

Campagna di Uryen campagna

Sesta campagna di Myst ambientata nel [Continente di Sarakon](#) e la quarta ambientata nella *Terza Versione* dell'ambientazione, nota come *Sarakon 3.0.99*. Le precedenti sono, in ordine cronologico: la [campagna storica](#) (*Sarakon 1.0.94*, dal 1994 al 1996), la [campagna di Greyhaven](#) (*Sarakon 2.0.97*, dal giugno 1997 al marzo 1999), la [campagna di Vintenberg](#) (*Sarakon 3.0.99*, dal giugno 1999 al 1o dicembre 2003, terminata a seguito di una [storica e-mail di Elmer's Pupil](#)), la [campagna estrema](#) (*Sarakon 3.0.99*, dall'estate 1999 a fine anno) e la [campagna di Caen](#) (*Sarakon 3.0.99*, dal gennaio 2004 al novembre 2011).

La campagna vede il suo inizio nel febbraio dell'[anno 516](#) e narra le vicende di un gruppo di avventurieri in viaggio verso il [Corno del Tramonto](#), fredda e inospitale regione recentemente annessa al [Ducato di Surok](#). La prima sessione viene giocata il 20 gennaio 2012.

Introduzione

Il contesto introduttivo della campagna è narrato nelle seguenti voci, che descrivono i territori di gioco e la loro situazione politica e territoriale nel periodo di inizio della campagna:

- Il [Corno del Tramonto](#)
- Il [Margraviato di Feidelm](#) e la città di [Feidelm](#).
- L'arcipelago di [Ilsanora](#)
- Il [Ducato di Feith](#)

Sono inoltre disponibili degli *abstract* introduttivi indirizzati ai protagonisti della campagna e contenenti le informazioni di partenza: non essendo ancora il loro contenuto di pubblico dominio, verranno pubblicati a campagna inoltrata.

Le cronache delle avventure

- **Il Vento del Nord**: il prologo della campagna. Racconta il viaggio dei protagonisti in direzione del borgo di **Uryen** e il primo contatto con il territorio.
- **Il Rombo del Tuono**: la seconda avventura della campagna. Racconta i primi incarichi svolti dai protagonisti in qualità di soldati regolari dell'esercito di **Uryen**.
- **Nuove leve**: la terza avventura della campagna. Racconta il viaggio dei protagonisti verso **Lagos** per reclutare nuovi soldati.
- **Lungo le torri di guardia**: quarta avventura. Racconta l'assegnazione dei protagonisti alle Torri di guardia che vigilano sul territorio delle **Falesie degli Orchi**.
- **La Rocca di Cristallo**: quinta avventura. Racconta le indagini del gruppo alla ricerca di un pericoloso adoratore delle tenebre, il **Doktor Viala**.
- **Alma Mater**: sesta avventura. Racconta l'assegnazione del gruppo all'avamposto di **Alma Mater**, oltre il fiume **Traunne**, in territorio ostile.
- **Le catene del comando**: settima avventura. Racconta l'assegnazione del gruppo agli ordini del Tenente **Kain Werber** per un'operazione contro i Nordri del **Clan delle Ombre Nere**, nell'autunno del 516.
- **La Fiera dell'Ovest**: ottava avventura. Il gruppo viene inviato a **Lagos** come scorta di un mercante e per prestare servizio d'ordine durante la festa per la **Rinascita**. Dicembre 516.
- **I Pattinatori**: nona avventura. Il gruppo, assegnato al ventitreesimo Plotone dell'Esercito, viene inviato sul fiume **Traunne** per proteggere i lavoratori impegnati nella costruzione di un ponte, nelle prime settimane del 517.
- **Nido di vipere**: decima avventura. Nella primavera dell'anno 517, il XVIII ed il XXIII plotone dell'Esercito di Uryen vengono inquadrati nelle schiere di **Feidelm** e prendono parte ad un'imponente operazione militare nel **Cariceto di Amedran**.
- **Gretel**: undicesima avventura, ambientata nel marzo-aprile dell'anno 517. **Bohemond d'Arlac** partecipa a una difficile operazione insieme ad alcuni elementi scelti dell'esercito di Uryen.
- **Vecchie ferite**: dodicesima avventura, ambientata nel maggio dell'anno 517. Il XXIII Plotone viene incaricato di contattare un ex ufficiale dell'Esercito di **Treize**, in esilio nell'**Heirlig**.
- **La tomba della Regina**: tredicesima avventura, ambientata nell'estate dell'anno 517. Alcuni membri del XXIII Plotone dell'Esercito di Uryen, insieme ai superstiti del XV, scortano una giovane prigioniera ad **Angvard**, per cercare di rintracciare una temuta banda di briganti.
- **Pilastrì di Tramontana**: mentre la gran parte dei soldati del XXIII Plotone dell'Esercito di Uryen sono in missione oltre il Traunne, impegnati nell'avventura narrata dalla cronaca La Tomba della Regina, Kailah, Annie e Gannor restano presso la Rocca di Tramontana.
- **Il Canto della Sirena**: quattordicesima avventura, ambientata nell'estate dell'anno 517. Il XXIII Plotone dell'Esercito di Uryen oltrepassa il Traunne per intraprendere un lungo viaggio sotto la guida di **Logan Treize**. Durante il viaggio svolgono missioni attorno ad **Angvard** per conto di **Yara Raleigh** e conducono **Giada Novak** al **Castello di Seta di Skogen**. A causa della sua durata, questa avventura è divisa in quattro Cronache distinte: **Il Canto della Sirena - prima parte**, **Il Canto della Sirena - seconda parte**, **Il Canto della Sirena - terza parte**, **Il Canto della Sirena - quarta parte**.
- **Il respiro dei sobborghi**: quindicesima avventura, ambientata nell'inverno dell'anno 517. Il XXIII Plotone, diventato adesso il VII per decisione del Capitano Barun, viene inviato a **Feidelm** come scorta al fratello minore del Burgravio di Uryen.

Altre cronache collegate alla campagna

- **La Loggia di Pforzheim**: Cronaca di una missione svolta all'interno del Corno d'Oro di Surok, corrispondente all'attuale Contea di Halden, nell'autunno dell'anno 514.

I protagonisti

- **Sven Herzog**, soldato originario di **Gulas**
- **Bohemond d'Arlac**, **Paladino** di **Dytros** in incognito
- Padre **Engelhaft Todenehmer**, sacerdote di **Kayah**
- **Vodan Thorn**, Elsenorita ex carcerato
- **Kailah Morstan**, incantatrice
- **Colin Tarr**, speciale di **Greyhaven**