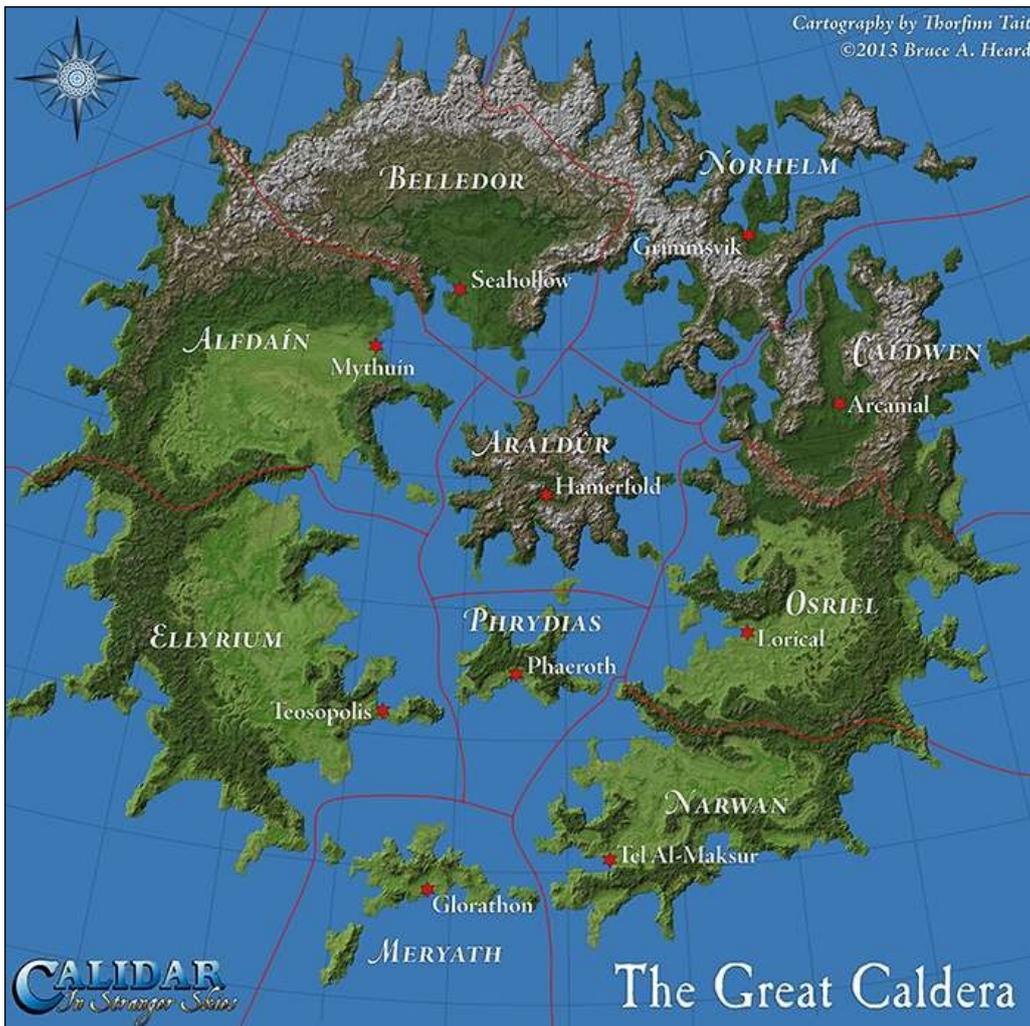
mente desertici (con popolazioni nomadi simili a quelle arabe o berbere) contigui a territori gelidi (del tipo scandinavo, tanto che erano popolate dalla versione fantasy dei Vichingi). Le ingenuità e le incongruenze erano e restano molte, ma comunque gli Atlantidi di Mystara sono rimasti nella storia e nel cuore di milioni di giocatori. Oltre alla serie degli Atlantidi, che esplorava solo il "Mondo Conosciuto", sul magazine ufficiale dell'editore (Dragon Magazine), comparve una fortunatissima serie di articoli (sempre firmati da Bru-

ce Heard) nei quali, "a punta- te", la variopinta ciurma di una nave volante, la Princes Ark, esplorava il "resto" di Mystara (al di fuori del "Mondo Conosciuto") e, tramite le loro avventure, introduceva e dettagliava un sacco di territori inesplorati dove poter affrontare nuove avventure o costruire nuovi imperi. Dopo qualche tempo, anche Dragon Magazine ammainò la sua bandiera e, con esso, ebbero fine anche le esplorazioni della Princess Ark. L'editore di D&D (includere versioni avanzate e successive), per motivi incomprensibili, non sarà mai più interessato a Mystara. Atlanti e navi volanti inclusi. Con l'avvento di Internet, dopo qualche tempo, gli appassionati di D&D e di Mystara si riorganizzarono e cominciarono a produrre nuovi Atlanti amatoriali per coprire pian piano zone di Mystara finora

inesplore. Dopo molti anni dedicati ad altre occupazioni, anche Bruce Heard cominciò a dedicarsi di nuovo agli Atlanti amatoriali nel suo blog, in modo informale e aperto a tutti, come hanno fatto e fanno tanti blogger. Forse colpito dall'enorme e inaspettato affetto degli internauti, cresciuti con le sue storie, e dopo aver constatato che l'attuale editore di D&D non aveva cambiato idea per quanto riguarda Mystara, e forte dell'"allenamento" fatto con gli amatoriali, dopo molti anni Heard decise di rimettersi in gioco come autore, lanciando il progetto di Calidar, che verrà condotto in proprio e finanziato tramite Kickstarter. Il primo prodotto dedicato al mondo di Calidar, graficamente splendido, è, dunque, "In stranger skies" e troverete in prima pagina, nell'Honor Roll (ovvero nella lista dei principali

sostenitori) molti nomi italiani. La prima cinquantina di pagine è dedicata alla storia di una nave volante e della sua variopinta ciurma in preda a un'amnesia selettiva che non le permette di ricordare il passato. I protagonisti riusciranno a scampare a terribili tempeste, sopravvivere a misteriosi assalitori, contattare gli abitanti del mondo sconosciuto che si estende sotto di loro e, finalmente, si dedicheranno alla esplorazione di Calidar e alla ricerca del motivo per il quale si trovano lì e, soprattutto, di un modo per tornare "indietro". La storia è avventurosa e corale, piena di azione, misteri e fenomeni a prima vista incomprensibili. Non si può non notare una certa somiglianza con le mitiche storie della Princess Ark. La seconda parte del libro (in tutto sono 140 pagine) è dedicata, invece, alla descrizione

del sistema solare di Calidar: i suoi pianeti, le lune, la fascia di asteroidi e, soprattutto, le forze che hanno creato questo mondo, le origini della magia, la fonte di energia mistica che è la materia prima delle anime degli esseri viventi e degli dei, la natura delle forze che permettono alle navi volanti, per l'appunto, di volare (sia nell'atmosfera che nello spazio) e il percorso che permette a creature di altri mondi di arrivare a Calidar. Questa parte del libro, che è ovviamente più simile ai mitici Atlanti, è il vero passo avanti dettato dalla grande esperienza dell'autore: pur con i suoi aspetti magici, bizzarri e sorprendenti, il mondo presentato nasce in modo coerente, con mappe climatiche verosimili, la sua geografia coerente (le mappe sono stupende!), la sua storia pensata unitariamente, i suoi usi e costumi che hanno un loro motivo comprensibile, per quanto siano inevitabili riferimenti a culture umane o fantasy (Grecia Ellenistica, Vichinghi, Elfi, Nani, Draghi, eccetera) e a vari pantheon divini. Il risultato è un sistema solare (stella, pianeti, lune, asteroidi, anomalie cosmiche...) coerente e di grande bellezza, nel quale è al contempo possibile introdurre facilmente culture, episodi, personaggi (e avventure!) provenienti da altre ambientazioni (per esempio far fare un giro su Calidar ai personaggi della vostra campagna corrente non è affatto complicato, pur rimanendo nell'ambito dell'ambientazione). È anche particolarmente interessante il meccanismo per il quale gli Eroi possono aspirare a diventare Semidei e, finalmente, Dei del tipo degli dei dell'antichità classica: potenti sì, ma non onnipotenti, e con caratteri e comportamenti simili a quelli umani. Si passa, poi, a descrivere il Regno di Meryath, uno degli stati di Calidar (il primo visitato dalla Star Phoenix, la nave volante erede della Princess Ark). È un regno dove gli eroi sono tenuti in altissima stima e quindi è il paradiso degli avventurieri. In prima fila tra questi ci sono i navigatori della





CALIDAR

In Stranger Seas

Star Phoenix, che sono dunque descritti con dovizia di particolari interessanti e sono seguiti dagli altri eroi e anteroi principali descritti nella prima parte del libro. Segue una serie di descrizioni di organizzazioni (gilde, ordini, confraternite...) di Calidar e una trattazione della città di Glorathon, capitale di Meryath (a cura di Ed Greenwood, amico di vecchia data di Bruce Heard). Non poteva mancare un bestiario con una rassegna di alcune delle creature peculiari di Calidar. È difficile evitare di dare anticipazioni delle mille e una gemme e sottigliezze infilate un po' do-

vunque (e con metodo: non a casaccio!), ma rischierei di rovinare il divertimento. Il bello di tutta questa ambientazione è che viene presentata senza un sistema di regole di riferimento: è semplicemente una descrizione ben dettagliata di uno splendido scenario fantasy con più di qualche riferimento steampunk.

Solo verso la fine del libro vengono fornite delle coordinate per la conversione a Pathfinder, presentata solo come una delle infinite possibili: qualunque Master o Narratore potrà adattare le avventure su Calidar al regolamento che

preferisce. L'ultima perla del libro è un manuale di navigazione per navi volanti, completato dalle descrizioni dettagliate di ben sei tipologie, costruite secondo diversi criteri prevalenti in diversi Stati e culture, per cui, per esempio, la nave volante degli Elfi è una meraviglia di legno vivente con tanto di fiori e germogli, mentre quella dei nani è un mostro di metallo che sputa un denso fumo nero che fa molto steampunk.

In conclusione, oltre allo stupore per l'eccellente veste editoriale e le splendide immagini, rimane il piacere di aver

fatto conoscenza con un mondo fantastico pieno di aspetti interessanti e sorprendenti, che sono stati tutti pensati e costruiti per bene in modo coerente, in modo da essere ognuno una tessera di un mosaico magistralmente disegnato e architettato.

Ne saranno entusiasti gli affezionati lettori che hanno conosciuto le storie di Bruce Heard decenni fa e anche chi non l'ha mai conosciuto prima. Le possibilità di gioco sono assolutamente enormi e adattabili a tutti i gusti.

Buona lettura e buon divertimento!