

SEVEN SEAS

Ambientazione



La Nuova Repubblica di
MELIDISSA

INDICE

INTRODUZIONE	3
1.GEOGRAFIA	3
TERRITORIO	3
FAUNA E FLORA	4
POPOLAZIONE	5
2.STORIA	6
LE ORIGINI	6
LE TRE GUERRE CONTRO NOHOKAI	8
LA RIVOLUZIONE, L'OPPRESSIONE, LA SCISSIONE.	10
3.POLITICA	13
STRUTTURA DELLO STATO	13
DALLE CONSORTERIE ALLE CASE DEI MESTIERI	15
LE CITTA'	17
ECONOMIA	19
LE LEGGI	20
LA CARTA DEI DIRITTI DELLA REPUBBLICA	21
RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI:	24
PERSONALITÀ NOTE DELLA NUOVA REPUBBLICA:	25
4.SOCIETA' E CULTURA	29
INDOLE E CARATTERE	29
MELISIANI, POPOLO SUPERSTIZIOSO!	30
IL RAZZISMO	30
SOCIETÀ E RICCHEZZA	30
FESTE NAZIONALI	31
RELIGIONE E SUPERSTIZIONE	32
4.ISTITUZIONI NAZIONALI	33
LE CASE DEI MESTIERI	34
LE ACCADEMIE	36
L'ESERCITO	38
MARINA	39
5.MAGIA	40
LA TORRE GRIGIA	40

LA NUOVA REPUBBLICA DI MELIDISSA

*“Senti il popolo Cantar?
Canta canzon di Verità
È la canzone della gente
Che mai più schiava sarà
Quando il battito del Cuore
Fa eco al batter del Tamburo
La nuova alba sorgerà della Libertà”*

Inno dei Rivoluzionari Melisiani, anno 2020.

INTRODUZIONE

Ambizione, Coraggio, sete d'avventura. È ciò che nei secoli ha reso Melidissa potenza indiscussa dei Sette Mari. Patria dei più grandi navigatori ed esploratori di Tessalit Melidissa fa la fortuna di chiunque sia abbastanza folle da raccogliere la sfida. Nessuno può fermare un melisiano determinato a raggiungere il suo scopo. E anche quando la morsa della Tirannia sembra stringere il popolo di Melidissa nella sua terribile stretta, è proprio allora che esso mostra il suo vero volto.

1.GEOGRAFIA

TERRITORIO

Un tempo la Superba Repubblica di Melidissa comprendeva un arcipelago composto da numerose isole di diverse dimensioni, di cui le tre isole maggiori Melidissa, Batavia e Morea costituivano il nucleo principale.

Attualmente, in seguito ad una sanguinosa guerra civile, la Repubblica si trova divisa in due: l'isola di Melidissa è terra della "Repubblica Oligarchica di Melidissa", mentre le restanti due isole maggiori, Batavia e Morea, sono sede della "Nuova Repubblica di Melidissa". A delimitare i confini tra l'isola di Melidissa e la Nuova Repubblica è stato eretto un muro che sorge dal mare, chiamato volgarmente dagli abitanti "il Murasso". Questo gigantesco muro che si estende per tutto il confine marittimo tra Melidissa e le altre isole maggiori è stato voluto dal Serenissimo Oligarca per prendere "simbolicamente" le distanze dalla Nuova Repubblica a lui ostile.

Batavia, Morea e Melidissa si trovano nel Mare d'Oro, molto vicine al centro del mondo, e sono circondate da una miriade di isole più piccole, che ospitano piccoli villaggi di pescatori e cittadine minori. Batavia è la più vicina al centro e la più fredda, con un clima tra il temperato e l'atlantico. Ospita campi e piccole foreste, e ha una particolare abbondanza di acqua potabile; Morea è la più piccola e calda tra le isole maggiori, con un clima mite dove spesso a causa di uno strano gioco di correnti non piove per mesi; l'isola di Melidissa, la sede della Repubblica Oligarchica, è certamente l'isola più grande e prospera delle tre, con un clima temperato e piacevole, e una vegetazione rigogliosa.

Nell'età dell'oro della vecchia Repubblica la nazione ha stabilito anche una serie di avamposti, impossessandosi di isole disabitate e altre terre di nessuno: si tratta in genere di piccole cittadine fortificate e ben armate, che sopravvivono grazie alla pesca e ai rifornimenti dalla madrepatria.

Gli avamposti melisiani sono sparsi per tutti i Sette Mari, sulle principali rotte commerciali. In seguito alla rivoluzione che ha diviso le isole principali di Melidissa in due Repubbliche distinte, la Repubblica Oligarchica ha mantenuto il controllo sociale, politico ed economico sulla maggior parte dei protettorati melisiani, lasciando alla Nuova Repubblica soltanto una manciata di isole vicine alle acque di Batavia e Morea. Fa un'eccezione l'isola di **Samarìa**, della quale la Nuova Repubblica ha rivendicato il possesso di una parte del territorio, chiamato Forte Vecchio. Quella zona dell'isola è posta sotto il controllo del senato della Nuova Repubblica e data in gestione ai membri della delegazione Melisiana della Compagnia dei Sette Mari.

FAUNA E FLORA

Grazie alla loro diversità climatica, le isole dell'arcipelago centrale presentano una certa varietà nell'habitat naturale, che rimane comunque tipico dei climi temperati. Batavia, grazie alla sua ricchezza d'acqua, è ammantata di foreste, di latifoglie a bassa quota e di conifere in montagna, abitate da animali quali cervi, scoiattoli, linci e via dicendo: lo stesso si può dire di Melidissa, che ha anche un mare più pescoso. Il clima secco di

Morea favorisce invece la crescita di una folta macchia litoranea e di piante quali ulivi, bouganville e ligustri.

POPOLAZIONE

La popolazione di Melidissa è sempre stata composta perlopiù da umani (85%), poi shibai (9%), dionee (5%) ed eterei (1%). Gli umani sono da secoli a tutti gli effetti la razza dominante: i membri delle altre razze hanno sempre avuto ufficialmente pieni diritti, ma di fatto sono stati spesso discriminati nell'accesso alle cariche più alte, con l'eccezione dei ranghi dei maghi. Capi delle corporazioni, ufficiali di alto rango e via dicendo sono sempre stati umani. Gli shibai di Melidissa venivano considerati in genere immigrati di Yantai dalla popolazione umana, nonostante la cosa non abbia senso, dato che erano presenti fin da prima dell'unificazione. Gli Shibai della vecchia Repubblica hanno sempre avuto un atteggiamento più tranquillo e posato del resto della popolazione, ed esprimono la propria ambizione perfezionando le loro abilità artigianali e facendosi strada con costanza all'interno delle corporazioni. Sebbene, come le altre razze, non potessero ambire alle cariche più alte, erano assai più ben visti grazie alla loro reputazione di lavoratori instancabili e affidabili. Le dionee di Melidissa discendono interamente da dionee rapite e fatte schiave nei secoli precedenti: moltissime di queste erano state allevate appositamente per servire nell'esercito. Come conseguenza di questo, e del disastro della seconda guerra contro Nohokai, le dionee fino ad oggi non hanno mai goduto di una buona reputazione. erano viste come creature ferine, dall'intelligenza non troppo sviluppata, ma comunque subdole e astute, capaci di attaccare un essere umano alle spalle e magari divorarlo! La maggior parte della popolazione non si fida di loro per natura, e sono spesso relegate a lavori di bassa manovalanza o di servitù, a meno che non scelgano di entrare nell'esercito o in altri gruppi di combattenti (per es. mercenari), dove la loro grande forza e agilità sono riconosciute, seppure a malincuore. Le dionee non sono mai state promosse oltre un certo rango, in ogni caso. L'unica carriera senza ostacoli, per una dionea, è sempre stata quella nella magia, dato che i maghi melisiani si considerano un'élite in grado di guardare oltre le apparenze. Le dionee di Melidissa sono decisamente meno tracotanti di quelle delle altre nazioni, data la loro storia e la minaccia implicita che la maggioranza di umani esercita: mantengono un atteggiamento fiero e riservato, e sono decise a dimostrare la loro superiorità coi fatti, più che a parole. Gli eterei di Melidissa sono sempre stati pochi e mantengono intatto il loro naturale carattere esuberante, sebbene siano malvisti dalla maggior parte della popolazione in quanto considerati inaffidabili ed estranei. Portano all'estremo il gusto di Melidissa per l'esplorazione, la scoperta e l'avventura, e desiderano accumulare ricchezze e risorse per le possibilità che offre, fosse anche solo assaggiare un nuovo piatto esotico. Molti collezionano souvenir e oggetti stravaganti riportati dalle proprie avventure.

Con l'avvento dell'Oligarchia le razze non umane hanno subito un crollo drastico nel loro già umile status sociale. L'Oligarca, infatti, promulgando i valori della Vecchia Repubblica in maniera distorta e xenofoba, ha costretto tutti i non-umani a confinarsi ai margini delle città, in quartieri poveri e malfamati, e si mormora che col tempo molti eterei e dionee siano stati rapiti, resi schiavi, e inviati a lavorare negli arsenali segreti dell'Oligarca.

La rivoluzione che ha diviso in due la Repubblica di Melidissa ha portato a galla i traffici dell'Oligarchia, e molti non umani liberati dai campi di lavoro e dai quartieri in cui erano confinati si sono uniti alla rivoluzione. In tanti si sono poi rapidamente trasferiti a Batavia, Morea, e nelle isole limitrofe, lasciando l'Ex Capitale che, rimasta saldamente in mano a Giacomo Barazzutti, è diventata se possibile ancora più xenofoba e radicale. La Nuova Repubblica di Melidissa ha accolto favorevolmente l'affluenza degli eterei e delle dionee fuggiasche (tutte coloro che sono riuscite a scampare al blocco navale incorso in seguito alla rivoluzione), ma la secolare diffidenza rimane dura da mandare giù per la popolazione di Batavia e Morea, anche se di certo si tratta comunque di un miglioramento per le razze non-umane, dopo quanto patito nella storia recente.

2.STORIA

LE ORIGINI

Non è noto quando i primi esseri umani giunsero nell'arcipelago o da dove provenissero, ma anticamente le popolazioni di Melidissa erano sparse in una miriade di piccoli insediamenti autonomi che si dedicavano alla pesca, all'agricoltura e all'allevamento.

Man mano che la popolazione cresceva e che i piccoli insediamenti prosperavano, tramutandosi in città, crebbe anche la società, e si crearono le prime figure specializzate di artigiani e commercianti.

I primi mercanti si muovevano da un insediamento all'altro via terra o con semplici imbarcazioni adatte a navigare vicino alle coste, ma le necessità della popolazione crescevano, e questi intrepidi avventurieri decisero di sfidare il mare aperto.

In pochi anni le tecnologie marinare migliorarono facendo la fortuna di molti artigiani, che divennero dei veri e propri armatori.

Fu così che iniziarono le esplorazioni ed i commerci, così come le inimicizie ed i conflitti tra le tre isole maggiori.

Nel 1430 Melidissa, la città stato più grande, entrò in conflitto con Morea. Si dice che gli abitanti di Morea si sentirono offesi quando un marinaio melisiano molestò una donna di Morea, e ben presto la cosa degenerò in un bagno di sangue in cui cento melisiani vennero uccisi per le strade della città. Altre fonti sostengono che si trattava di un caso di truffa, ma ad ogni modo il consiglio di magnati che governava Melidissa inviò un'ambasceria al principe di Morea chiedendo soddisfazione.

Il principe fece scacciare gli ambasciatori, e Melidissa rispose inviando la sua flotta, che era così superiore in numero e mezzi a quella di Morea che non ci fu neppure una vera battaglia: il principe preferì accordarsi. Vennero quindi stipulati patti per il libero commercio ed un'alleanza militare.

Batavia, che è un po' più lontana dalle altre isole, entrò nell'alleanza dopo la catastrofe nota come "Il giorno del Sole Freddo" del 1472. L'isola era già in difficoltà a causa di una tempesta durata quasi due settimane, seguita da un periodo di freddo localizzato e intenso che distrusse i campi e causò la morte di molte persone. Il mare gelò, un evento assolutamente inaudito. E quando finalmente il freddo cessò, in una notte scura e senza luna, i morti si risvegliarono ed attaccarono i vivi facendone strage. La situazione era tragica: i batavi erano artigiani e non militari, e come se non bastasse il nemico sbucava ovunque. La popolazione riuscì a rifugiarsi nella propria capitale e inviare una richiesta di aiuto a Melidissa, che rispose inviando in aiuto una flotta con viveri e soldati. Bonificata l'isola, aiutarono gli abitanti di Batavia a ricostruire la loro patria, e anche l'ultima delle tre grandi isole entrò nell'alleanza.

A questo punto le tre città erano alleate e avevano addirittura una moneta comune, ma politicamente erano ancora indipendenti, Melidissa e Batavia governate ciascuna da un consiglio, e Morea dal suo principe.

La spinta finale all'unificazione fu l'invasione da parte di Zuun, nel 1565, infastidita dall'aggressività dei mercanti melisiani, e dai loro continui sconfinamenti territoriali. La tensione era cresciuta per anni con piccoli scontri, omicidi e atti di pirateria. Alle proteste formali e alle richieste di indennizzo da parte di Zuun Melidissa e le sue alleate risposero che ogni uomo era fautore della sua fortuna e che usava i modi e i mezzi necessari per tutelarsi. Non trovando una soluzione diplomatica Zuun decise di passare ai fatti: allestì una potente flotta e mosse guerra a Melidissa e alle sue alleate. Il momento era drammatico: i massimi rappresentanti delle famiglie, dei governi e dei cartelli mercantili di tutto l'arcipelago si riunirono nel Palazzo della Galea, già sede del governo di Melidissa, e decisero di unirsi per affrontare il nemico comune.

Tutte le risorse della neonata Repubblica furono impiegate nello sforzo bellico, e le due flotte si affrontarono nella battaglia di Naxos.

Ben 300 navi parteciparono alla lotta, migliaia di uomini si affrontarono e perirono, e Zuun perse. In seguito a questa sconfitta, e anche per problemi interni, l'Impero fu costretto a ritirarsi e a lasciare a Melidissa il dominio dei mari, pur ottenendo di liberare

dagli avamposti melisiani le zone circostanti al proprio continente. Le due nazioni firmarono quindi un patto di non aggressione reciproca. Melidissa e le sue alleate avevano subito a loro volta ingenti danni, e l'anno successivo decisero di unificarsi definitivamente per essere più forti di fronte agli attacchi esterni, firmando l'Accordo di Bonifacio Michiel, dal nome del valoroso ammiraglio che aveva guidato la flotta alla vittoria e che divenne il primo Provveditore Generale della neonata Repubblica. In ogni caso, durante i secoli l'aggressivo espansionismo commerciale e territoriale di Melidissa l'ha portata a scontrarsi di volta in volta con tutte le nazioni per questioni di pretese territoriali.

LE TRE GUERRE CONTRO NOHOKAI

La storia dei rapporti con Nohokai, poi, è pessima. Inizialmente i melisiani avevano pensato di installare degli avamposti anche su quelle isole, ma furono rapidamente scoraggiati dall'ambiente ostile, in particolare dalle malattie: abbandonarono allora quei propositi, recandosi sulle isole solo occasionalmente per razzare la popolazione, costituita dai deboli esuli di Yantai, spesso rapendo le persone per farne schiavi. In seguito gli abitanti di Nohokai impararono a sopravvivere, anche grazie alla magia dei Loa, e iniziarono ad affacciarsi sul mare, con le loro barchette raffazzonate, vendendo spezie e altri materiali esotici che si trovavano solo sulle loro isole.

Melidissa, infastidita da questa concorrenza e vedendo una nuova e ottima fonte di guadagno in quelle strane mercanzie, decise di dare una lezione agli straccioni e si mosse per conquistare le isole. La flotta di Melidissa era immensamente superiore, ma non aveva fatto i conti con l'astuzia dei Nohokai e con le difficoltà del territorio. Dopo un'estenuante campagna militare contro un nemico invisibile, falciati dalle malattie e dalle imboscate, i melisiani dovettero rinunciare. Credevano almeno di aver confinato i selvaggi nel loro arcipelago, ma non fu così: la notizia della loro vittoria fece il giro del mondo e presto presero ad arrivare a Nohokai esuli di altri paesi, scontenti vari e fuoriusciti di ogni genere, attratti dalla possibilità della libertà e di una nuova vita. Ben presto le navi Nohokai tornarono a solcare i mari più numerose di prima.

Il Gran Concilio di Melidissa decise di piegare le isole usando un'altra strada: sfruttando la forte immigrazione, avrebbero infiltrato delle spie a Nohokai, spie che avrebbero controllato i movimenti del nemico e lo avrebbero anche sabotato.

Il piano d'infiltrazione durò per parecchi anni, poi Melidissa radunò nuovamente la flotta e colpì. Sfortunatamente, nel frattempo le dionee erano emerse dalle loro jungle per allearsi con gli umani e gli shibai che vivevano sulle coste. Fu una sconfitta peggiore della prima: nessuno sapeva cosa aspettarsi da quelle strane piante, e i marinai di Melidissa scoprirono ben presto che erano veloci, forti e soprattutto assetate di sangue.

I sopravvissuti tornarono in patria raccontando storie dell'orrore su come i loro compagni fossero stati uccisi, fatti a pezzi e divorati. I Nohokai, più baldanzosi che mai, ripresero le loro attività, accompagnati dalle loro nuove alleate dionee.

Naturalmente la sconfitta non fermò Melidissa. Accantonata l'idea di invadere le isole, i melisiani iniziarono ad attaccare le navi di Nohokai in alto mare, assalendole e affondandole ovunque le trovassero, e cercando di catturare in particolare le dionee per studiarle.

Ben presto si accorsero che le dionee sono molto forti e combattive, e si riproducono in fretta e facilmente: alcuni mercanti senza troppi scrupoli iniziarono quindi a trafficare dionee allevate, principalmente come lavoratori di fatica e gladiatori nelle arene. La cosa causò anche un certo attrito con Zuun, che trovava immorale allevare delle creature senzienti, dotate di anima e quindi di scintilla divina, come se fossero state animali. Poi un membro del concilio, Jan Van Haagen, ebbe un colpo di genio: allevare dionee in massa per farne schiavi guerrieri a disposizione di Melidissa! L'idea piacque al concilio, che affidò in segreto la sua esecuzione allo stesso Van Haagen e a sua moglie Lara Vitturi, nota studiosa. Le dionee venivano addestrate fin da piccole alle arti marziali, all'assoluta fedeltà nei confronti della Repubblica e alla sottomissione verso gli umani. La Repubblica era al massimo della sua potenza bellica: oltre alle dionee, aveva ricostruito l'esercito e la flotta, che era la più potente dei sette mari. Era giunto il momento di farla pagare a Nohokai, e non solo! Finalmente la Repubblica avrebbe potuto impossessarsi dei territori che le spettavano, sia nelle isole selvagge ai confini del mondo, sia nei territori contesi con Zuun e Yantai.

Senza indugio, il concilio inviò flotta ed esercito di dionee contro il piccolo arcipelago, con l'ordine di piegarlo una volta per tutte. Yantai, informata dal rapporto di una sua spia e allarmata dalla nuova potenza militare di Melidissa, di cui conosceva bene l'atteggiamento espansionistico, decise di intervenire e inviò subito un'ambascieria a Melidissa, chiedendo di bloccare la flotta. Per tutta risposta il concilio imprigionò gli ambasciatori, tra cui un membro della famiglia imperiale, minacciando di ucciderli in caso di interferenze con l'invasione di Nohokai. A Zuun, nel frattempo, le alte sfere erano divise: una parte avrebbe voluto intervenire, sia per difendere Nohokai, che non aveva fatto nulla per meritare un'aggressione, sia per timore della crescente potenza melisiana, mentre un'altra parte sosteneva che bisognava rispettare il patto di non aggressione del 1565.

A sbloccare la situazione fu un gruppo di ribelli interno alla stessa Melidissa, composto da maghi e dionee fuggite: liberarono gli ambasciatori Yan'ti e li fecero fuggire a Zuun, dove riferirono sia della loro incarcerazione, sia del pericolo rappresentato dall'esercito di dionee. A quel punto, gli Zuuni ruppero ogni indugio e inviarono subito dei messaggeri a Yantai: le due nazioni, di comune accordo, decisero di attaccare Melidissa. Yantai corse in aiuto di Nohokai, che stava soffrendo moltissimo sotto l'attacco della flotta e delle dionee schiave, mentre Zuun attaccò direttamente Melidissa,

costringendola anche a richiamare una parte delle sue forze per difendersi. Dopo una dura guerra, e con l'aiuto dei ribelli, le nazioni riuscirono a invadere e sconfiggere Melidissa. Il concilio fu processato, passato per le armi e sostituito, e alla nazione perdente furono imposte diverse condizioni: smantellare quasi tutta la flotta militare e l'esercito, pagare delle riparazioni a Nohokai, firmare trattati di non aggressione verso tutte le altre nazioni, e soprattutto liberare tutte le dionee, con la condizione che non potessero essere mai più schiave a Melidissa, per nessun motivo.

Le dionee dell'esercito superstiti ebbero dei grossi problemi a riadattarsi: una parte decise di tornare a Nohokai per ricongiungersi alle proprie origini, qualcuna si trasferì nelle altre nazioni per cercare di rifarsi una vita e un'altra parte si recò nelle terre inesplorate, spesso dandosi alla pirateria e al brigantaggio. La maggioranza, tuttavia, decise di restare a Melidissa, che considerava sempre e comunque la propria patria, per convivere pacificamente con i suoi ex padroni e aiutare nella ricostruzione.

Con il tempo Melidissa ritornò ad essere un paese prospero e ricco, la più grande potenza commerciale del mondo: solo la sua frenesia espansionista sembrava essersi placata, ed essersi riversata in un assai più accettabile desiderio di esplorazione. Tuttavia sotto le ceneri della vecchia gloria, bruciavano ancora le braci della rivendicazione.

LA RIVOLUZIONE, L'OPPRESSIONE, LA SCISSIONE.

È da quelle ceneri che emerse la figura di Giacomo Barazzutti.

Rampollo di una delle più antiche e facoltose famiglie di Melidissa, si affermò ben presto nella gerarchia sociale melisiana, mantenendo però formalmente le distanze dal Senato della Repubblica. Con le mani in pasta in più di una Consorteria e uno stuolo di amici e collaboratori, per anni preparò il terreno per la sua scalata al potere. L'occasione propizia l'ebbe con la Prima Rivoluzione, detta anche "Le Cinque Giornate Scarlatte".

Il 18° giorno del Terzo mese 2018, a Melidissa, scoppiò la rivoluzione, per mano di un gruppo di dissidenti che si faceva chiamare "La Rosa Scarlatta": un gruppo di liberi pensatori, che si riuniva in segreto, che affiggeva manifesti, che tentava di sollevare il popolo, promettendo un futuro migliore e più equo, per tutti.

Giacomo Barazzutti promosse le idee della Rosa Scarlatta, e ne finanziò il progetto, e quando fu il momento impiegò la sua considerevole flotta che fu determinante per le sorti della rivoluzione. Le Compagnie di Ventura, comprate in segreto con moneta sonante, insorsero contro la Repubblica e attaccarono il Senato, che rimase difeso soltanto dalla Compagnia Della Buona Morte, a quel tempo corpo d'élite di soli 100 membri che aveva votato se stesso alla protezione del Senato e della Repubblica.

Durante l'assalto al senato molti senatori, tra cui anche Mercuzio Appiani, ex Comandante della Compagnia della Buona Morte e capo della consorteria dei Bravi e degli Onesti, perirono per mano degli insorti.

Dal sangue versato sulle bianche scalinate del Palazzo della Galea, nacque la Repubblica Oligarchica di Melidissa.

Fu presto chiaro che Barazzutti aveva sfruttato gli ideali della Rosa Scarlatta, puntando sulla figura idealista del loro manifesto e del loro fondatore, il giovane medico Gregorio Barbieri, la cui statua aveva fatto erigere in suo onore in quella che divenne nota come "Calle della Rosa".

In realtà gli ideali dell'Oligarca erano ben diversi da quelli promossi dalla Rosa Scarlatta. In breve tempo la Repubblica iniziò a trasformarsi secondo le mire del suo capo dello stato, riscoprendo la vena nazionalista, xenofoba e conquistatrice di un tempo.

Il primo atto evidente fu l'allontanamento dei non-umani dal centro della città. Relegati in quartieri ai margini della società, con coprifuoco sempre più restrittivi, non passò molto tempo prima che cominciarono a venire deportati in luoghi sconosciuti i primi gruppi di eterei e dionee. Navi partivano piene e tornavano vuote giorno dopo giorno, e giorno dopo giorno famiglie venivano spezzate, divise, e intere comunità distrutte.

Alcuni mormoravano di Arsenali segreti in cui l'Oligarca stesse costruendo una flotta navale di nascosto dalle altre nazioni, in evidente contrasto con le direttive internazionali volute in seguito alla terza guerra contro Nohokai.

Nonostante queste voci, nessuno osava opporsi alle direttive dell'Oligarchia e Melidissa prosperava come mai prima di allora, sotto un'amministrazione unita, organizzata e fortemente ambiziosa.

Tuttavia, per quanto la Repubblica prosperasse, era il popolo a pagarne il prezzo. Fu per queste ragioni che, appena due anni dopo le "Cinque giornate Scarlatte", scoppiò la Seconda Rivoluzione di Melidissa.

Non rassegnatosi ad essere stato uno strumento per l'ascesa al potere dell'Oligarca, Gregorio Barbieri, aiutato dai superstiti della Compagnia della Buona Morte e da alcuni compagni della Compagnia dei Sette Mari, orchestrò l'inizio di una nuova rivoluzione, atta a spodestare l'Oligarca, mostrando al mondo l'evidenza dei suoi reati.

Mentre a Melidissa nuovi moti popolari iniziavano, scatenati dallo stesso Barbieri che presentatosi a "Calle della Rosa" buttava giù a picconate la statua che lo raffigurava come eroe della prima rivoluzione, un gruppo di coraggiosi dissidenti penetrava nell'arsenale segreto per liberare alcuni dei prigionieri Eterei e dionee lì rinchiusi.

Fu ben presto chiaro che senza l'intervento delle altre nazioni la Rivoluzione non avrebbe potuto avere successo così, sfruttando l'occasione di una festa da ballo in onore della Compagnia dei Sette Mari a Samaria, alcuni membri della delegazione melisiana, in aperto tradimento all'Oligarchia, chiesero il supporto delle nazioni agli Ambasciatori lì presenti.

Le trattative vennero interrotte dai soldati dell'Oligarca, guidati dall'Ammiraglio Peter Del Santo, che accusò tutta la delegazione melisiana della Compagnia dei Sette Mari di tradimento nei confronti della Repubblica di Melidissa.

Del Santo tuttavia non riuscì a condurre a processo i membri della delegazione melisiana, in quanto le delegazioni delle altre nazioni, ed alcuni ambasciatori si frappesero per impedirlo.

Tuttavia, sebbene le nazioni fossero ben disposte nei confronti dei rivoluzionari, decisero di comune accordo di non prendere una posizione definitiva, che avrebbe causato una palese dichiarazione di guerra e portato ingenti danni a territori e popoli già di per sé martoriati dalla scampata invasione degli Asura.

La Rivoluzione si protrasse per quasi un mese. Un mese di guerra civile, con vite innocenti consumate per le strade della Repubblica.

Finché avvenne la svolta, che cambiò tutto. La flotta dell'Oligarca, costruita in precedenza negli arsenali segreti, fece un cordone intorno all'isola di Melidissa, mentre i ribelli e i sostenitori della rivoluzione si spostarono di fretta a Batavia e Morea, dove alcuni degli Ex Senatori della Vecchia Repubblica erano usciti allo scoperto e operavano per costituire un nuovo governo, con il favore del popolo melisiano.

Fu così, che dopo due rivoluzioni che scossero l'arcipelago alle fondamenta, la Repubblica di Melidissa si spaccò.

A Batavia venne instaurato il governo della Nuova Repubblica di Melidissa, un governo provvisorio, formato dai capi della rivoluzione e dagli Ex Senatori che avevano accettato di firmare un trattato in cui garantivano un operato più democratico e finalizzato al benessere della Repubblica e dei suoi abitanti. Morea, Batavia e l'appezzamento melisiano su Samaria, così come alcune isole nei pressi delle due isole maggiori, divennero quindi la Nuova Repubblica di Melidissa.

L'Isola di Melidissa, riparata dietro il cordone della flotta di Barazzutti, divenne a tutti gli effetti la Repubblica Oligarchica di Melidissa, che comprendeva l'isola e tutti gli avamposti commerciali sparsi per i Sette Mari.

Fu così che la Repubblica di Melidissa, una nazione che era rimasta unita per più di 500 anni, tornò divisa.

Dalle fondamenta della Vecchia Repubblica sorsero quindi la Nuova Repubblica di Melidissa, progressista e illuminata, che con fatica si appresta oggi ad affacciarsi sullo scacchiere internazionale, e la Repubblica Oligarchica di Melidissa, il sogno ambizioso e nazionalista di Giacomo Barazzutti, divenuto infine realtà.

3.POLITICA

STRUTTURA DELLO STATO

A Melidissa non è mai esistita una nobiltà di sangue, con l'eccezione della famiglia regnante di Morea, che fu sostituita da un concilio nel 1512 e si estinse nel 1578: la Repubblica è stata sempre retta da dei gruppi di potere, detti concili, espressione delle élite economiche dominanti. Negli ultimi tre secoli antecedenti l'ascesa dell'Oligarca Giacomo Barazzutti, la nazione è sempre stata retta dal Primo Armatore, che assumeva pieni poteri esecutivi e legislativi, rimanendo in carica per cinque anni.

Il Primo Armatore risiedeva a Melidissa, ed era coadiuvato da due Provveditori con sede a Batavia e Morea. Il vero potere, però, rimaneva in mano al Serenissimo Senato, i cui membri provenivano dalle posizioni più altolocate delle principali Consorterie della nazione, che aveva tra i molti compiti, quello di eleggere il Primo Armatore.

Con l'Ascesa di Giacomo Barazzutti al ruolo di Oligarca, sostituendo di fatto il Primo Armatore, autoproclamandosi capo del Senato, il Senato della Repubblica perse parecchio potere, divenendo infine un mero simbolo, con solo potere consultivo e non decisionale.

La Nuova Repubblica di Melidissa, al contrario della sua controparte retta dall'assolutismo dell'Oligarca, ha una struttura politica bicamerale:

il Governo è formato quindi dal **Senato della Repubblica** e dalla **Camera dei Governatori**, con Sede a Morea.

Sia il Senato della Repubblica che la Camera dei Governatori hanno trovato sede nell'Ex palazzo del Provveditore delle rispettive città, anche se il primo si riunisce quasi quotidianamente, mentre il secondo viene convocato solo in caso di questioni di ordine pubblico o in caso di interessi di uno o più protettorati.

Mentre nella Repubblica Oligarchica di Melidissa è l'Oligarca stesso a nominare i suoi senatori, nella Nuova Repubblica sia la carica di Senatore sia quella di Governatore sono elettive e durano 2 anni.

I **Governatori** sono eletti dai membri delle case dei mestieri del proprio territorio, che nominano il proprio governatore votando gli eventuali candidati o proponendone uno per acclamazione. Chiunque può candidarsi alla carica di Governatore, ma la sua elezione sarà facilitata dalla sua esperienza nella gestione di un territorio, dalla sua intraprendenza e dal suo senso degli affari. Compito del Governatore, infatti (come già suggerisce il nome) è quello di amministrare un territorio in tutto e per tutto, gestendone gli affari coadiuvato dalle sedi delle Case dei Mestieri li presenti, e favorendo lo sviluppo dell'economia e della popolazione che vi abita. Con l'avvento della Nuova Repubblica, sono stati confermati governatori dal Senato della Repubblica coloro che già ricoprivano una carica simile o che amministravano il territorio di loro competenza, ora chiamato "Protettorato".

Si definisce con il termine "Protettorato" un territorio o isola comprendente uno o più insediamenti che abbia un minimo di 100 abitanti. I villaggi o gli insediamenti con meno di 100 abitanti vengono assegnati al protettorato più prossimo dal punto di vista territoriale. A questo fanno eccezione soltanto alcuni luoghi di interesse, tra cui il famoso territorio di Samaria chiamato Forte Vecchio, un villaggio che conta attualmente circa una cinquantina di abitanti ma che ha guadagnato il titolo di "Protettorato" in seguito ad eventi di rilievo e per il ruolo strategico che ha nella politica della Nuova Repubblica e nello scenario internazionale.

Il **Senato** della Repubblica si rinnova invece ogni 4 anni, nominando 50 tra i membri più illustri della società Melisiana. L'elezione dei Senatori, che è più che altro una sorta di conferma di una carica già presente, avviene all'interno del Senato, in seguito ad una attenta analisi patrimoniale e dell'operato del senatore stesso. Un senatore che non sia stato all'altezza del suo compito, o che abbia tentato di arricchirsi ai danni della Repubblica verrà privato della sua carica ed in caso di gravi colpe, addirittura condannato per Alto Tradimento.

Alla fine di ogni mandato, qualsiasi senatore che non si sia dimostrato degno del suo ruolo può essere rimosso da una votazione di maggioranza del Senato; al suo posto viene eletto un nuovo senatore, che può essere nominato anche tra gli appartenenti alla Camera dei Governatori.

In quel caso, il neo eletto senatore perderà la carica di Governatore, e le Case dei Mestieri del Protettorato opereranno per eleggerne un altro.

Se la Camera dei Governatori è formata da coloro che governano dai piccoli villaggi alle grandi città, il Senato è formato da coloro che amministrano la Repubblica tutta. Il ruolo di Senatore non è soltanto un grande onore, ma un impegno con la Nazione, e con il

popolo di Melidissa di prosperità, ricchezza, e benessere. La ricchezza del Senatore è la ricchezza della nazione stessa, poiché ogni membro del Senato è disposto ad investire il suo denaro ed i suoi possedimenti per contribuire alla crescita della nazione e quindi, di conseguenza, anche alla sua crescita personale.

Non ci sono gerarchie all'interno del Senato della Repubblica. Ogni Senatore ha la stessa dignità e potere decisionale del resto del Senato, e di volta in volta viene nominato un Senatore che si occupi di faccende internazionali od incontri con le alte cariche delle altre nazioni. Sebbene ciò sia vero in linea ufficiale, in via ufficiosa la parola dei Senatori anziani ha comunque generalmente un peso maggiore rispetto a quella dei neo-eletti. La scelta di non nominare un primo ministro o facente funzioni è stata fortemente voluta dal Senato tutto, per scongiurare situazioni future come l'ascesa di un autocrate, come fu con l'Oligarca Giacomo Barazzutti.

DALLE CONSORTERIE ALLE CASE DEI MESTIERI

Agli albori della nazione la grande intraprendenza e inventiva dei suoi abitanti fu un vantaggio, ma presto degenerò in avidità e ambizione sfrenate, generando molte serie di lotte intestine. Questi conflitti spesso sfociavano in intrighi e scontri armati, e molte famiglie scomparvero, travolte dalla lotta per il potere. Le famiglie rimanenti capirono che per sopravvivere dovevano unirsi e specializzarsi, in modo da collaborare senza pestarsi i piedi e massimizzare i profitti, e fondarono le Consorterie. Per secoli le Consorterie furono il fulcro del potere della Repubblica di Melidissa, e da esse venivano scelti i membri che avrebbero occupato un seggio in Senato. Con l'avvento dell'Oligarchia le Consorterie sono cadute sotto il controllo dell'Oligarca Giacomo Barazzutti, che ha utilizzato la sua influenza e i suoi contatti per nominare a capo delle principali Consorterie gli esponenti di famiglie a lui legate e di innegabile fedeltà.

Con l'avvento della Nuova Repubblica, tutti coloro che hanno preso residenza a Batavia, Morea e nei protettorati di loro competenza, lasciando quindi la Repubblica Oligarchica, hanno perso ogni ruolo nelle Consorterie melisiane, ricominciando, di fatto, da zero.

Per questo motivo, il Senato della Nuova Repubblica, in accordo con i Governatori dei protettorati, ha decretato la fondazione delle Case dei Mestieri. Somigliano in pratica molto alle vecchie Consorterie, e hanno il medesimo scopo di aggregazione e diffusione delle arti e dei mestieri per cui Melidissa è nota da secoli.

Vi sono molteplici Case dei Mestieri, ognuna creata per raccogliere i lavoratori specializzati in un certo settore, garantendo loro protezione, aiuto ed insegnamenti, ma soprattutto legittimando il lavoratore, tramite apposita "patente" ad operare nel suo

ambito all'interno della Nuova Repubblica. Ciò non significa che ogni ciabattino della Nuova Repubblica faccia parte della Casa dei Calzolari, per dire, tuttavia il far parte di una Casa dei Mestieri è garanzia di affidabilità e competenza, e di certo aiuta molto negli affari.

Negli insediamenti più piccoli è cosa comune che siano presenti soltanto alcune Case dei Mestieri, tuttavia in ogni villaggio, città od isola è possibile trovare delle loro sedi; questo è dovuto non solo al bisogno di tutelarne i membri locali, ma anche per il fatto che soltanto i membri delle Case dei Mestieri sono chiamati a votare, ogni due anni, il Governatore del proprio insediamento. Questa disposizione, emanata alla nascita della Nuova Repubblica, ha decretato un incremento delle richieste di iscrizione alle Case dei Mestieri, da parte non soltanto del ceto benestante, ma soprattutto dai piccoli e medi artigiani che volevano poter avere voce in capitolo sulle elezioni dei loro rappresentanti.

All'interno delle Case dei Mestieri non conta da dove sei partito. Anche chi arriva dal basso può fare carriera e raggiungere incarichi prestigiosi. Le Case dei Mestieri, come in passato le Consorterie, sono il cuore pulsante della Nuova Repubblica di Melidissa e il simbolo dello spirito melisiano di intraprendenza e senso degli affari.

Vanto di Melidissa e di tutti coloro che hanno fatto strada nelle istituzioni è quello di essere partiti dal nulla e di aver fatto fortuna soltanto grazie all'ingegno e all'ambizione.

A Melidissa è l'auto affermazione che rende grandi. Chi riesce ad essere l'artefice delle proprie ricchezze e della propria fama, è tenuto in considerazione più di quanto lo sia il rampollo di una stirpe già ricca che giace sugli allori della fortuna familiare.

Non importa quale sia il tuo cognome, o quanti soldi avevi in tasca quando sei partito per la tua avventura. È ciò che hai ottenuto lungo la strada a decretare ciò che sei.

LE CITTA'

Batavia

Batavia, per secoli la città nota per essere il luogo dove le Compagnie di Ventura realizzavano e tenevano alla fonda le loro flotte, è ora la capitale e sede del Senato della Nuova Repubblica. In seguito alla rivoluzione che ha portato allo Scisma delle Due Repubbliche, Batavia è forse la città che ha fatto più di tutte sì che la neonata repubblica rivoluzionaria potesse mettere radici, senza che i suoi finanziatori finissero in bancarotta. Batavia, infatti, seconda solo a Melidissa, è probabilmente una delle isole più floride dei Sette Mari: le sue grandi foreste di abete, olmo e quercia forniscono il miglior legname adatto a costruire velieri robusti e veloci, atti a traversare i Sette Mari. Batavia, fino allo scisma delle due repubbliche, era sede della Zecca di Stato, grazie alla presenza sull'isola del principale giacimento d'argento della nazione. Attualmente a Batavia continua ad esserci la Zecca di Stato, ma essa ora conia soltanto il denaro della Nuova Repubblica, e il giacimento d'argento è ciò che mantiene stabile l'altrimenti precaria economia della neonata repubblica.

È grazie alla ricchezza di risorse che Batavia è sicuramente la più opulenta tra le isole melisiane. Tuttavia lo sfarzo non è sinonimo di ostentazione per i cittadini batavi, sebbene molti di loro ritengano di superare in stile ogni altra città della Repubblica. La stragrande maggioranza della popolazione preferisce sfoggiare un abbigliamento austero, seppur ricercato, e la moda della città predilige uno stile sobrio con largo uso di broccati di seta e di velluti tinti in colori scuri. Anche i gioielli sfoggiati dagli abitanti di Batavia ricalcano lo stile cittadino. Quasi sempre in argento e dal disegno semplice ma di buon gusto, in grado di impreziosire senza rendere il portatore sfacciato o eccessivo.

Morea

Morea è una città piuttosto tranquilla, fatta di case bianche con tetti rossi, orti curati e belle piazze. L'ex palazzo reale, successivamente palazzo del Provveditore, ed ora dimora del Governatore, si trova su una piccola isola al centro del porto. Sebbene sia una città commercialmente importante, è anche la responsabile degli approvvigionamenti della nazione: è circondata da una campagna fertile che produce olio, vino, grano e altri prodotti agricoli, e dal suo porto salpa la maggior parte dei pescherecci della nazione. In passato molti degli abitanti di Morea la giudicavano noiosa e non vedevano l'ora di trasferirsi a Melidissa, o di partire per paesi lontani, tuttavia in seguito allo Scisma delle Due Repubbliche, gli abitanti di Morea hanno iniziato a fare tesoro della calma che la contraddistingue, e le primizie che si coltivano sull'isola hanno permesso alla neonata repubblica di mantenersi in piedi, senza

incorrere in gravi carestie. Morea è infatti definita il Granaio della Repubblica, proprio grazie ai magazzini in cui vengono conservati per essere poi inviati in tutta la Repubblica i beni di prima necessità della nazione. Morea è famosa non solo per la grande abbondanza di pescato delle sue coste, ma soprattutto per i vigneti coltivati sui suoi terrazzamenti. Non essendo un'isola di grandi dimensioni, Morea ha dovuto amministrare gli spazi con estrema abilità, creando dei campi su più livelli arroccati sul fianco della collina che più a lungo cattura la luce del sole. I vigneti di Morea sono famosi in tutti i sette mari e così come i vini prelibati che lì vengono prodotti, per poi essere commercializzati in ogni angolo di Tessalit.

Nel clima sereno e solare dell'Isola di Morea, tuttavia, una nota scura adombra l'insieme: in un'isola al largo delle coste di Morea, è la sede della Torre Grigia, luogo di studio e di aggregazione dei Maghi di Melidissa. Da secoli la Torre gode di una pessima reputazione tra la gente locale e chiunque non sia "del mestiere" preferisce tenersi alla larga, persino i pescatori non si avvicinano mai troppo alle sue acque.

Samaria: Forte Vecchio

Il porto principale dell'isola di Samaria ed il territorio circostante, chiamato Forte Vecchio, sono sede di un distaccamento Melisiano della Nuova Repubblica. In origine Samaria era un'isola di competenza della Repubblica di Melidissa, in seguito poi ceduta dall'Oligarca Barazzutti all'allora Seconda Compagnia dei Sette Mari, affinché avessero una sede ove poter gestire i propri affari di comune accordo. L'isola, di modeste dimensioni, è stata quindi spartita dalle quattro delegazioni e la delegazione melisiana ha preso possesso del porto originale e dell'antica villa già presente sull'isola. Dopo aver ristrutturato la villa e sistemato il porto tutto il territorio è stato rinominato Forte Vecchio, in onore del preesistente edificio oggi riportato all'antico fasto.

Durante lo Scisma delle Due Repubbliche, a causa del coinvolgimento diretto della delegazione melisiana di Forte Vecchio nella sommossa contro l'Oligarchia, Giacomo Barazzutti ha inizialmente tentato di rivendicare l'isola per Melidissa, dovendo in seguito rinunciare a causa della forte opposizione pervenuta dalle altre nazioni che lì avevano, ed hanno tutt'ora, un distaccamento. La parte dell'isola chiamata Forte Vecchio è rimasta quindi in gestione alla delegazione melisiana della Compagnia dei Sette Mari, e di proprietà della Nuova Repubblica di Melidissa.

Attualmente Forte Vecchio è poco più di un piccolo villaggio arroccato attorno al porto, circondato da un terreno collinare immerso nel verde, su cui sorge poco distante la vecchia villa, ora adibita a taverna, chiamata Samarcanda. Si vocifera che il nome sia stato dato in onore del Naga del Mare d'Oro, Samarendra, che sembra abbia addirittura fatto visita alla villa accompagnato dal Naga Padmasundari del Mare dell'Equilibrio, e dalla Naga Obalesh, signora del Mare dell'Alba, per partecipare ad un concilio di guerra.

Melidissa

Nonostante non faccia parte della Nuova Repubblica, sarebbe un'errore non menzionare l'isola da cui essa prende il nome e che per secoli è stata la capitale della Vecchia Repubblica. Attualmente è capitale della Repubblica Oligarchica, in mano a Giacomo Barazzutti, che ne ha rivendicato il possesso, così come tutte le isole e scali commerciali sparsi per i Sette Mari, che un tempo erano di proprietà della Repubblica.

Melidissa è da secoli nota per essere il porto più trafficato del mondo. La città si affaccia su un'ampia baia riparata, ideale per l'attracco delle navi, e si arrampica dal mare fino alle colline retrostanti. È un calderone di stili diversi: magazzini, negozi e case sono accatastati gli uni sugli altri in palazzi alti fino a sei piani, affacciati su viuzze strettissime, mentre le gigantesche, opulente sedi delle Consorterie occupano interi isolati. Il palazzo della Galea, sede del Senato, si affaccia direttamente sul porto, e i ricchi fanno a gara per farsi costruire splendidi palazzi nelle sue vicinanze, spesso facendo radere al suolo le case dei più sfortunati. La costa è completamente occupata dai moli, dalle darsene e dai magazzini, mentre sui colli alle spalle della città si trovano le ville estive dei notabili. Melidissa non ha particolari risorse naturali o se le aveva sono già state esaurite da tempo, ciò che la rende prospera è il commercio e il fatto che nessun mercante, di nessuna nazione al mondo, può esimersi dal commerciare con Melidissa. A Melidissa le consorterie ricevono materie prime provenienti da ogni angolo del mondo e le trasformano in gioielli e opere d'arte ineguagliabili. l'Arte per cui Melidissa è più rinomata è l'arte di lavorare il vetro, un mestiere per cui da secoli melidissa detiene il primato e del quale i suoi artigiani custodiscono gelosamente le tecniche, come il più prezioso dei tesori.

ECONOMIA

La fonte di sostentamento maggiore per la Vecchia Repubblica di Melidissa è da sempre stata il commercio. Le isole sono teoricamente autosufficienti dal punto di vista alimentare, grazie alla pesca e a un po' di agricoltura, tuttavia con l'aumento costante della popolazione è apparso evidente che le risorse prodotte in loco non basterebbero a sostentare nemmeno la metà della popolazione totale, senza contare le numerose isole sparse per i sette mari, che dipendono quasi totalmente dalla madrepatria. Melidissa, quindi, ha sempre importato grandi quantità di primizie dalle altre nazioni, soprattutto cereali da Zuun e Yantai. I ricchi, ovviamente, possono permettersi fattorie private e possono acquistare cibi esotici portati in nave dalle altre nazioni.

Le isole melisiane non sono ricche di risorse naturali, a parte il legno per le navi e qualche miniera d'argento, ma questo ha semplicemente spinto la popolazione a ricercarle all'esterno, tramite il commercio e l'esplorazione. Molti avamposti sorgono lungo le rotte commerciali o in luoghi ricchi di risorse, in particolare miniere.

Ciò che manca alle isole delle due repubbliche in materiali, i Melisiani lo compensano con l'ingegno e la creatività: gli abitanti si sono nei secoli specializzati nella trasformazione delle materie prime, mentre l'artigianato impegna una vasta fetta della popolazione, ed è noto per essere uno dei più raffinati e ricercati di tutti i sette mari.

LE LEGGI

In origine, nella Vecchia Repubblica, prima dello scisma, il potere legislativo veniva esercitato dai Cancellieri, magistrati che rimanevano in carica per un anno e che venivano sorteggiati tra i cittadini di ceto alto, e venivano coadiuvati dagli Officiali, che facevano le funzioni di Guardie. Non essendoci nella vecchia Melidissa un esercito regolare, le milizie venivano fornite di volta in volta dalle Compagnie di Ventura operanti per questo o quell'altro Cancelliere.

Nella Nuova Repubblica, il potere legislativo è indipendente dal Senato o dalla Camera dei Governatori, e viene esercitato soltanto da una stretta cerchia di funzionari altamente specializzati. Si è osservato che in passato la legge aveva mancato a tutelare il cittadino, e la causa principale era data dal fatto che chi era deputato a giudicare ed emettere sentenze non era stato formato per farlo. Non vi erano vere e proprie scuole di legge, e spesso erano cittadini comuni, sebbene facoltosi, a venire incaricati del ruolo di magistrato, e ciò finiva per creare non pochi problemi, uno fra tutti, quello dell'imparzialità. Pertanto, fondata la Nuova Repubblica, il ruolo del magistrato e dell'uomo di legge in generale viene assegnato soltanto a persone altamente qualificate, accademici della Schola Grande della Legge.

L'amministrazione giudiziaria è gestita principalmente da tre organi distinti: il **Consiglio dei Dieci**, che si preoccupa dei reati politici, la **Quarantia Criminale**, che tratta dei reati penali e la **Quarantia Civile** che tratta infine dei reati civili.

Questi tre organi sono a loro volta divisi in sotto categorie di magistrati, di seguito le principali:

i **Giudici del Piovego** che rilasciano permessi di costruzione e giudicano le irregolarità contrattuali, nonché si occupano di tutti i casi di usura e degli illeciti commerciali; i **Cinque alla Pace** che intervengono nei casi di risse o di dispute tra vicini; i **Signori della Notte**, così chiamati poiché si occupano di processare tutti coloro accusati di aver compiuto atti di furto, assassinio, ed altri tipi di violenza fisica.

L'esecuzione delle sentenze è ad appannaggio del Senato, che manda un rappresentante a supervisionare, detto **Sopragastaldo**, che oltre a curare l'esecuzione delle sentenze ha

anche l'incarico di conservare tutte le scritture dei reati nella Cancelleria Inferiore del Senato.

Con l'avvento della Nuova Repubblica è stata anche emanata una nuova carta delle leggi, assieme ad un documento chiamato "Carta dei Diritti della Repubblica", che tutela il cittadino e ne determina i diritti e i doveri.

LA CARTA DEI DIRITTI DELLA REPUBBLICA

Art. 1 – Gli esseri liberi e razionali nascono e rimangono uguali nei diritti. Le distinzioni sociali non possono essere fondate che sull'utilità comune.

Art. 2 – Il fine di ogni associazione politica è la conservazione dei diritti naturali ed imprescrittibili di tutti gli esseri liberi e razionali. Questi diritti sono la libertà, la proprietà, la sicurezza e la resistenza all'oppressione.

Art. 3 – Il principio di ogni sovranità risiede essenzialmente nella Nazione. Nessun corpo o individuo può esercitare un'autorità che non emani espressamente da essa.

Art. 4 – La libertà consiste nel poter fare tutto ciò che non nuoce ad altri: così, l'esercizio dei diritti naturali di ciascun essere libero e razionale ha come limiti solo quelli che assicurano agli altri membri della società il godimento di questi stessi diritti. Tali limiti possono essere determinati solo dalla Legge.

Art. 5 – La Legge ha il diritto di vietare solo le azioni nocive alla società. Tutto ciò che non è vietato dalla Legge non può essere impedito, e nessuno può essere costretto a fare ciò che essa non ordina.

Art. 6 – La Legge è l'espressione della volontà generale. Tutti i cittadini hanno diritto di concorrere, personalmente o mediante i loro rappresentanti, alla sua formazione. Essa deve essere uguale per tutti, sia che protegga, sia che punisca. Tutti i cittadini, essendo uguali ai suoi occhi, sono ugualmente ammissibili a tutte le dignità, posti ed impieghi pubblici secondo la loro capacità, e senza altra distinzione che quella delle loro virtù e dei loro talenti.

Art. 7 – Nessun essere libero e razionale può essere accusato, arrestato o detenuto se non nei casi determinati dalla Legge, e secondo le forme da essa prescritte. Quelli che

sollecitano, emanano, eseguono o fanno eseguire degli ordini arbitrari, devono essere puniti; ma ogni cittadino citato o tratto in arresto, in virtù della Legge, deve obbedire immediatamente: opponendo resistenza si rende colpevole.

Art. 8 – La Legge deve stabilire solo pene strettamente ed evidentemente necessarie e nessuno può essere punito se non in virtù di una Legge stabilita e promulgata anteriormente al delitto, e legalmente applicata.

Art. 9 – Presumendosi innocente ogni essere libero e razionale sino a quando non sia stato dichiarato colpevole, se si ritiene indispensabile arrestarlo, ogni rigore non necessario per assicurarsi della sua persona deve essere severamente represso dalla Legge.

Art. 10 – Nessuno deve essere molestato per le sue opinioni, anche religiose, purché la manifestazione di esse non turbi l'ordine pubblico stabilito dalla Legge.

Art. 11 – La libera manifestazione dei pensieri e delle opinioni è uno dei diritti più preziosi degli esseri liberi e razionali; ogni cittadino può dunque parlare, scrivere, stampare liberamente, salvo a rispondere dell'abuso di questa libertà nei casi determinati dalla Legge.

Art. 12 – La garanzia dei diritti del cittadino ha bisogno di una forza pubblica; questa forza è dunque istituita per il vantaggio di tutti e non per l'utilità particolare di coloro ai quali essa è affidata.

Art. 13 – La società ha il diritto di chiedere conto della sua amministrazione ad ogni pubblico funzionario.

Art. 14 – Ogni società in cui la garanzia dei diritti non è assicurata, né la separazione dei poteri stabilita, non ha una costituzione.

Art. 15 – La proprietà è un diritto inviolabile e sacro, nessuno può esserne privato, salvo quando la necessità pubblica, legalmente constatata, lo esiga in maniera evidente, e previo un giusto e preventivo indennizzo.

Di seguito, poi, elenchiamo le principali leggi nazionali e le pene più comuni:

OMICIDIO

Costituisce un atto di omicidio ogni azione violenta che porta alla morte di cittadino della Repubblica.

L'omicidio in seguito a comprovata aggressione ricevuta costituisce Legittima Difesa e quindi non verrà sanzionata.

Non sono soggetti a questo reato i facenti parte dell'esercito della Repubblica qualora commettano omicidio durante il loro ufficio.

FURTO

Costituisce un atto di furto ogni azione atta a sottrarre con la frode i beni altrui.

BRIGANTAGGIO O PIRATERIA

Costituisce un atto di Brigantaggio o di Pirateria ogni atto di espropriazione di beni altrui facendo uso della violenza. Se il furto con violenza è perpetrato per terra, si tratta di Brigantaggio, se perpetrato per mare, si tratta di Pirateria.

TRADIMENTO E ALTO TRADIMENTO

Costituisce un atto di Tradimento ogni atto ai danni della Repubblica, le Istituzioni e ogni atto mirato ad indebolire la stabilità dello stato.

Qualora a tramare ai danni della Repubblica sia un membro del Senato o della Camera dei Governatori o un membro della magistratura, il crimine sarà quello di Alto Tradimento, punibile soltanto con la Morte.

Ogni tentativo di arricchirsi indebitamente o di frodare la Repubblica per interessi personali da parte di un membro del Senato o della Camera dei Governatori o della magistratura sarà considerato Alto Tradimento, e pertanto punito con la morte.

LE PENE

Qualora l'imputato sia considerato colpevole del reato commesso, le pene previste sono classificate, in ordine crescente, nel seguente modo:

- 1) Pubbliche scuse ed ammenda pecuniaria di 1 Doblone
- 2) Lavori forzati, o ammenda di 5 dobloni
- 3) Prigione, della durata da uno a tre giorni, o ammenda di 10 dobloni
- 4) Prigione, della durata da uno a tre mesi o ammenda pecuniaria di 30 dobloni
- 5) Esilio
- 6) Prigione a vita
- 7) Pena di morte

Per i reati considerati non gravi, ossia tutto ciò che esula dall'esilio alla prigionia ed alla pena capitale, se il colpevole non è in grado di pagare l'ammenda, può scegliere di evitare il carcere prestando servizio gratuitamente e di fatto, scegliendo di mettersi temporaneamente in schiavitù. Sarà il giudice stesso ad assegnare il colpevole al suo compito specifico attraverso il quale potrà fare ammenda per i suoi crimini e la durata della pena è proporzionale alla gravità dell'atto commesso.

RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI:

L'Intraprendenza dei melisiani è stata spesso fonte di diatribe con i popoli delle altre nazioni, e spesso gli abitanti della Nuova Repubblica si sono sentiti apostrofare con epiteti poco lusinghieri, frutto dell'ignoranza e del pregiudizio. Per questo motivo tendono a considerarsi superiori rispetto alla maggior parte delle nazioni, e anche solo il fatto di essere sopravvissuti a non una, ma ben due rivoluzioni, ad una dittatura e poi ad uno scisma, ed esserne usciti tutto sommato ancora in piedi è certamente una dimostrazione di sapere il fatto proprio.

Gli abitanti della Nuova Repubblica, tuttavia, cercando di mantenere un rapporto cordiale, almeno dal punto di vista commerciale, con tutte le nazioni, poiché gli affari sono quanto di più prezioso ci sia al mondo, per un melisiano.

Nonostante questo, anche i cittadini melisiani hanno la loro buona dose di pregiudizi, quando si tratta delle altre nazioni.

La maggior parte dei cittadini della repubblica considera Yantai chiusa, concentrata su sé stessa e reazionaria nella sua mania di conservare l'equilibrio, intervenendo delicatamente proprio dove Melidissa sarebbe per provare una soluzione nuova, rapida ed efficace. Il livello di sviluppo culturale e tecnologico degli Yan'ti è certamente degno di rispetto, ma mancano della vivacità e prontezza di cui invece, fortunatamente, i melisiani sono grandemente provvisti.

Per quanto riguarda gli Zuni, la Repubblica ne apprezza tre qualità: sono ottimi alleati quando si sospetta la presenza di non morti, rispettano rigorosamente i patti commerciali, e come i melisiani ricercano la conoscenza, anche se poi stranamente non la sfruttano per guadagnare. Purtroppo, Zuun è zavorrata dalle sue fisse sulla morale, che spesso cerca di imporre anche all'esterno. I cittadini della Nuova Repubblica hanno imparato comunque, a non considerare gli Zuni degli ingenui idealisti, e a temere le loro mastodontiche navi ed ancor più la fanteria pesante che ci sta sopra.

Dopo tre guerre e tre sconfitte, i melisiani hanno rinunciato definitivamente alle loro ambizioni su Nohokai. Soprattutto in seguito allo scisma, gli abitanti della Nuova Repubblica hanno potuto provare con mano cosa significa lottare per la propria libertà,

come i Nohokai fecero secoli addietro. Gli abitanti delle Terre Libere sono considerati feroci, poco sofisticati e padroni di una magia oscura, malvagia e misteriosa: e la Repubblica, sebbene siano passati decenni, mastica ancora amaro per la sua sconfitta da parte di un branco di selvaggi. Seppur con fatica la gente della Repubblica deve riconoscere a Nohokai alcune caratteristiche positive: intraprendenza, volontà di sopravvivere a tutti i costi e ingegno.

PERSONALITÀ NOTE DELLA NUOVA REPUBBLICA:

Enrico Deidara:

Primogenito ed erede della facoltosa famiglia Deidara di Batavia, fece carriera molto presto in gioventù, grazie soprattutto alle ricchezze paterne. Sebbene fosse desiderio della famiglia che Enrico portasse avanti l'impresa mercantile, fu presto chiaro che il commercio non era particolarmente nelle sue corde. Qualche affare sfumato e qualche scelta poco oculata lo fecero presto desistere dal suo compito, e ben volentieri lasciò che sua sorella minore, Flavia, raccogliesse il fardello dell'amministrazione dell'azienda di famiglia. Ciò per cui Enrico Deidara sembrava invece particolarmente portato, era la politica. La sua carriera fu fulminea, e divenne Provveditore di Batavia a soli ventinove anni. Amministrava la città come non era mai riuscito ad amministrare il patrimonio familiare. Durante l'ascesa di Barazzutti, Enrico Deidara fu una delle vittime dell'estorsione dell'Oligarca, per ragioni che non sono mai state diffuse pubblicamente, fu per questo che quando la rivoluzione scoppiò a Melidissa prese parte attiva in essa e diede ai rivoluzionari un porto sicuro a Batavia, operandosi per instaurare il primo governo provvisorio e ospitando gli Stati Generali che diedero inizio alla Nuova Repubblica di Melidissa. Attualmente è Senatore nella Nuova Repubblica e ha ceduto il palazzo del Provveditore di Batavia come sede del Senato.

Ramona Biancolelli :

Da molti conosciuta come "la Dama Nera". Membro fondatore della Rosa Scarlatta, Ramona era poco più di una ragazzina, piena di sogni ed ideali, quando collaborò alla scrittura del primo manifesto. Quando la diffusione di tali scritti generò uno scandalo che comportò l'arresto e l'incarcerazione di molti dei membri originali della Rosa Scarlatta, soltanto il buon nome della famiglia Biancolelli fu ciò che le risparmiò la galera. Tuttavia, per far sì che la sua reputazione non subisse danno, la famiglia insistette in un matrimonio riparatore, e la giovane Ramona fu data in sposa ad uno dei migliori partiti dell'epoca. Un giovane ambizioso e sfacciatamente ricco, che stava facendosi strada nello scenario politico e sociale melisiano. Quel giovane si chiamava Giacomo Barazzutti.

Il matrimonio tra Ramona e Giacomo durò diversi anni, e Ramona sembrava aver accantonato i suoi giovanili interessi rivoluzionari. Fino al giorno in cui il nome della Rosa Scarlatta tornò alla ribalta, grazie a un altro dei suoi fondatori, Gregorio Barbieri, e qualcosa in lei tornò ad alimentare la fiamma della rivoluzione. La storia, tuttavia, ci insegna cosa accadde dopo.

Durante le Cinque Giornate Scarlatte, Giacomo Barazzutti annunciò al popolo che la moglie Ramona era coraggiosamente perita durante gli scontri e che la guerra lo aveva privato del suo tesoro più caro. Davanti al popolo, ora Giacomo Barazzutti era una vittima come tanti altri, e fu anche questo che lo aiutò a raggiungere il potere e a reclamare il ruolo di Oligarca.

Qui temporaneamente si conclude la storia di Ramona Biancolelli, e si apre quella della Dama Nera.

Circa qualche mese dopo l'insediamento di Barazzutti come Oligarca, si vociferava delle nozze di una donna misteriosa arrivata da chissà dove, con un ricco ma attempato mercante, che non visse abbastanza per celebrare il loro primo anniversario. Il Mercante rese la moglie erede universale di tutti i suoi beni, e la donna scaldò rapidamente la gradinata del potere, fino a diventare Sottosegretario al Senato. Molti sembravano ignorare il suo nome da nubile, e ben presto venne conosciuta dai più con il soprannome di Dama Nera, a causa del suo abbigliamento a lutto, e per via della maschera che le copre il volto, sormontata da una veletta nera che confonde se possibile ancora di più le sue fattezze.

L'identità della Dama Nera verrà da lei rivelata durante la Seconda Rivoluzione, quando la donna, durante un comizio in senato, si tolse la maschera, rivelando il volto, deturpato da gravi ustioni, di Ramona Barazzutti. Ramona accusò quindi l'Oligarca di aver tentato di ucciderla, poiché la moglie aveva scoperto il suo piano di conquista del potere ed era intenzionata ad impedirglielo.

La rivelazione dell'identità della Dama Nera portò grande scompiglio a Melidissa, tuttavia non sufficiente per far volgere la rivoluzione a favore dei rivoltosi. Ramona si diresse quindi a Batavia, per fondare assieme all'ex Provveditore Deidara il Governo Provvisorio della Nuova Repubblica.

Attualmente ricopre il ruolo di Senatrice, e amministra l'ordine pubblico con maestria e competenza.

Tra tutti i membri del Senato, Ramona Biancolelli è certamente quella più idealista.

Ammiraglio Berenice Michiel:

Discendente dell'Ammiraglio Michiel che divenne Primo Provveditore agli albori della Vecchia Repubblica, la donna fu Senatrice e rappresentante della Consorteria degli Armatori. Discende da una famiglia di navigatori e di capitani di ventura, e lei stessa in

gioventù frequentò l'accademia ufficiali della Consorteria degli Armatori. Per i primi anni della sua carriera è stata Comandante della flotta mercantile di famiglia, poi in seguito alle nozze col marito Girolamo Feo, Capitano di vascello e amico di vecchia data, smise di andar per mare, e si dedicò alla politica. Il marito fu ucciso, assieme ai figli, durante le Cinque Giornate Scarlatte. Il figlio maggiore, Giovanni, fu uno dei caduti della Compagnia della Buona Morte. Berenice Michiel fu portata in salvo da Eris De La Volta e condotta in un luogo sicuro dove attese l'inizio della seconda rivoluzione. Con l'avvento della Nuova Repubblica ha accettato la carica di Ammiraglio della marina repubblicana, tornando sul ponte della sua nave, la "Vendetta" .

Eris De La Volta:

Dell'infanzia di Eris De La Volta si sa molto poco. Prese le armi molto giovane, iniziò presto la carriera nelle Compagnie di Ventura, fino a ricoprire la carica di Sergente della Compagnia della Buona Morte all'età di 26 anni. Dopo un breve periodo come ambasciatore di Melidissa nell'allora Sublime Impresa della Composita Curiosità (ciò che divenne in seguito la Compagnia dei Sette Mari), venne promossa a Tenente della Compagnia della Buona Morte. Fu presente all'assalto del Palazzo della Galea, durante le Cinque giornate Scarlatte, e fu tra quelli che tentarono di mettere in salvo quanti più Senatori possibile durante i moti popolari. Arrestata mentre faceva fuggire la Senatrice Berenice Michiel, venne incarcerata e in seguito evase grazie all'aiuto, si vocifera, di alcuni della Compagnia dei Sette Mari.

Eris De La volta fu in prima linea anche durante la Seconda Rivoluzione, prendendo le parti dei rivoluzionari e guidando una ricostituita Compagnia della Buona Morte come suo Capitano. Con l'avvento della Nuova Repubblica, le è stata offerta la carica di Generale dell'Esercito della Repubblica, incarico che lei ha rifiutato, per il momento, ricoprendo quindi il ruolo di Comandante. Attualmente Eris De La Volta resta il Capitano della Compagnia della Buona Morte, che è entrata a far parte ufficialmente dell'esercito regolare, come un corpo d'Elite.

Maria Leda Ghiberni:

Maria Leda è la secondogenita della famiglia Ghiberni, che per decenni a Morea è stata una delle poche proprietarie di una piccola mandria di capi di bestiame sfruttati per la carne e, soprattutto, per la produzione di pelle e cuoio; il marchio della famiglia è per gli abitanti dell'isola strettamente associato agli otri comuni tra pastori e agricoltori. In gioventù Maria Leda approfittò di ogni mercantile in porto per imbarcarsi e viaggiare anche per mesi, a volte anche sotto mentite spoglie, per sfuggire all'exasperazione del padre e non portare il nome della famiglia in situazioni che l'avrebbero compromesso. Non si sa molto altro della gioventù burrascosa della donna, fino al giorno in cui, improvvisamente, sembrò mettere la testa a posto e iniziò ad occuparsi a tempo pieno

degli affari di famiglia. Ebbe qualche difficoltà al principio, ma con il tempo riuscì a far sfruttare le sue esperienze nei viaggi e i contatti accumulati in un lucroso affare con degli allevatori di bestiame a Yantai. Da lì in poi la conceria Ghiberni ha ampliato sempre più il suo mercato, riuscendo ad esportare ben oltre la sola Morea ed espandendosi anche nella produzione di cuoio per armature ed indumenti. Il prestigio derivato dagli affari è valso a Maria Leda la carica di Governatrice di Morea, in un momento tra l'altro particolarmente burrascoso per le isole: durante la Rivoluzione ha rinforzato le difese dell'isola per garantire un passaggio sicuro ai fuggiaschi di Melidissa impiegando i suoi uomini e due Compagnie di Ventura ingaggiate a proprie spese.

Di questi tempi è difficile trovarla in ufficio, dato che non ha mai perso l'interesse per i viaggi e preferisce curare i suoi affari con i "contatti esteri" in prima persona; i maligni dicono che Morea è troppo noiosa per una persona come lei e per i suoi gusti esotici. Molti mormorano anche riguardo le sue evidenti e professate simpatie per i non umani, per quanto con toni meno sospettosi da quando è stata stabilita la Nuova Repubblica, e sul fatto che non si sia mai sentito nulla sulla possibilità che prenda marito. Nonostante tutto la sua gestione di Morea è vista generalmente come positiva, e chiunque debba chiedere udienza può rivolgersi al suo segretario personale Erjan de Wees, che rimane sempre di stanza sull'isola e attraverso cui rimane aggiornata sullo stato della popolazione.

Marco Aurelio Contarini:

Governatore di Batavia, succeduto alla carica ad Enrico Deidara quando questi venne nominato Senatore della Nuova Repubblica. Discendente della ricca famiglia Contarini di Batavia, in gioventù è stato mercante e ha portato notevoli fortune alla famiglia.

Heliphas:

È il nome con cui è conosciuto l'attuale capo della Torre Grigia. Nessuno lo ha mai visto in volto, a causa della maschera che sfoggia le rare volte in cui esce dalla torre per questioni diplomatiche. Appartenenti alla Torre Grigia stessa affermano di averlo soltanto intravisto e di rado, poichè tende a non lasciare quasi mai il suo studio, tranne quando fa visita ai sotterranei, dove si vocifera esserci il suo laboratorio personale.

PERSONALITÀ NOTE DELLA REPUBBLICA OLIGARCHICA:

Giacomo Barazzutti: Oligarca della repubblica, uomo dalla grande ambizione e fine stratega, governa dal 2018 la Repubblica di Melidissa.

Tebaldo Colonna: Una volta Capitano della compagnia della Piuma Nera, ora Senatore e capo della consortereria dei Bravi e Degli Onesti.

Aerie de Reutyer: Abile navigatore, è Senatore e capo della Consortereria degli Armatori.

4.SOCIETA' E CULTURA

INDOLE E CARATTERE

I melisiani sono intraprendenti, astuti e coraggiosi. Non si tirano indietro davanti alla fatica o al pericolo, ma preferiscono affrontarli nei loro termini, e spesso escogitano soluzioni ingegnose per aggirare i problemi. Sono individualisti e ambiziosi, convinti che il merito personale e l'ingegno possano portare ciascuno al successo: i gruppi e le famiglie sono importanti perché l'unione fa la forza, e perché così ciascuno può specializzarsi in ciò che sa fare meglio, ma non hanno un valore affettivo.

Il successo personale, inteso come accumulo di ricchezze, potere politico e beni materiali per sé e per la propria famiglia, è il più grande obiettivo per ogni melisiano, e si fanno pochi scrupoli per quanto riguarda il modo di ottenerlo, anche tra loro.

Accordi sottobanco, incendi dolosi, truffe e raggiri sono la norma, mentre la violenza aperta è rifuggita perché attira l'attenzione della legge. Un incidente, d'altra parte...

Considerano Melidissa la culla della civiltà, del buon senso, del progresso e di tutto il meglio, e in effetti buona parte delle tecnologie oggi diffuse in tutto il mondo, soprattutto in campo navale e militare, è stata inventata da loro. Si ritengono superiori alle altre nazioni, e hanno spesso un atteggiamento di superiorità che ha causato già molti guai in passato. Ogni scoglio che non sia palesemente di qualcun altro è per diritto territorio di Melidissa! Oltre che di successo, i melisiani sono anche assetati di novità e di avventura: le mode si propagano in fretta e cambiano spesso, i racconti di avventure e terre esotiche sono seguitissimi da tutti e ogni giovane ha sognato almeno una volta di imbarcarsi per vedere il mondo e vivere incredibili esperienze lontano da casa! Questo è anche considerato un buon modo per fare fortuna e diventare qualcuno senza passare per la lunga gavetta delle Consorterie.

MELISIANI, POPOLO SUPERSTIZIOSO!

In ultimo, i melisiani sono superstiziosi, e temono la sfortuna e le forze soprannaturali: per questo hanno una serie di prescrizioni, come ad esempio “Mai mangiare miele in vista della costa”, “Non fischiare su una nave, o farai impazzire i venti!” a cui si attengono scrupolosamente, e il commercio di amuleti e di sale è florido. Ne consegue che i maghi di Melidissa sono malvisti e schivati dalla popolazione, sia per una generale diffidenza per la magia, sia perché si disinteressano dei beni materiali per perseguire obiettivi misteriosi e occulti.

IL RAZZISMO

Gli umani di Melidissa sono storicamente anche assai razzisti nei confronti delle altre razze, in particolare le dionee, viste contemporaneamente sia come stupide e ignoranti, sia come astute e feroci. Gli eterei sono considerati inaffidabili e potenzialmente ladri, mentre gli Shibai godono di maggior considerazione: sono apprezzati per la loro natura tranquilla e laboriosa, ma gli umani trovano che generalmente manchino dell'ambizione e dell'inventiva che un vero melisiano dovrebbe avere.

Questa forma di razzismo, contrapposto al forte nazionalismo melisiano è ormai più marcata sull'isola di Melidissa e nei protettorati dell'Oligarchia, dove col tempo è divenuto, se possibile, ancor più radicale. Nella nuova repubblica, sebbene il melisiano medio sia ancora parecchio diffidente nei confronti delle razze non umane, almeno di facciata non vengono fatte distinzioni di razza e il clima è abbastanza tollerante.

SOCIETÀ E RICCHEZZA

La classe sociale a Melidissa è determinata da un misto di denaro, posizione sociale e prestigio personale, e si può scendere e salire la scala piuttosto facilmente. Nella nuova repubblica la schiavitù è accettata soltanto in funzione di pena per delitti commessi, ed è sempre a termine. E' molto frequente, tuttavia, lo stato di Servitù, spesso intrapreso dalle classi più povere. Sempre più melisiani delle classi meno abbienti accettano di prestare servizio presso famiglie facoltose in cambio di vitto e alloggio. Questo impiego, generalmente, è a vita e può essere esteso anche al resto della famiglia ed anche ai futuri eredi se il rapporto di servitù negli anni è stato reso senza intoppi. Alcuni definirebbero questo rapporto di lavoro una “schiavitù legalizzata”, tuttavia gli abitanti della Nuova Repubblica ritengono questo un compromesso accettabile, per evitare la miseria. Non

solo, nelle classi meno abbienti, coloro che prestano servizio per una famiglia ricca sono tenuti in grande considerazione.

la Repubblica Oligarchica di Melidissa, invece, ha ancora un fiorente commercio di schiavi, che alleva e rivende alle altre nazioni. La schiavitù è a vita ed ereditaria, e si può essere ridotti in schiavitù anche per debiti o crimini: in questi due casi, la schiavitù non si estende ai discendenti già nati. Gli schiavi a Melidissa non sono trattati con particolare crudeltà, dato che sono una merce di pregio, ma le punizioni per chi sgarra sono durissime. Per ragioni storiche, nessuna dionea poteva essere schiava a Melidissa, ma voci dicono che l'Oligarca Barazzutti abbia da poco abrogato questa regola, aprendo nuovamente la schiavitù indistintamente ad ogni razza.

FESTE NAZIONALI

Le feste nazionali di Melidissa, fino allo scisma erano tre: il Patto di Michiel, il Matrimonio col Mare e la Festa delle Bandiere. Attualmente il Patto di Michiel, che celebrava la battaglia di Naxos e la unificazione delle tre isole maggiori, per ovvie ragioni non viene più celebrata, ed altre feste sono state aggiunte al calendario della Nuova Repubblica: La festa della Repubblica e la Festa delle Maschere.

- *Il Matrimonio col Mare* si celebra il nono giorno del quinto mese, e sottolinea simbolicamente l'importanza del mare e dei commerci per la Repubblica. Questa tradizione risale al 1800: un corteo di navi addobbate a festa, con a bordo i maggiorenti delle città, salpa al largo della costa per ricevere la benedizione del Mare. Per propiziare un anno favorevole ai commerci, ogni famiglia getta in acqua un oggetto prezioso, spesso realizzato apposta. Al rientro, i festeggiamenti proseguono per tre giorni e tre notti sulla terraferma, con grandi banchetti, danze e canti.

- *La Festa delle Bandiere* si celebra l'ultimo giorno dell'anno: le bandiere delle navi che sono riuscite a rientrare in porto, superando un altro anno in mare, vengono raccolte, lavate e poste a sventolare su appositi pennoni in cima alle case. Si crede comunemente che la bandiera così trattata aiuterà la nave a rimanere a galla e ritrovare la strada di casa anche per l'anno successivo. Le bandiere delle navi troppo malconce per tornare in mare vengono raccolte, ripulite e sepolte con tutti gli onori. Se è possibile recuperare la bandiera di una nave naufragata le viene riservato lo stesso trattamento.

- *La Festa della Repubblica* viene celebrata l'undicesimo giorno dell'undicesimo mese. Ricorda l'inizio della seconda Rivoluzione. viene posta davanti alla porta del palazzo del governatore una corona di rose rosse a simbolo del sacrificio dei rivoluzionari morti per la libertà.

-La *Festa delle Maschere* è una festa antica, riportata in auge con la Nuova Repubblica. Veniva celebrata principalmente a Morea e che è rimasta in voga sull'isola anche dopo l'unificazione. Durante la festa, che viene celebrata durante la luna piena del secondo mese, tutti i partecipanti celano il proprio volto con una maschera, per scongiurare la sfortuna. Secondo la leggenda, infatti, la luna piena del secondo mese è una porta per i Grigori che possono guardare al di là, verso Tesselit, senza intermediari. Durante la festa, che ha il suo picco soprattutto durante la notte, i partecipanti sfoggiano maschere che alterano il loro volto, per sfuggire allo sguardo dei Grigori e per scimmiettare le streghe e la loro usanza di portare una maschera come simbolo del legame. La superstizione vuole che se un Grigori ti vede durante la festa delle Maschere e riconosce il tuo volto può impossessarsi della tua volontà per la durata della luna piena.

RELIGIONE E SUPERSTIZIONE

Per i Melisiani il concetto di religione è molto secondario, mentre quello di superstizione è prevalente. La gente è consapevole dell'esistenza dell'Astro, ma ritiene che la cosa non abbia nessuna influenza sulla sua vita quotidiana. La maggior parte della popolazione lo considera una forza occulta particolarmente potente, e quindi da non offendere. Tra il popolo le preghiere sono poco comuni, e sostituite da rituali propiziatori, quali accendere una candela nella cappelletta vicino al porto, per propiziare il ritorno dei marinai, o portare offerte di cibo e monili per ringraziare di una buona pesca.

I marinai sono particolarmente superstiziosi. Le classi ricche venerano l'Astro a parole, ma si tratta semplicemente di una superstizione portata su scala maggiore: dove il popolano dona una moneta, il ricco fa erigere una cappella. Le cerimonie religiose di Melidissa riflettono più una volontà di preservarsi da possibili sfortune e placare le forze occulte che una sincera devozione.

Di seguito alcune tradizioni perpetrate dai melisiani nel corso dei secoli, e alcune usanze rimaste anche al giorno d'oggi.

- *La Cappella del Buon Viaggio*: poiché i viaggi in mare sono pericolosi, si considera opportuno propiziare il ritorno, lasciando a terra delle piccole offerte, all'interno di piccole cappelle, ufficialmente dedicate all'Astro e poste nei porti. Quando si torna si sostituisce la propria offerta con qualcosa trovato durante il viaggio, che rimarrà per sempre. Gli oggetti di chi sparisce in mare vengono comunque conservati, e rubare da una Cappella del Buon Viaggio è considerato un crimine spregevole, oltre che foriero di maledizioni.

- *Il dono del sale*: è tradizione offrire sale agli ospiti nel momento in cui varcano la porta, ed è considerato estremamente scortese rifiutare. Il sale è considerato prezioso e in qualche modo sacro: rovesciarlo porta male, e chi firma un contratto se ne getta un pizzico dietro le spalle.

- *La Morte*: i melisiani temono molto la morte e i morti, soprattutto quelli che ritornano. Trovano estremamente spiacevole affrontare l'argomento e cercano in ogni modo di evitarlo: si crede che i morti vadano sepolti entro due giorni, affinché non si risvegliano, vestiti, avvolti in un sudario e con due monete sugli occhi, con la testa rivolta verso il tramonto. Se la sepoltura è impossibile, per esempio durante la navigazione, è accettabile gettare i corpi a mare, ma si ritiene sia meglio legarli, chiuderli in botti o bloccare in qualche altro modo i loro movimenti.

4. ISTITUZIONI NAZIONALI

Nella nuova Repubblica di Melidissa le istituzioni principali sono le **Case dei Mestieri**, le **Accademie** e l'**Esercito**.

Le Case dei Mestieri, di cui abbiamo discusso anche in precedenza, raccolgono tutti gli artigiani e gli artisti melisiani. Un fattore importante riguardo all'arte: nella nuova Repubblica, e così nell'animo di un melisiano, non esiste Arte, ma solo Artigianato. L'Arte, intesa come espressione di sé fine a se stessa, non è minimamente contemplata. Tutto, dalla scultura, alla pittura, alla poesia, alla musica, è fatto esclusivamente per un tornaconto monetario. Spesso gli artisti non sono altro che artigiani altamente specializzati e dal gusto ricercato che guadagnano sulle loro opere commissionate loro da facoltosi mecenati.

Le accademie sono principalmente due: la Schola Grande della Legge e l'Accademia delle Arti Mediche.

Antecedentemente alla scissione, la Repubblica di Melidissa era stata interdetta in seguito alla Terza Guerra contro Nohokai a possedere un esercito regolare, pertanto aveva fatto largo uso delle compagnie di ventura. Dopo la scissione, e successivamente alla dimostrazione di forza di Giacomo Barazzutti che ha mosso la sua impressionante flotta navale a difesa dell'isola di Melidissa, è apparso chiaro che il divieto di avere un esercito regolare avrebbe nuociuto alla neo fondata repubblica, ed è pertanto stato revocato.

LE CASE DEI MESTIERI

Come già detto le Case dei Mestieri raggruppano ogni campo dell'artigianato e della manifattura melisiana, fatta eccezione per il ramo commerciale che resta libero da qualsiasi vincolo.

Per far parte di una Casa dei Mestieri occorre innanzitutto avere una competenza anche minima, o essere interessati ad imparare un mestiere relativo al campo d'interesse della Casa stessa. Successivamente occorre comprare la licenza di artigianato, che ha un costo che varia a seconda del ramo di produzione, del livello di importanza all'interno della Casa stessa, e del luogo in cui si opera il mestiere.

Ad esempio, le licenze di artigianato per Maniscalco a Batavia costeranno di più di licenze analoghe richieste in un piccolo protettorato lontano dai più importanti scali commerciali.

Le sedi principali delle case dei Mestieri sono dislocate a Batavia e Morea, e ad esse fanno riferimento tutte le succursali presenti nei vari protettorati. Per aprire una casa dei mestieri in un protettorato il Governatore dovrà accordarsi con i capi delle Case dei Mestieri, ed essi invieranno dei rappresentanti che amministreranno in loro vece le succursali in loco.

Di seguito le principali Case dei Mestieri che si possono trovare maggiormente nei protettorati e nelle città della Nuova Repubblica:

la Corporazione dei Mercanti, dei Notai e degli Armatori:

E' certamente la più grande tra le case dei mestieri della Nuova Repubblica, e non prende il nome di "Casa" ma di "corporazione", mantenendo però la struttura generale delle sue sorelle.

Spesso la Corporazione dei Mercanti sostituisce nei piccoli villaggi le case più piccole, ed esercita la sua influenza su tutti i settori artigianali della Repubblica.

Qualunque campo di produzione deve, prima o poi, passare dalla Corporazione dei mercanti per essere venduto, a meno che non si tratti della vendita diretta di un piccolo artigiano nella sua bottega. Pertanto, mercanti, rivenditori, proprietari di un piccolo o grande esercizio commerciale, grandi e piccoli armatori, notai, banchi dei pegni, tutti si ritrovano all'interno di questa grande casa dei mestieri.

Nella Vecchia Repubblica i mercanti non seguivano l'influenza di alcuna consorte, per incentivare il libero mercato e la autoaffermazione economica e sociale. Tuttavia, con l'avvento della Nuova Repubblica è apparsa chiara la necessità di direzionare il mercato in confini prestabiliti, per evitare una concorrenza eccessiva che affossasse le piccole

compagnie mercantili e allo stesso tempo portasse un beneficio alle casse dello stato. Ogni mercante, grande e piccolo, deve avere la licenza di mercato fornita dalla Corporazione, per poter commerciare liberamente nel territorio della nuova repubblica. La Corporazione concede, talvolta, anche licenze di mercato provvisorie, che però diventano alla lunga più onerose di una licenza stabile in seno alla corporazione.

La Casa dei Maniscalchi e dei Falegnami

Questa Casa dei Mestieri racchiude tutti quegli artigiani come fabbri, maniscalchi, lavoratori dei metalli e falegnami che costruiscono mobili e suppellettili di uso comune. Anche i lavoratori edili fanno parte di questa Casa dei Mestieri.

La Casa degli Orafi e dei Vetrai

In questa Casa sono riuniti tutti gli artigiani che producono opere di fine artigianato, come l'oreficeria, la gioielleria, l'orologeria e la lavorazione del vetro.

La Casa dei Carpentieri e dei Navali

Questa Casa dei Mestieri raccoglie tutti gli artigiani navali, dai costruttori di navi agli intagliatori di polene, ai costruttori di cordame e di vele, ai progettisti di imbarcazioni, ai cartografi, ed è la Casa che forma il personale dei mercantili, dal semplice marinaio all'ufficiale di bordo.

La Casa degli Armaioli e dei Genieri

La Casa degli Armaioli e dei Genieri riunisce tutti gli artigiani produttori di armi, armature e materiale da guerra. Dalle armi bianche ai cannoni per le navi, tutto ciò che concerne la battaglia, per mare o per terra, rientra in questa categoria.

La Casa delle Belle Arti e delle Arti Sceniche

Tutti gli artisti, dai poeti, scrittori, musicisti, ballerini, liutai, ma anche pittori e scultori trovano il loro posto all'interno di questa casa dei mestieri.

La Casa dei Tavernieri e degli Intrattenitori

È formata da tavernieri, proprietari di bordelli e di sale da gioco.

La casa degli Alchimisti e degli Speciali

Qui erboristi, botanici, pozionisti e speciali trovano la loro casa. le maggiori distillerie della repubblica vantano membri di questa casa dei mestieri.

GERARCHIA DELLE CASE DEI MESTIERI

Per quanto differenti possano essere le varie case dei mestieri, hanno tutte la stessa organizzazione interna.

Alla base troviamo i *Bocia* i *Garzoni* e gli *Apprendisti* ossia gli coloro che desiderano imparare un mestiere e devono pertanto trovare un patrocinatoro all'interno della Casa dei Mestieri di riferimento. Solitamente si tratta di giovani e ragazzi alle prime armi. Al primo gradino ufficiale troviamo poi gli *Affiliati*, ossia i portatori di licenza della Casa. Sono tutti coloro che hanno acquistato una certa esperienza nel mestiere, di solito sono proprietari di piccole botteghe.

il livello intermedio è quello del *Mastro*. un Mastro di una casa dei mestieri è riconosciuto come persona di grande competenza e potenzialmente ottiene più commissioni e quindi più guadagno. spesso nei protettorati più piccoli il Mastro è colui che gestisce la succursale di una casa dei mestieri.

Sopra al mastro c'è il *Capo Mastro* e coloro che ricoprono questo ruolo sono a tutti gli effetti i direttori delle Case dei Mestieri delle grandi città.

al gradino più alto, vi è il *Camerlengo*, che gestisce l'amministrazione della Casa dei Mestieri e di tutte le sue succursali, ed è uno per casa dei mestieri.

LE ACCADEMIE

Come detto in precedenza, le accademie sono due e sono nate per dare l'adeguata formazione a medici e legisti.

Accademia delle Arti Mediche

Questa scuola forma i dottori in chirurgia, i patologi esperti di malattie e i cerusici.

Alla base dell'accademia ci sono gli *Scolari* e gli *Studenti*, ossia coloro che frequentano l'accademia e si stanno specializzando in questa arte. Lo Scolaro è il livello più basso della piramide, solitamente si tratta di giovani che frequentano corsi propedeutici all'insegnamento primario, in attesa di avere le competenze necessarie per iniziare attivamente l'accademia.

Una volta terminato il percorso di studi e ottenuto il Diploma, si diventa quindi *Dottori* e questo incarico prevede la licenza ad esercitare in un ospedale o ad aprire un piccolo ambulatorio privato. il diploma in Dottore in medicina conferisce anche la abilitazione all'insegnamento all'interno dell'Accademia, ma tale carica dev'essere conferita dal Consiglio Accademico. Chi ottiene questa carica diventa quindi *Docente*.

Una nota importante: siccome frequentare l'Accademia delle Arti Mediche è oneroso e così lo è anche ottenere la licenza, nella Nuova Repubblica si sono diffuse le più sgangherate botteghe di barbieri chirurghi che si siano mai viste in tutti i sette mari. Frotte di sega ossa o di ciarlatani popolano le strade della Repubblica, senza nessuna legge che vieti loro di esercitare la professione liberamente. Tuttavia l'abitante della Nuova Repubblica sa che per ricevere cure adeguate è sempre meglio recarsi all'Ospedale (la cui sede è presente in ogni città principale) o nella bottega di un medico provvisto di regolare licenza. Affidarsi ad un barbiere chirurgo sarebbe certamente più economico, ma il rimedio ricevuto potrebbe talvolta essere più dannoso del malanno stesso!

Scuola Grande della Legge

La Scuola Grande della Legge è l'accademia che forma tutti coloro che intendono lavorare nel campo della magistratura.

Avvocati, Magistrati, Giudici, devono tutti passare per questa Accademia ed apprendere tutto sul diritto della Nuova Repubblica.

Con l'avvento della Nuova Repubblica è stato istituito un Tribunale in ogni città principale, e ad operare al suo interno possono essere soltanto coloro che sono possessori di regolare licenza di abilitazione.

Il primo gradino di questa istituzione è quello di *Scolaro*, che poi diventerà *Studente in Legge*. Di norma gli studi durano circa tre anni, ma si può sostenere l'esame di abilitazione anche prima di questo lasso di tempo.

Una volta sostenuto l'esame di abilitazione si diventa *Legali* e si può far richiesta di licenza di Avvocato. Chi desidera invece proseguire l'Accademia potrà studiare per diventare *Docente*

Coloro che vogliono intraprendere la carriera di Magistrato o di Giudice, invece, hanno davanti un altro periodo di studio e di pratica, prima di ottenere l'abilitazione. Il gradino intermedio per intraprendere questa carriera passa dalla docenza, per poi ottenere la carica di *Perito* e successivamente divenire *Giudice* e *Magistrato*.

Essendo la carriera accademica molto lunga ed onerosa, non è raro che non ci siano abbastanza Giudici o Magistrati, o semplicemente legali a sufficienza per poter ricoprire tutte le cariche necessarie all'amministrazione della giustizia. È per questo che molti richiedono ed ottengono licenze speciali per esercitare la professione, in attesa di terminare il percorso accademico. Non è difficile, inoltre, che un legale assuma di tanto in tanto il ruolo di giudice in piccoli villaggi o città di modeste dimensioni, qualora ci siano casi di reati minori o dispute civili da dirimere.

Spesso coloro che intraprendono l'istruzione legale non lo fanno per diventare avvocati o magistrati.

Infatti la conoscenza del diritto può tornare molto utile anche a Notai, Armatori e a chi lavora nella pubblica amministrazione.

Anche i rampolli di famiglie mercantili scelgono frequentemente di intraprendere la carriera accademica, poiché il titolo di Dottore in Legge è molto rinomato in tutta la repubblica.

L'ESERCITO

L'esercito della Nuova Repubblica ha la struttura del precedente esercito melisiano, retaggio dell'epoca delle guerre contro Nohokai.

È diviso in due rami principali, Esercito di Terra, e Marina.

Gradi dell'Esercito di Terra

L'esercito di terra è a sua volta diviso in Compagnie che rispecchiano l'assetto delle compagnie di Ventura un tempo in opera nella vecchia repubblica. Hanno tuttavia preso in parte il nome e la struttura dei vecchi plotoni dell'antica divisione dell'esercito melisiano, pertanto si dividono in:

Compagnia del Leone: è la fanteria pesante

Compagnia del Falco: racchiude la fanteria leggera e i moschettieri

Compagnia del Tuono: racchiude il reparto Genieri e operatori di artiglieria pesante di terra.

Vi è poi la Compagnia della Buona Morte che ha mantenuto l'assetto della vecchia compagnia di Ventura e che ora costituisce il reparto speciale di infiltratori e specialisti. La Compagnia della Buona Morte è l'unico corpo Anfibia dell'esercito della Nuova Repubblica.

I ranghi dell'esercito, per tutte le compagnie, sono i seguenti:

Coscritto
Guardia
Soldato semplice
Caporale
Sergente di Compagnia
Tenente di Compagnia
Capitano di Compagnia

Vi sono poi i gradi da alti ufficiali dell'esercito, che sono i seguenti:

Maggiore
Colonnello
Generale

Il grado di "Comandante", che più che un grado è un ruolo, viene utilizzato per indicare il comandante sul campo quando non è presente un generale o un ufficiale superiore.

MARINA

La marina della Nuova Repubblica è forse il corpo più numeroso dell'esercito Melisiano, in quanto la forza della repubblica è sempre stata e sempre sarà quella navale.

I gradi della marina non sono molto diversi da quelli dell'esercito, a parte l'essere divisi in Vascelli e non in Compagnie.

Coscritto
Mozzo
Marinaio
Marinaio scelto (artigliere/navigazione/carpentiere)
Cadetto di Vascello
Tenente di Vascello
Capitano di Vascello

Vi sono poi i gradi da alti ufficiali della flotta, che sono i seguenti:

Comodoro
Vice Ammiraglio
Ammiraglio

Oltre a queste cariche, che sono uguali per tutte le navi della flotta, vi sono anche incarichi specifici che vengono assegnati sul Vascello, e sono:

Medico di Bordo
Capo Artigliere
Cuoco di Bordo

5.MAGIA

La magia di Melidissa è un'arte di ombre e inganni. I maghi melisiani acquisiscono i loro poteri grazie a spiriti misteriosi che vivono, si dice, sulla Luna: non si abbassano a occuparsi dei commerci e degli intrighi tipici del resto della società, ma coltivano interessi intellettuali e mistici. Il loro ordine, la Torre Grigia, è ufficialmente dedito "alla ricerca della conoscenza pura e alla comprensione del mondo", e i suoi membri si considerano degli eletti, al di fuori e al di sopra della meschina politica della nazione.

Il parere dei melisiani comuni è molto diverso.

Al contrario che nelle altre nazioni, i maghi sono malvisti e poco capiti, per due ragioni: per prima cosa, la società melisiana è concentrata sull'acquisizione di beni e di prestigio sociale, e disprezza apertamente la contemplazione e l'astrattezza tipica degli studi magici. In secondo luogo, la superstizione è molto presente, e tutti temono le forze occulte e chi le controlla, anche se a volte possono essere utili. Questo fa dei maghi melisiani una classe a parte: temuti ed evitati dal popolo, sono accolti dalle classi alte, che però li vedono come meri strumenti... strumenti potenzialmente pericolosi.

Ostracizzati dalla vita economica e sociale, alcuni cercano di nascondere le proprie capacità o almeno di non mostrarle in pubblico. Altri, soprattutto i maestri dell'arte, semplicemente non si curano di tali questioni e agiscono liberamente, consapevoli di non essere compresi. Gli aspiranti maghi melisiani vengono individuati da un maestro, istruiti nei fondamenti e poi sottoposti a un rituale iniziatico a base di alcool e droghe: se superano la prova, acquisiscono la maschera, il simbolo del loro legame col mondo magico.

Ulteriori approfondimenti sulla magia di Melidissa sono disponibili nel tomo "Magia".

LA TORRE GRIGIA

La Torre Grigia non è una vera e propria istituzione della Nuova Repubblica, poiché ha preferito mantenere un ruolo completamente neutrale in seguito allo scisma delle due repubbliche. Tuttavia resta il luogo di dimora dei maghi dell'arcipelago, le Streghe, e di conseguenza tutto il loro ordine.

Nessun esterno alla Torre è a conoscenza della gerarchia né di come sia possibile entrare a far parte della sua influenza, a parte naturalmente, aver stretto un legame con un Grigori.

All'esterno appare solo come una torre di tre piani, di pietra grigia, un po' anonima nel suo giardino incolto: l'interno è riservato ai maghi, e oggetto di speculazione da parte della popolazione comune, che peraltro si tiene ben distante.