

# Campagna di gioco

Con il termine *Campagna di gioco* (o più semplicemente *Campagna*) si intende un insieme più o meno grande di **Avventure** (e quindi di **Cronache**) aventi come protagonisti uno o più gruppi di personaggi all'interno della medesima **Ambientazione** di riferimento. Se l'**Ambientazione** può essere considerata un contenitore di Campagne, una *Campagna* è a tutti gli effetti un contenitore di **Avventure** (e relative **Cronache**): una serie di storie legate tra loro e che raccontano le vicende di un gruppo di **Personaggi** mediante una serie di cronache ed eventi facenti parte di un'unica trama generale.

## Concetti di base

Prima di creare la propria Campagna di gioco consigliamo la lettura del Capitolo **Ambientazioni, Campagne ed Avventure** del **Regolamento di Myst**. Lì, oltre a una breve guida sulla scelta dell'**Ambientazione**, troverete suggerimenti per il *Game Master*, informazioni sulle varie **tipologie di Campagna** (*aperta* e *chiusa*) ed esempi su come ideare e/o impostare la propria.

## Le Campagne di Myst

Segue un elenco (diviso per ambientazione, dalla più alla meno recente) delle principali Campagne giocate con il sistema di gioco **Myst**. La maggior parte di esse sono state ambientate all'interno dei territori del **Continente di Sarakon**, l'**Ambientazione** di riferimento del gioco.

Ciascuna Campagna contiene un riassunto sommario degli eventi, l'elenco completo delle **Cronache** realizzate per ciascuna **Avventura** di cui si compone, i riferimenti ai **Personaggi** che hanno preso parte alle vicende, i dati relativi ai **Game Master** e alle sessioni di gioco e una serie di altre informazioni utili.

### Il Continente di Sarakon

- **Campagna di Uryen**: ambientata nelle fredde e inospitali Lande del **Corno del Tramonto**, nelle propaggini settentrionali del **Continente di Sarakon**, la Campagna di Uryen narra le avventure di un gruppo di soldati alle prese con operazioni militari, faide intestine, mostruose creature e devastanti epidemie.
- **Campagna di Caen**: estate dell'anno 506, villaggio di **Caen**, **Continente di Sarakon**. Un drappello di Cavalieri al servizio di un Signore spietato compie una sanguinosa rappresaglia nei confronti degli ignari abitanti. Un gruppo di bambini, costretto ad assistere al massacro dei propri familiari, si unisce in un giuramento di vendetta. La Campagna, ambientata dieci anni dopo il tragico evento, descrive l'adempimento di quel proposito.
- **Campagna di Vintemberg**: E' la prima Campagna ambientata nella *Terza Versione* del **Continente di Sarakon** e nella *Linea Temporale* attuale. Vede il suo inizio nei territori del **Granducato di Greyhaven** e narra le vicende di un gruppo di avventurieri contraddistinti da una forte personalità e da un grande spirito di iniziativa alle prese con minacce demoniache, feudatari crudeli, sette di adoratori delle Tenebre e bande criminali. Prende il suo nome dalla città baronale di **Vintemberg**, posta nei territori occidentali del **Ducato di Greyhaven** dove hanno vissuto per un certo periodo i protagonisti delle vicende narrate.
- **Campagna Estrema**: Giocata durante una lunga pausa della **Campagna di Vintemberg**, racconta alcune vicende collaterali ambientate nelle estremità nord-orientali del **Ducato di Greyhaven**. Alcuni degli eventi e dei Personaggi presentati in questa Campagna verranno successivamente recuperati nella seconda parte della **Campagna di Vintemberg**.
- **Campagna di Greyhaven**: ambientata nella *Seconda Versione* del **Continente di Sarakon** (*Sarakon 2.0.97*), è stata giocata dal giugno 1997 al marzo 1999.
- **Campagna Storica**: ambientata nella *Prima Versione* del **Continente di Sarakon** (*Sarakon 1.0.94*), è stata giocata dal 1994 al 1996.

### Il Regno di Leben

- **Il Regno di Leben**: Ambientata nella suggestiva cornice dell'ambientazione di Leben, questa Campagna narra le vicende di una bizzarra compagnia di avventurieri alle prese con sinistri e inspiegabili fenomeni di stregoneria. Criminali incalliti, torturatori, massaie armate di mestolo e soldati corrotti si uniscono per sopravvivere all'interno di un claustrofobico scenario da Caccia alle Streghe.

### Il Regno Santo di Alkmaar

- **Il Volo del Corvo:** Nota anche come Campagna di Tepesti, descrive una serie di avventure ambientate nelle lontane terre del **Voivodato di Tepesti**, un territorio isolato e inospitale situato alle propaggini orientali del **Regno Santo di Alkmaar**. La Campagna, caratterizzata da un'atmosfera gotica e opprimente, ha visto l'introduzione di una serie di regole alternative in sostituzione di quelle ufficiali.
- **La Campagna di Havel:** E' la prima Campagna di Myst ambientata nel **Regno Sacro di Alkmaar**. La storia si svolge nei territori della **Marca di Havel**, stretti tra la povertà e un soffocante oscurantismo religioso, e descrive le avventure che vedono protagonisti i tre Cavalieri Sieghard, Wolfried e Vincent, le due Novizie Scarlet e Gisela, l'Eremita Anders e il giovane Ben.