

# Mavín

Un'ambientazione fantasy per Dungeon 6

di

*Giacomo Bellucci*



Selva di Faras  
Yonarim

Aseral

Il Baluardo  
Vuoto di Seradin

Verax

Garad-In

Novas

Fanghi di Vargas  
Garas  
Macchia di Voras  
Novas

Sidarin

Keros  
Caldera di Oxal

Mavin

40km



*Questa ambientazione è stata creata con il metodo di worldbuilding di Dungeon 6 - Extended Edition. Il sistema è una procedura guidata tramite domande che permette di focalizzare la creatività e dare vita, in brevissimo tempo, ad un mondo interessante e divertente da giocare. Potete divertirvi a giocare Mavin con Dungeon 6 (<https://goo.gl/EmBSBt>) o con qualsiasi altro gioco di ruolo fantasy.*

## Le origini

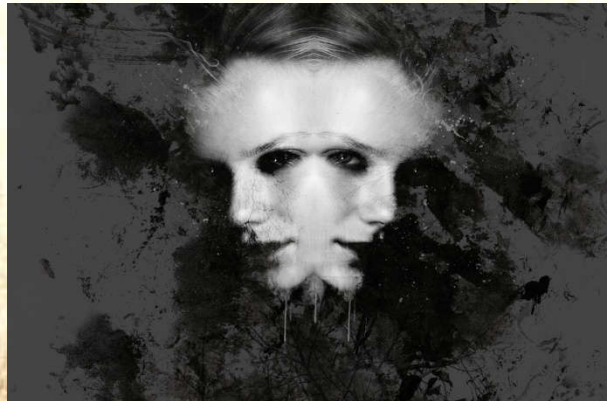
Il mondo di Mavin è nato 7432 anni fa e la sua origine è persa nella notte dei tempi. Vigmar, Fulcro del Vuoto, creò il mondo a partire da un suo pensiero e lo rese tanto vivo e particolareggiato che da esso ne nacque la terra, il mare, il cielo e tutte le forme di vita che su Mavin prosperano. Egli stava cercando un luogo dove potesse riposare e decise di crearne uno che fosse per lui perfetto. Il mondo crebbe e dette i suoi frutti e il pensiero divenne sempre più tangibile e autosufficiente, finché fu pronto per accogliere Vigmar stesso nella sua neonata alcova.

Esso, da secoli ormai, passeggia tra le

genti da lui stesso create, portando il suo smisurato potere tra di esse al suo passaggio e privandole di tutti i tormenti umani, gli odi, le preoccupazioni. In sua presenza il pensiero si libera e coloro che sono stati toccati da Vigmar, per sempre rimangono beati di questo momento. Ogni 7 lune Vigmar porta con sé alcuni tra i suoi fedeli più accaniti fin sotto Garad-In, la Montagna Sacra, dove si dice esista la sua vera dimora. I fedeli così trascendono la loro vita normale e il giorno dopo anche la terra festeggia con un'eruzione dai vulcani di Keros.

## Particolarità

Esiste una dimensione vicina al piano materiale. Essa è il **Regno degli Specchi**, una dimensione molto simile al luogo ove le creature dimorano e dove riposano i frammenti di tempo passato, i fatti accaduti, gli eventi nefasti o felici che hanno visto protagonisti tutti gli esseri viventi di Mavin. In questo luogo è possibile trovare e rivivere esperienze passate, corrotte e modificate in parte dai **Gablarix**, esseri che in questa dimensione vivono e che



Nel Regno degli Specchi riposano tutti gli eventi accaduti su Mavin



si nutrono di questi frammenti di tempo, come spazzini che si occupano di ripulire il passato abbandonato da coloro che non ne hanno più bisogno.

Tutti gli esseri viventi nascono e muoiono normalmente ma solo di giorno, perché la notte Vigmar riposa. La notte tutte le energie si fermano: venti, maree, tempeste, terremoti. Anche il tempo dell'invecchiamento è bloccato durante la notte e nessuno può morire. Chi viene ferito a morte o subisce qualcosa che di giorno lo avrebbe ucciso, si trasforma in un **Qanyar**, uno spettro immateriale che non abbandonerà più la notte rimanendo imprigionato al luogo e momento della sua dipartita.

## Geografia

Il piccolo pianeta ha la forma di un disco piatto dalla forma irregolare e tutti i popoli vivono su un lato di esso. Quando le persone alzano gli occhi al cielo vedono **Karas**, l'Astro Lucente. Sull'orizzonte si trova sempre **Durok-Atar**, la Custode, colei che accompagna Mavin in ogni sua tenebra.



Chiunque muoia di notte diventa un Qanyar, uno spettro.

L'isola di **Novas** custodisce **Garad-In**, l'accesso al regno sotterraneo degli dei. L'isola è circondata da gorghi e tempeste perenni, unici nel loro genere a resistere in perenne agitazione anche di notte. Solo ogni 7 lune, quando Vigmar si avvicina all'isola, tutto si calma. **Aseral** è un'isola in gran parte boscosa e abitata da bestie. Solo la città **Vonarim**, una dei più grandi insediamenti degli uomini, resiste in questo territorio selvaggio. **Keros** è una gigantesca caldera vulcanica, piena di solfatare, fanghi ribollenti, vapore e fuoco. **Verax** è in gran parte desertica, tranne per la costa e un unico oasi al centro dell'isola. **Sidarim** è un'isola molto ospitale ma le due città che qui sono ospitate, **Garas** e **Noval**, sono in continua ostilità.

## Popoli

Su Mavin vivono prevalentemente uomini. Circa un anno fa, nel 7431, Vigmar creò una nuova razza, i **Navgor**, un ibrido tra umani e il pensiero più puro che può incarnare una roccia millenaria. La razza però non soddisfò Vigmar che decise di affidarla totalmente in mano ai suoi sacerdoti, in modo che potessero usare



questi esseri, simili a primitivi, come più loro aggradava.

## Fazioni

Il **Collegio**, la congrega di tutti i sacerdoti di Mavin è capeggiato da **Baras il Cangiante**; la **Mano**, l'organizzazione a cui fanno capo i malviventi e i ladri è tenuta, si dice, dal misterioso **Vandoras**; il **Concilio**, il gruppo dei saggi e potenti maghi, è retta da **Edmira la Lungimirante**. La fazione più influente di tutte è il Collegio che governa per diretto mandato di Vigmar dalla città di Vonarim. La Mano comunque domina metà dell'isola di Sidarin, in particolare sulla Macchia di Voras e ha la sua sede ufficiosa a Noval dove si dice che dimori lo stesso Vandoras. Il Concilio ha la sua sede, l'Accademia, a Garas.

Verax contiene quella che è diventata una vera e propria fazione a se stante. È comandata dalla famiglia umana dei **Fadoras** che ha ottenuto l'isola ottenuta l'isola come feudo 10 anni prima. Il loro leader, Verax,



L'Accademia, il castello sede del Concilio dei Maghi

un potente Mago ormai ritiratosi, ha dato il proprio nome all'isola che prima si chiamava **Coras**. La famiglia si è chiusa dentro i confini dell'isola e non intrattiene quasi più nessuna relazione diplomatica. I pochi visitatori che sono ammessi nella loro reggia, dentro l'oasi detto "**Il Baluardo**", sono invitati abitualmente tipicamente appartenenti alla Mano.

## Eventi

Dodici anni fa una sanguinosa guerra tra il Collegio e gli uomini di Coras è scoppiata perché quest'ultimo voleva installare una chiesa in quel territorio che ancora ne era sprovvisto. La guerra è stata molto sanguinosa e ha trasformato l'isola in un grande deserto.

# ATTENZIONE!

Se sei un giocatore e non vuoi rovinarti la sorpresa di scoprire i segreti di Mavin, interrompi qua la lettura. Le informazioni nella sezione successiva sono ad uso esclusivo del master!



## I Segreti di Mavin

Il mondo di Mavin è condannato e il suo tempo scadrà tra un anno. Vigmar, il suo creatore, non è un dio come tutti credono ma un essere appartenente ad una razza ormai scomparsa che aveva la facoltà di plasmare il pensiero in materia e dargli forma e sostanza. Unico sopravvissuto di una razza decaduta e prossimo alla rovina, con le ultime energie e tecnologie creò Mavin e lo popolo di vita, prendendone gli esemplari da altre parti del creato. Dalle creature viventi egli riusciva, grazie ad un essere delle sue terre, a distillare le Gemme dell'Anima, pietre altamente energetiche e fatte di magia pura che alberga nei viventi. Queste gemme sono l'unica cosa che riesce a tenerlo ancora in vita. Sotto il mondo piatto, il cui unico accesso noto è sotto la montagna di Garad-In, vive questa misteriosa creatura, detta il **Divoratore**, dall'aspetto di un gigantesco serpente dalle mille teste. Ogni 7 lune, Vigmar usando le sue facoltà altamente

ipnotiche, irretisce alcune uomini e li porta a Garad-In per poi darli in pasto al Divoratore. Quando questo ha compiuto il suo pasto, le gemme, contenenti una grandissima energia, vengono espulse nuovamente sul lato abitato di Mavin tramite le eruzioni dei vulcani di Keros, dove Vigmar va poi a raccoglierle.

Vigmar progetta di portare, tra un anno, tutte le creature di Mavin contemporaneamente a Garad-In e lì, una volta date in pasto al Divoratore, la grande



Ciò che aspetta coloro che varcano le soglie di Garad-In e si recano al di sotto del mondo conosciuto è entrare in un mondo di desolazione e disperazione, dove dimora il Divoratore!



quantità di gemme che ne risulterà gli permetterà di ottenere nuovamente l'immortalità perduta ma Mavin si distruggerà durante l'ultima spettacolare eruzione della **Caldera di Oxal** e Il segreto per sventare questo piano distruttore è nel **Regno degli Specchi**, dove, tra tutti i ricordi rimasti, si trova anche il **Primo Ricordo**, quello concepito da Vigmar con tutto il suo piano. Gli accessi al **Regno degli Specchi** sono casuali e imprevedibili e ne esiste uno solo stabile, nel centro di Verax che la famiglia Fadoras assieme alla Mano sta cercando di sfruttare.

I Chierici di Vigmar sono quasi tutti all'oscuro del piano del loro dio tranne che Baras che crede che il patto, stretto con il dio, di continuare a tenere a bada i popoli per suo conto e in suo nome basti per salvarlo. Verax, candidato a diventare il reggente del Concilio, era intenzionato a destituire Baras perché sospettava del suo operato. Quest'ultimo, con una congiura politica, è



Solo recuperando il Primo ricordo dal Regno degli Specchi sarà possibile sventare il crudele piano di Vigmar!

riuscito a far eleggere Edmira come massimo vertice del Concilio, esiliando di fatto Verax sull'isola di Coras con la scusa di fornirgli, come dono regale per la sconfitta ottenuta, un'isola intera sulla quale fare ciò che il mago avrebbe desiderato.

I Navgor stanno cercando di organizzarsi sotto il segno del Ragno, un gruppo di ribelli di questo popolo, per sfuggire alle grinfie del Collegio che li tratta come schiavi. È un popolo primitivo ma molto forte e un'alleanza con loro al momento della loro ribellione potrebbe ribaltare anche le sorti di una guerra.