

SEVEN SEAS

Ambientazione



L'Illuminato impero di

ZUUN

INDICE

INTRODUZIONE	3
1.GEOGRAFIA	3
TERRITORIO	3
FAUNA E FLORA	6
POPOLAZIONE	6
2.STORIA	7
LE ORIGINI	7
SANTA BESHABEA E GLI ARALDI DELL'ASTRO	7
LO SCISMA DEI FIGLI DI ASTAVY	8
LA CONOSCENZA, LA FEDE, LA GUERRA.	9
LA LOTTA ALL'OMBRA	9
3.POLITICA	11
STRUTTURA DELLO STATO	11
LE CITTA'	12
ECONOMIA	15
Come portare avanti un'attività commerciale	15
LEGGI	16
RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI	16
PERSONALITA' NOTE DELL'IMPERO DI ZUUN	17
La leggenda di Beshabea	18
4.SOCIETA' E CULTURA	19
INDOLE E CARATTERE	19
RELIGIONE E SUPERSTIZIONI	19
FESTE NAZIONALI	20
4.ISTITUZIONI NAZIONALI	22
SAMDHI	22
ESERCITO	23
ORDINE DELLA TERRA	25
BIBLIOTECA DEL FIRMAMENTO	25
5.MAGIA	27

L'ILLUMINATO

IMPERO DI ZUUN

"Fiamma che purifica il male, Verità che annienta l'errore, Luce che scaccia l'Ombra. Astro! Siamo qui per scendere in battaglia!"

Preghiera della Battaglia

INTRODUZIONE

Brulla e assediata dai non-morti, Zuun è una terra difficile, ma la fede e la determinazione dei suoi abitanti l'hanno resa un grande Impero, unito nella luce dell'Astro e nel desiderio di portare il bene nel mondo.

1.GEOGRAFIA

TERRITORIO

Zuun occupa il secondo continente per estensione, una vasta massa di terra al limite tra il Mare d'Oro e il Mare del Crepuscolo, a ovest. A causa delle sue alte catene montuose, il clima all'interno è estremamente secco, e solo poche zone, in genere vicino alla costa o nelle valli dei fiumi, sono coltivabili. A nord della nazione, in direzione di Yantai, si trovano le Isole Labirinto, una zona rocciosa e pericolosa ricca di scogli e secche, abbandonata da tutti tranne che dai banditi e pirati più disperati. Sul continente, nella zona settentrionale, si trova la Piana del Sarya, una vasta distesa verde, dal clima temperato, che è il principale granaio di Zuun. Subito a sud si trovano i monti Ondor Uuls, ricchi di minerali e metalli ma impervi e infestate dai nonmorti: i passi che le attraversano conducono alla parte centrale di Zuun, occupata da altopiani e deserti, in particolare il Deserto Cinereo e il Deserto Ambrato, che digradano poi nelle Terre Aride, ossia la zona secca e calda a sud di Zuun. Qui per fortuna sono presenti alcune fonti d'acqua, che permettono la coltivazione di piante come le palme da dattero, gli ulivi e la vite.

La piana del Sarya o Grande Pianura

La grande pianura è una vasta distesa pianeggiante che attraversa da ovest a est la zona settentrionale di Zuun. Il clima di questa zona è temperato.

L'economia locale si basa prevalentemente sull'allevamento di bovini e sulle piantagioni di grano e alberi da frutta, specialmente agrumi.

È attraversata dal fiume Sarya il quale si dirama, dopo aver percorso più di metà pianura, nel Sarya settentrionale e nel Sarya orientale.

Il Sarya nasce sui monti ad ovest dal lago Vita così chiamato in quanto, grazie al suo fiume maggiore, rende fertili le terre ad esso attigue e permette ad animali e carovanieri di abbeverarsi.

Dal lago Vita nasce anche un altro breve fiume che scorre verso nord: il Lacrima.

Si narra che, secoli or sono, una giovane fanciulla si recava tutti i giorni in riva al lago pregando l'Astro affinché facesse tornare a casa il marito disperso dopo un naufragio. Quando la notizia della morte di lui la raggiunse ogni sua speranza si infranse e pianse fino a diventare l'ombra di sé stessa. L'Astro, impietosito dalla sorte della donna, la fece giungere al lago dove una dolce brezza creò un fiume che andò a riversare le proprie acque in mare. Un'onda si levò dalle acque e la abbracciò delicatamente permettendole di raggiungere il mare e poter riabbracciare il proprio amato nella miglior esistenza.

Le Isole Labirinto

Vengono chiamate così un gruppo di isole nel nord di Zuun che hanno la peculiarità di essere tante piccole falesie circondate da basse e, spesso sommerse, scogliere che rendono difficile la navigazione anche alle barche più piccole e tra le quali, anche equipaggiati di bussola, è semplice perdersi.

A causa del territorio impervio e di difficile raggiungimento le isole sono disabitate. Secoli addietro alcuni sacerdoti provarono a colonizzare le isole ma questo progetto si rivelò un fallimento a causa della difficoltà nel reperire i rifornimenti necessari e della presenza abbondante di non morti e mostri marini.

La Ondor Uuls

La Ondor Uuls è la più lunga catena montuosa del mondo le cui cime quasi raggiungono in altezza quelle di Yantai. Sono terre scarsamente popolate a causa della loro vastità e dell'abbondante presenza di non morti. Tra queste montagne sono presenti estesi giacimenti di ferro, di pietre preziose e un piccolo giacimento d'oro. Esistono tre vie principali attraverso i monti che congiungono il nord al sud:

- *cammino del pellegrino*, collega la pianura occidentale con la regione gestita da Lugalnù Nura. Così chiamata in quanto è la strada intrapresa dai pellegrini che dal nord si dirigono alle rovine di Dubsar Nura.
- *via dell'oro*, collega la pianura centrale con l'altopiano dorato. È la via che collega il nord alla capitale Galzu Nura.
- *via della costa*, collega le coste della pianura orientale con le coste orientali delle terre aride. È la via più lunga ma quella meno difficile da percorrere a piedi o in carovana in

quanto la strada è ben larga e battuta, ben pattugliata e sono spesso presenti piccoli villaggi dove poter sostare.

Il Deserto Cinereo (o deserto di Dubsar)

Un tempo questo luogo era una terra fertile attorno a Dubsar Nura ma, a seguito della guerra della Lunga Notte, il clima di questo luogo fu devastato. Quelli che prima erano pascoli e campi coltivati divennero sabbia e cenere. Questo luogo viene chiamato Deserto Cinereo per via del colore della sua sabbia o Necropoli.

Il Deserto Ambrato (o deserto dei Vaha)

Questo deserto comprende una grossa fetta di territorio della zona meridionale di Zuun. Si estende per centinaia di km al di sotto dell'altopiano dorato. È un deserto estremamente caldo di giorno e molto freddo di notte, la cui sabbia si presenta color ambra. Circa al centro del deserto è presente l'Oasi Siwa attorno alla quale nacque l'antica Vaha Nura. Gli abitanti di questa città vengono chiamati Vaha come la città in segno di rispetto per la loro grande capacità di sopravvivenza. Questo deserto viene spesso chiamato Deserto dei Vaha.

L'Altopiano Dorato

È un immenso altopiano sito al centro di Zuun. Nel suo centro sorge la capitale di Zuun: Galzu Nura.

Le Terre Aride

Col nome Terre Aride vengono chiamate le terre a sud dell'Ondor Uuls. Vengono così chiamate perché, in questa regione di Zuun, il clima è molto più caldo e arido rispetto al settentrione e anche flora e fauna sono differenti. Gli abitanti di queste terre coltivano ulivi, viti, palme da dattero e una grande varietà di alberi da frutta. Sono inoltre famosi per la coltivazione dei peperoncini Gal, rinomati come i più piccanti al mondo, nella zona di Niaru Nura.

L'allevamento si incentra invece sui bovini e sui pesci per Lugalnù Nura e Niaru Nura.

Tra le tre Nura delle terre aride, Ktava Nura è quella più mitigata dal clima grazie alla piccola catena di bassi monti su cui la città è posta.

FAUNA E FLORA

La flora e la fauna di Zuun sono molto variegata a causa delle differenti zone climatiche presenti all'interno del territorio. Nella zona settentrionale, dove il clima è più temperato, sono presenti boschi misti di alberi a foglie decidue come noccioli, faggi, querce ed aceri, mentre mano a mano che si sale di quota aumentano le conifere. La fauna è assai variegata ed è presente molta selvaggina, come caprioli e cinghiali. A meridione dei monti invece il clima tende a farsi più secco, arido e caldo, e le pianure verdeggianti e rigogliose danno spazio a praterie con arbusti. Il suolo è riarso, roccioso o sabbioso tranne nelle zone vicine a fiumi e mari, dove il clima consente la crescita di piante come ulivi, palme, viti, alberi da frutta e peperoncini. La fauna tipica del meridione di Zuun è composta da piccoli mammiferi, rettili e uccelli.

La zona del Deserto Ambrato infine è priva di piante, fatti salvi qualche sporadico cactus o arbusto e le oasi. La fauna in questo ambiente è composta da poche specie, adattate al deserto e in genere di piccole dimensioni: inoltre sono presenti quattro grandi mammiferi, ossia cammelli, dromedari, linnae e uru. I linnae sono dromedari a tre gobbe, mentre gli uru sono una specie di bisonti del deserto utilizzati come cavalcature o come bestie da soma.

POPOLAZIONE

La popolazione è perlopiù umana (71%), con consistenti minoranze di altre razze (Shibai 15%, Dionee 11%). Gli eterei, pur continuando ad essere solo una piccola parte della popolazione (3%), sono più numerosi a Zuun che in qualsiasi altra nazione. Umani e Shibai sono presenti da sempre a Zuun, che è anche considerata la nazione d'origine degli eterei, dato che la tecnica di stabilizzazione tramite bracciali è stata inventata qui. Le dionee sono giunte solo recentemente nella nazione: molte discendono da ex-schiavi di Melidissa, mentre una parte è giunta direttamente da Nohokai, reclutata dai missionari. Le razze convivono pacificamente, in quanto è ferma convinzione degli Zuni che in ogni creatura dotata di anima splenda la luce dell'Astro.

2.STORIA

LE ORIGINI

Le origini dell'impero di Zuun sono remote. Da sempre gli umani, che si dice siano originari proprio di questo continente, hanno vagato per i suoi deserti, le sue pianure e le sue montagne, scontrandosi con i nonmorti che piagavano il luogo. Davanti a questo pericolo mortale, solo i gruppi più forti e organizzati potevano prosperare: nacquero così i primi insediamenti di Zuun, inizialmente rocche e villaggi fortificati, poi vere e proprie città fortezza. Ogni città, detta Nura, faceva stato a sé, amministrava le proprie leggi e dominava il territorio circostante dall'alto della struttura centrale fortificata, detta Kadinghir, che fungeva da palazzo del re, da granaio e da rifugio in caso di guerre. Tutte le attività che richiedevano di uscire all'esterno, come coltivare la campagna, scavare canali, e cercare metalli, venivano svolte durante il giorno: alla sera gli abitanti rientravano al riparo delle mura. Gli scontri tra le varie Nura furono sempre molto pochi, perché la pressione costante dei nonmorti creò un forte senso di comunità tra i viventi.

SANTA BESHABEA E GLI ARALDI DELL'ASTRO

Nell'anno 997 vi fu un massiccio attacco di nonmorti a Qabum Nura. Fu in questa guerra che una combattente di nome Beshabea si rivelò risolutiva per abbattere i nemici che stavano assediando la città: mentre combatteva disperatamente, la sua lama diventò di fuoco, permettendole di abbattere facilmente i nonmorti. Beshabea morì comunque per le ferite riportate, ma salvò la sua Nura: nessuno se ne rese conto all'epoca, ma fu la prima Lama dell'Astro ed ella viene tutt'ora venerata.

Negli anni successivi, occasionalmente, si notò che qualche persona sviluppava degli strani poteri, ma flebili e di breve durata. Nel solstizio d'estate dell'anno 1008 una stele di pietra, alta tre metri e ricoperta di misteriose iscrizioni azzurre e rosse, cadde dal cielo nei pressi della città di Qabum Nura. La presenza della stele sembrava scoraggiare i nonmorti e infine alcuni coraggiosi si avvicinarono per toccarla: essi ebbero visioni luminose, nelle quali conobbero gli Araldi dell'Astro, i Nyama e gli Astavy. Questi parlarono loro dell'Astro e donarono al popolo di Zuun il legame, ossia la capacità di unirsi spiritualmente a un Araldo per utilizzarne la magia. La notizia della benedizione divina dilagò ovunque, e torme di pellegrini si misero in viaggio verso la stele. Nacque quindi la Samdhi, o chiesa dell'Alleanza, la comunità di devoti all'Astro: presto essa, col sostegno del popolo, giunse a governare l'intera nazione, diffondendo la religione ovunque. All'interno delle città i re, detti Darga, ascoltavano sempre più spesso i consigli dei loro sacerdoti, e nel giro di pochi anni presero loro stessi i voti e divennero sacerdoti: il popolo esigeva di essere guidato da un prescelto dall'Astro. L'ultimo Darga a convertirsi fu quello di Qabum Nura, e questo segnò la definitiva ascesa del

potere religioso a Zuun: i Kadinghir mantennero la loro funzione di luogo di gestione del potere politico e amministrativo della Nura, ma vennero anche convertiti a templi. All'incirca nello stesso periodo vennero fondati i Nuirsag, monasteri-fortezza destinati all'addestramento dei guerrieri sacri. Nel 1026, in seguito alla decisione del Consiglio dei Darga, le Nura decisero di unificarsi nell'Impero di Zuun, guidato da un capo politico e spirituale detto Daraji. La Stele fu spostata nella capitale, Dubsar Nura. Zuun conobbe un periodo d'oro: rafforzati dal potere dell'Astro, i suoi guerrieri respinsero i nonmorti lontano dalle città, che prosperarono e fiorirono. Si svilupparono le arti, le scienze e il commercio, e nacquero i primi osservatori Astronomici e le università.

LO SCISMA DEI FIGLI DI ASTAVY

Nei secoli seguenti, lentamente, vennero alla luce alcune differenze di mentalità tra i figli dei Nyama, che erano la maggioranza, e i figli degli Astavy. I primi sostenevano che i mezzi dovevano essere giusti e corretti quanto i fini, mentre i secondi affermavano che qualsiasi mezzo era lecito, se il fine era buono. A causa della loro irruenza e indisciplina i figli di Astavy, che erano comunque meno numerosi, venivano scelti solo di rado per ricoprire le cariche di Darga e Daraji. La maggior parte della popolazione, e dei membri stessi della chiesa, considerava comunque queste divergenze una questione di poco conto, importante soprattutto per i filosofi e i teologi. Si sbagliavano. All'inizio del 1422, un'eclissi di sole della durata di otto ore oscurò Zuun: le tenebre vomitarono nonmorti, che attaccarono le Nura dall'esterno e dall'interno, e una volta respinti dalle città si riversarono nelle campagne. Nei mesi successivi tutte le forze di Zuun si impegnarono allo stremo per contrastare quelle dell'Ombra, che però sembravano infinite: a metà anno, il Daraji Osman si rese conto che gli eserciti nonmorti convergevano sulla città di Lugalnù Nura, probabilmente per distruggerla e ridurre così la nazione alla fame. Ordinò dunque alla Darga di Dubsar Nura, Dilara, figlia di Astavy, di dirigersi immediatamente in soccorso di Lugalnù, ma ella decise di rimanere a presidiare la sua città, ritenendola strategicamente più importante. Lugalnù Nura riuscì a respingere gli invasori solo dopo un assedio di mesi, e a grave prezzo: inoltre i suoi campi erano stati devastati e saccheggianti, e ciò sprofondò la nazione nella carestia. Migliaia di persone morirono di fame durante l'inverno. Osman, furioso, dichiarò Dilara decaduta dalla carica di Darga, e poiché altri figli di Astavy la sostenevano emanò una legge che li escludeva da tutti gli incarichi politici. Dilara e i suoi seguaci si ritirarono allora a Ktava Nura, una città storicamente nota per la grande presenza di figli di Astavy, e fondarono una loro chiesa, chiamata Dhaana. Questo fu visto dal Daraji Osman come un affronto e un tradimento, e mise in grave difficoltà Dubsar Nura, che era allora la capitale di Zuun e si trovava ancora circondata da numerose forze dell'Ombra. Le altre Nura tentarono di inviare soccorsi, ma erano a loro volta assediati dai nonmorti: Dubsar resistette ancora a lungo, ma infine cadde preda delle forze oscure e fu rasa al suolo a metà del 1424. Solo pochissimi si salvarono, e tra questi il nuovo Darga di Dubsar, Gizem, mentre il Daraji Osman fu ucciso. La guerra infuriò ancora a lungo, e si concluse solo nel 1429, quando Gizem, che ora era il nuovo Daraji, riuscì a distruggere l'ultima delle grandi ombre evocate dall'eclisse.

Il paese era allo stremo, ma era tempo di prendere decisioni dolorose. Gizem accusò Dilara e la Dhaana di tradimento, poiché nel loro cieco orgoglio avevano causato la distruzione di Dubsar Nura, abbandonandola: ordinò loro di lasciare la città di Ktava, consegnare le armi e sottoporsi a un processo. I figli di Astavy risposero che le loro azioni avevano mantenuto

Ktava Nura al sicuro, e che la distruzione di Dubsar pesava sulle spalle di Osman, ed era probabilmente un segno del dispiacere dell'Astro nei suoi confronti. Indignati da queste dichiarazioni, i cittadini di Ktava Nura insorsero e consegnarono loro stessi i membri della Dhaana alle forze di Gizem: il Daraji li condannò tutti a morte per alto tradimento. Restava il problema di cosa fare dei restanti figli di Astavy: ormai tutti dovevano ammettere, seppure a malincuore, che erano inadatti al governo e che avevano causato uno scisma potenzialmente letale per Zuun, ma rimanevano sempre dei prescelti dell'Astro.

Per prevenire future catastrofi, il Daraji dichiarò la Dhaana sciolta e fuorilegge: i figli di Astavy rimanenti non furono accusati di nulla, ma da quel momento in poi avrebbero vissuto come eremiti, isolati dal resto della società, e con la proibizione di fare proselitismo. Le rovine di Dubsar Nura vennero dichiarate zona sacra, e fu fondata una nuova capitale, la Porta D'Oro, al centro del continente. Nei secoli successivi, Zuun si riprese lentamente ma costantemente, sebbene spesso la piaga dei nonmorti si facesse sentire: come se non fosse bastato, gli spregiudicati mercanti delle isole interne, Melidissa, Morea e Batavia, iniziarono a compiere atti di pirateria e scorrerie contro le navi e le coste Zuni. Poiché le loro ambascerie venivano respinte, gli Zuni entrarono in guerra nel 1565, ma vennero sconfitti nella battaglia navale di Naxos: la guerra si concluse con un trattato di non aggressione tra Zuun e la neonata Repubblica di Melidissa, che si impegnò anche a cessare le sue attività ostili. Risolto questo problema, l'Impero poté tornare a occuparsi dei suoi problemi interni, e lentamente ma inesorabilmente ripulì il proprio territorio dai nonmorti.

LA CONOSCENZA, LA FEDE, LA GUERRA.

Nel 1712, un'eremita chiamata Nesrin, che viveva sola nel Deserto Ambrato, iniziò a fare esperimenti sulla stabilizzazione degli eterei: i suoi esperimenti ebbero successo solo nel 1729, anno in cui riuscì a dotare definitivamente di forma il primo etereo, che prese il nome di Yagmur. da allora, gli eterei si diffusero a Zuun e in tutto il mondo. Zuun aveva osservato con crescente preoccupazione l'atteggiamento sempre più colonialista di Melidissa e i suoi feroci attacchi contro Nohokai, ma il trattato del 1565 la vincolava a non intervenire. Solo durante la terza guerra, quando si scoprirono i crimini melisiani, l'Impero scese in battaglia al fianco di Yantai e Nohokai, attaccando la Repubblica direttamente sul suo territorio. A partire dal dopoguerra, nel 1967, fu concesso ai figli di Astavy di partire come missionari nelle terre di Nohokai, per portare la parola dell'Astro. Là e solo là è loro concesso di parlare della via degli Astavy.

LA LOTTA ALL'OMBRA

Da allora la storia di Zuun trascorse relativamente tranquilla fino al 2017 iniziato con i primi di una lunga serie di inspiegabili suicidi. Le ricerche effettuate portarono a Kalimnos, un'isola maledetta dove il velo è facile a squarciarsi. In quel luogo, noto anche come la Rocca dei Morti, una potente ombra stava agendo ma fu sconfitta grazie alla Seconda Compagnia dei Sette Mari. Quel giorno, il 27° dell'ottavo mese, segnò la fine di Azrael Ibn Yussuff, morto combattendo contro l'Ombra, permettendo così alla Seconda Compagnia di mettersi al riparo nel Labirinto.

Sempre in questo anno i figli di Astavy cercarono più volte il dialogo con le autorità della

Samdhi ma senza successo. Nel 6° mese, un nutrito gruppo di figli di Astavy, protessero e salvarono Desa Beysehir da un attacco di non morti. Da allora questi fedeli iniziarono ad essere un po' rivalutati da una piccola parte del popolo ma ancora non accettati dalla maggior parte e dalla Samdhi.

In seguito alla scoperta dell'esistenza del Culto dell'Ombra, i figli di Astavy, che ne sospettavano da tempo la presenza ma erano privi di prove, si fecero sempre più attivi nella caccia ai cultisti con i loro metodi. A causa di questo e del proliferare del culto, a Zuun iniziò un clima di sospetto e terrore, dove la paura, l'odio, l'incertezza iniziarono a fare breccia nelle menti delle persone, indebolendo di fatto la Samdhi e concedendo maggior potere al Culto dell'Ombra.

I membri del Consiglio dei Darga e della Samdhi erano divisi sul da farsi: c'era chi insisteva a fare scudo intorno alla fede rafforzando la predicazione, la preghiera, il proselitismo, mostrando la pietà e la bellezza della luce dell'Astro ed altri membri che preferivano una presa di posizione più dura e rigida: il male andava scovato e punito prima che logorasse l'impero.

La Daraji Katifa Sulman decise per la prima linea d'azione essendo lei una sostenitrice della filosofia Suk ed essendo sostenuta dalla maggioranza del Consiglio dei Darga. Nel giro di pochi mesi però, a causa del cambio di tre Darga e dell'ulteriore peggioramento della situazione a Zuun, il Consiglio dei Darga si ritrovò unanime a virare la rotta verso una linea d'azione più dura. Fu così che furono istituiti la Mano dell'Astro e il Mahkemesi, tuttavia accompagnati, su richiesta della Daraji, da una maggiore accoglienza da parte dei membri della Samdhi nei templi a chiunque volesse parlare, confessarsi e abiurare, mostrando pietà nei confronti di chi si pentiva fornendo utili informazioni contro il nemico.

La situazione vide un sensibile miglioramento fino al 9° giorno dell'11° mese del 2018 quando il sole si oscurò vomitando una vera e propria invasione di non morti su tutto il mondo e la Daraji fu rapita e sacrificata all'Ombra dai cultisti. Proprio in quell'istante, un'orda di morti e di ombre si abbattè su Qabum Nura, seminando una scia di morte.

All'alba del nuovo giorno, Qabum Nura era caduta, ed in mano all'Ombra.

Alle porte di questa nuova guerra contro l'Ombra, la Seconda Compagnia fece ritorno dal Labirinto con terribili notizie riguardanti un'altra imminente guerra. Impossibilitato ad inviare l'Ordan in missione a causa dei tumulti interni all'impero, il Consiglio dei Darga decise di affidarsi alla Seconda Compagnia dei Sette Mari per la preparazione di un piano contro l'imminente invasione che si stava profilando all'orizzonte.

Il 25 giorno del 1 mese dell'anno 2019, dopo più di due mesi di preghiere e ricerca, i Darga trovarono il nuovo Daraji, Naran Ibn Kahil, che fu presentato al popolo durante la festa della rinascita.

Il nuovo Daraji, vista la situazione drammatica che imperversava a Zuun, decise che era giunto il momento che la Samdhi riaprisse le porte ai Figli di Astavy.

Dopo un periodo di transizione durato qualche mese, sempre più Figli di Astavy iniziarono a giungere per ricongiungersi alla Chiesa dell'Astro, anche se diverse comunità rimangono indipendenti, soprattutto quelle emigrate a Nohokai molto tempo prima, convinte che le ferite siano troppo profonde per essere rimarginate in così poco tempo.

3.POLITICA

STRUTTURA DELLO STATO

Zuun è una teocrazia illuminata. La chiesa, o Samdhi, detiene sia il potere spirituale sia il potere temporale e tutto, dall'amministrazione all'esercito, dalla cultura agli ospedali, è sotto le sue direttive.

Zuun è suddivisa in 7 domini, ampie regioni ciascuna di competenza di una Nura, ossia una grande città fortificata. Ogni Nura, a seconda della sua grandezza, è suddivisa in un variabile numero di distretti che vanno dai 5 di Qabum Nura ai 16 di Galzu Nura.

Sparsi nel dominio invece esistono diverse Desa, paesi di dimensione più o meno piccola e le Nuirsag, le fortezze monastero dedicate all'addestramento delle Lame dell'Astro e alla protezione di Zuun.

A capo della Samdhi e dell'impero c'è il **Daraji**, un sacerdote d'alto rango, il Sommo Custode della Stele, il prescelto dall'Astro per la guida dell'Impero ed è un incarico che si mantiene a vita. Quando un Daraji muore, il Consiglio dei Darga si riunisce attorno alla Stele in meditazione al fine di carpire informazioni su chi sia il nuovo prescelto dall'Astro per guidare l'impero. In seguito, avviano le indagini per trovare questa persona in base alle indicazioni e alle visioni ricevute dalla Stele in conclave.

In genere i Daraji vengono trovati all'interno della Samdhi tra coloro che hanno un legame con un Nyama. Questa ricerca può durare anche diversi mesi, ed è seguita da cerimonie e festeggiamenti che durano almeno una settimana.

Il Daraji, che viene considerato la voce dell'Astro in terra, deve gestire e guidare la chiesa e l'impero, risolvere i conflitti tra i Darga e curare la politica estera. Il precedente Daraji era una donna umana, Katifa Dalman, sacrificata dai cultisti dell'Ombra il 9° giorno dell'11° mese dell'anno 2018. Il nuovo Daraji è invece una lama dell'Astro umano, Naran Ibn Kahil, nominato tale il 1° giorno del 2° mese dell'anno successivo.

Nella guida dell'Impero il Daraji viene assistito nei suoi compiti dal **Consiglio dei Darga**. Ogni Darga è a capo di una Nura e del suo dominio. Il suo compito è occuparsi della gestione di ogni aspetto della Nura. Viene scelto collettivamente dal clero della città, e mantiene la carica per cinque anni. Ogni Nura possiede una copia della Stele originale, infusa di poteri magici.

Nel suo compito il Darga è affiancato dai dirigenti delle varie istituzioni (il **Rettore**, il **Liwa**, l'**Amir** e il **Magistro**) dai **Baskani**, dal **Sulh Vezner**, dal **Sulh Hakimi**, dal **Belediya** e dagli **Argentei** dei Nuirsag.

I **Baskani** sono le cariche che amministrano e rappresentano i distretti delle Nura. Sono aiutati nel loro compito dai Sulh Hakimi e dai Sulh Vezner. Sono coloro che si interfacciano tra il distretto e il Darga facendo rapporto settimanale sulla situazione del distretto, delle problematiche e dei bisogni riscontrati, delle necessità di aumentare o diminuire il contingente armato per la pubblica sicurezza, delle migliorie effettuate e delle efficienze riscontrate.

Il **Sulh Hakimi** è colui o colei che amministra la giustizia. Sotto questa carica ci sono gli **Hakimi**, zuni che hanno terminato gli studi di diritto, sono giudici e giuristi.

Il **Sulh Vezner** è invece chi detiene la gestione economica della Nura. Si occupa della tesoreria, di tasse, imposte, contabilità e dell'economia in generale. Sotto questa carica ci sono i vari funzionari, chiamati semplicemente **Vezner** che, a diversi livelli e mansioni, si occupano delle attività economiche, fiscali e commerciali della Nura.

Il **Belediya** è il referente intermediario delle terre di dominio di una Nura. A lui devono riferire tutti i Sanjak per quanto riguarda le proprie Desa. Il Belediye sottoporrà tutte le questioni, le problematiche e la situazione attuale del dominio al Darga.

I **Sanjak** sono coloro che governano una Desa e si avvalgono dell'aiuto di uno o più Vezner e di uno o più Hakimi a seconda della grandezza del paese.

Chiunque può entrare nella Chiesa e farsi valere, a seconda delle proprie capacità. La maggior parte della popolazione comunque non fa parte della chiesa, ma è semplicemente governata da essa: sono artigiani, studiosi, contadini, mercanti e liberi cittadini.

A Zuun non ci sono schiavi, se non i criminali condannati ai remi o ai lavori forzati.

LE CITTA'

Come già detto, le città principali di Zuun, dette Nura, sono sette. Esistono inoltre diversi villaggi, soprattutto nelle zone più sicure e prospere, e i Nuirsag, le fortezze monastero dedicate all'addestramento delle Lame dell'Astro e alla protezione di Zuun.

Galzu Nura: La Porta D'Oro

Fondata dopo la tragedia di Dubsar Nura, al centro esatto del continente, è la capitale di Zuun e il luogo in cui è custodita la venerata Sacra Stele. Agli atti ufficiali il nome della città è Galzu Nura ma, nel tempo, gli Zuni hanno iniziato a chiamarla Porta d'Oro come il tempio principale della città. Si tratta di una città prospera, maestosa e moderna, interamente dedita alla religione e al suo ruolo di guida e cuore dell'Impero. La città è la principale meta di pellegrinaggio di tutta Zuun per via della presenza della stele. La città è governata da un proprio Darga in modo che il Daraji non sia distratto dall'amministrazione quotidiana.

Darga: l'umana Parvi Al Akara.

Qabum Nura

Città un tempo ricca e prosperosa, è la più vicina alla piana dove cadde la sacra pietra. Per lungo tempo poi cadde in decadenza, la popolazione ed i fondi a malapena sufficienti a permetterle la sopravvivenza e la difesa militare resa possibile solo dalla presenza di Kara e Beyaz Nuirsag, senza i quali probabilmente Qabum Nura sarebbe altrimenti stata tagliata fuori dalle principali rotte commerciali interne. Già piagata da secoli di infestazioni di Non Morti, durante l'ultima eclissi, nella quale fu uccisa la Daraji Katifa Dalman, Qabum Nura venne completamente invasa dalle forze dell'Ombra. Attualmente è l'Oscuro Regno in cui imperversa l'Ombra della ormai defunta Daraji, e a nulla sono valsi i tentativi della Samdhi di liberare la Nura, complice anche il grosso problema che l'imminente invasione Asura ha comportato. Durante l'invasione Asura Qabum Nura è stato teatro di un importante rituale all'Astro in cui otto martiri perirono per generare uno scudo impenetrabile che tenne bloccata l'Ombra all'interno della Nura, dando così modo all'esercito Zuuni di concentrarsi sulla guerra che flagellava le sue coste. In quel rituale però anche la Darga Tamira Tozik, lasciando Qabum Nura senza una guida. Costruita vicino a delle importanti miniere, questa Nura è conosciuta anche per aver dato i natali alla guerriera Beshabea, della quale è tutt'ora presente il santuario in suo onore.

Darga: Fitnat Hanim, nominata in seguito alla morte di Tamira Tozik. È a tutti gli effetti un Darga senza Nura, ma decisa a riportare la città nelle mani della Samdhi con ogni mezzo.

Niaru Nura

È il centro da cui si sono diffusi gli ideali della Samdhi. La città è un importante centro culturale, e sembra esercitare un fascino particolare sugli eterei, che si radunano qui in gran numero. Spesso il reggente della città è stato uno di loro e questo ha contribuito alla diffusione degli studi sulla magia e sulla natura dell'universo. La città fu costruita su un'isola nel bel mezzo del delta d'un fiume, zona climaticamente adatta alla crescita del papiro che, assieme alle tavole di cera ed argilla, viene usato come materiale per scrivere. L'espansione della città ha fatto sì che alcuni suoi quartieri sorgano in realtà su delle palafitte fuori dalle mura e si sia sviluppato un porto commerciale di discrete dimensioni.

Darga: l'etereo Emel.

Lugalnù Nura

Questa città è un paradiso in terra. Sorge su uno dei pochi ampi terreni fertili dell'isola, dove i contadini non devono spaccarsi la schiena per sopravvivere, le messi sono abbondanti grazie al terreno arricchito ed irrigato dal vicino fiume ed la posizione è conveniente per i commerci, grazie a un lavoro di canalizzazione che ha messo in comunicazione il fiume Seyhan con il mare. Lugalnù Nura ha un porto fluviale di discrete dimensioni, cosa che le permette di rivendere i suoi prodotti agricoli ed artigianali in tutta Zuun, e il terreno argilloso favorisce la produzione di mattoni, vasi e altro. Negli ultimi decenni alcune persone hanno persino trovato dell'oro, trasportato a valle dal fiume. Gli abitanti rendono grazie all'Astro per quest'abbondanza, tuttavia questa è in assoluto la meno religiosa delle città di Zuun e proprio per questo viene spesso malvista dagli altri abitanti dell'isola.

Darga: l'umano Karim Ozkiba.

Ktava Nura

In questa città si sono formati e diffusi gli ideali Dhaana, ed è una città rigida e timorata. Costruita sulle montagne e continuamente sferzata dal vento, vive per lo più di pastorizia e dei prodotti di una terra dura. Dall'alto della loro città fortificata gli abitanti possono vedere qualunque creatura, amica o nemica, da chilometri di distanza e prepararsi ad accoglierla utilizzando tutte le trappole ed i trabocchetti di cui hanno costellato le strade montane nel corso dei secoli. Per via della natura stessa del posto, sia in senso fisico che spirituale e religioso, il Kadinghir funge anche da Nuirsag, unico esempio di coesistenza tra i due in tutta Zuun.

Darga: l'umano Murat Karga

Deniz Olu Nura

Nura relativamente recente, venne costruita in una posizione strategica facilmente difendibile all'interno di una baia e dotata di vari cerchi di mura interne: quelle esterne sono così spesse da farci passare due carri. Su un promontorio roccioso è stato costruito il Piccolo Sole, il più grande faro di Zuun, e questa città è diventata la sede ufficiale della flotta militare. Viene detta "La città che non dorme mai", sia per i continui lavori di costruzione e riparazione delle navi, sia per le numerose battaglie navali contro Melidissa e gli occasionali pirati. Il fondo marino è costellato di navi affondate e di morti irrequieti che praticamente ogni notte escono dal mare e si gettano contro le mura. A questi si sommano i non-morti che invece vagano nelle campagne e che ogni tanto cercano di assaltare le imponenti mura cittadine.

Darga: lo Shibai Ylmaz Apak.

Vaha Nura

Città forse tra le più antiche di tutta Zuun, se non la più antica, è un autentico miracolo di vita in mezzo al deserto sferzato dal vento. Qui le profonde falde acquifere permettono la coltivazione di palme, datteri, grano e l'allevamento di pecore e capre nelle terre semiaride dei dintorni. La popolazione non è numerosa, ma si vanta di essere il ceppo originale, puro, da cui poi sono nati tutto il resto degli abitanti di Zuun e gli umani in genere. Quando le nascite diventano eccessive, una parte della popolazione viene costretta a migrare, allontanarsi dal deserto e raggiungere qualche altra Nura: per quando sembri un'impresa suicida, la gente di Vaha Nura è forte e abile, capace di orientarsi con le stelle e di trovare acqua e cibo ovunque, e dunque sono molti quelli che sopravvivono alla traversata.

Darga: l'umana Lale Zeki.

Zaniah Desa

È il primo paese in terre Zuni di Samaria, che sta nascendo grazie agli sforzi della delegazione Zuni della Seconda Compagnia dei Sette Mari.

Altri due luoghi importanti di Zuun sono:

La Piana della Gloriosa Discesa, Kara Nuirsag, Beyaz Nuirsag

Questo è il secondo luogo di pellegrinaggio più importante di Zuun: l'altopiano dove secoli addietro cadde la Sacra Pietra, nelle vicinanze di Qabum Nura. La piana è sorvegliata da ben due Nuirsag, i più famosi, importanti e noti di tutta Zuun. Nel posto dove si dice sia caduta la pietra è eretta una stele commemorativa nera con scritte dorate, attorniata da un cerchio di pietre bianche sormontate da campane d'argento e con quattro templi tutt'attorno, uno per ogni punto cardinale, e un fossato irto di pali e con mura di solida pietra per tener lontani i non morti. Lì ogni notte vegliano e combattono i migliori membri dei due Nuirsag, scelti tramite lunghi combattimenti rituali, che si affiancano alle migliori truppe d'élite che Zuun possa avere. La Piana della Gloriosa Discesa è stata frequentemente un campo di battaglia con i nonmorti e nessuno in questo luogo abbassa mai la guardia.

Le rovine di Dubsar Nura

L'ex-capitale di Zuun non esiste più, ne sono rimaste solo rovine, considerate sacre e terzo luogo di pellegrinaggio più importante del paese. Le fondamenta della città sono intarsiate di scritte ed ex-voto, e ogni giorno vengono celebrate due funzioni nella zona dove un tempo si ergeva il tempio. Il Nuirsag di Musag, il primo mai fondato, ha l'incarico di proteggere il sito sacro e i pellegrini, oltre alle strade di collegamento. La stessa terra, una volta fertile, si è desertificata per miglia attorno alla città, e le provviste devono essere trasportate al Nuirsag dalle città vicine. Il luogo è infestato dai nonmorti.

ECONOMIA

La nazione è autosufficiente dal punto di vista alimentare, grazie principalmente al grano che viene coltivato nelle campagne fortificate fuori dalle Nura. Il clima di Zuun permette comunque di coltivare molte altre piante, quali ulivi, viti, palme da dattero e una grande varietà di alberi da frutto. Le sue vaste pianure incolte si prestano anche all'allevamento, principalmente di ovini, anche se le greggi devono essere riportate al sicuro dentro le mura ogni sera. Zuun possiede degli estesi giacimenti di ferro, di pietre preziose e d'oro. I migliori artigiani Zuni sono esteti raffinati e diversi oggetti, per esempio le lampade in vetro colorato, vengono vendute in tutto il mondo.

La nazione importa legname, soprattutto per le imbarcazioni, cibo ed erbe medicamentose.

Come portare avanti un'attività commerciale

Per avviare un'attività commerciale a Zuun è necessario affidarsi a un Vezner di distretto o della Desa. La persona (o le persone) verrà esaminata sulla sua fede, sul tipo di affari che vorrà condurre e altre informazioni riguardanti l'attività. In seguito all'approvazione da parte del Vezner e al versamento di una tassa, l'attività può aprire.

Ogni mese, l'attività dovrà poi versare un'imposta alla Samdhi del valore di un decimo del guadagno più una quota alla Nura di appartenenza decisa dal Sulh Vezner che può variare da distretto a distretto e da Desa a Desa.

I Vezner sono incaricati del controllo dell'attività e, qualora incorrano in attività illegali o frodi fiscali, potranno tramite gli Hakimi punire o sanzionare l'attività.

LEGGI

Le leggi sono uguali per tutti, senza discriminazioni di sorta, fatta eccezione per i figli di Astavy. La legge è amministrata direttamente dai Darga o dai loro incaricati, ed è generalmente equa e giusta: si tratta dell'unica nazione in cui vige la presunzione d'innocenza. Gli Zuni credono profondamente nel valore della legge e della giustizia, e le pene tendono a proteggere la società e riabilitare il reo piuttosto che a punire. Tutti i reati sono perseguiti con solerzia, anche se può capitare che le forze delle Nura siano già impegnate, per esempio nella caccia ai nonmorti, e quindi non riescano a occuparsi di tutto. I crimini comuni sono puniti con ammende, periodi di imprigionamento e di servizio alla nazione: per crimini più gravi, quali la cospirazione con le forze dell'Ombra, il tradimento, il fingersi una Lama dell'Astro o il proselitismo Astavy, è prevista la morte per decapitazione. La mancanza di fede, e perfino l'apostasia, non è considerata un reato, ma le persone poco devote sono malviste dalla popolazione, che tende a rendere loro la vita impossibile: questi soggetti tendono a emigrare. La Samdhi non ha mai avuto particolari problemi di eresia, grazie alla guida costante dei Nyama, e quindi non si è mai posta il problema di punire chi avesse idee diverse: il dibattito teologico è sempre aperto, ma i principi imposti dall'Astro tramite i Nyama sono chiari e lampanti, e non sono oggetto di discussione.

Le uniche regole particolari riguardano i figli di Astavy: queste persone, già malviste ed evitate dalla popolazione normale, non possono fermarsi in una Nura o un Nuirsag per più di tre giorni, a meno che non siano feriti o altrimenti in pericolo. Non possono ricoprire alcuna carica, e devono mostrare apertamente il simbolo del loro protettore Astavy, in modo da essere riconosciuti da tutti. Hanno il divieto assoluto di portare la parola degli Astavy: l'unica eccezione sono le terre di Nohokai, dove sono autorizzati a recarsi come missionari.

RAPPORTI CON LE ALTRE NAZIONI

Zuun vorrebbe una maggiore interazione con le altre nazioni e magari la possibilità di guidarle, o almeno spingerle, verso la verità e il bene. Purtroppo la costante lotta interna contro i nonmorti la costringe a concentrarsi su altro, e a inviare solo sporadici missionari e gruppi di combattenti per risolvere i problemi più lampanti. Detesta l'atteggiamento espansionistico e aggressivo di Melidissa, nonché il suo razzismo. Le è grata tuttavia per il lavoro costante che fa in mare, spazzando via i pirati, i mostri marini e occasionalmente i nonmorti, tutte creature malvagie di cui altrimenti Zuun dovrebbe occuparsi. Gli Zuni apprezzano anche i maghi melisiani, i cartografi e gli avventurieri, e in generale i ricercatori di conoscenza. Yantai è rispettata e ammirata per il suo essere un grande impero pacifico e ordinato, capace di gestire la sua numerosa popolazione al meglio. Le discussioni filosofiche tra eruditi Zuni e Yan'ti sul significato dell'equilibrio, del bene e del male e su come le due visioni del mondo siano conciliabili o meno, possono proseguire per giorni. Mediamente, Zuun sceglie di collegare "male" e "rottura dell'equilibrio", nella speranza di indurre Yantai ad agire. Zuun guarda con speranza a Nohokai: sebbene abbia aspetti tribali e poco civilizzati, è una nazione giovane che si sta ancora formando, con una fede forte per quanto mal guidata. La chiesa invia regolarmente missionari a Nohokai, ottenendo un discreto successo: diverse dionee si sono convertite e trasferite definitivamente a Zuun, e le missioni sembrano avere avuto un'influenza positiva in quelle terre selvagge. I missionari

cercano di scoraggiare in ogni modo l'adorazione dei Loa, spiegando alla popolazione la loro vera natura.

PERSONALITA' NOTE DELL'IMPERO DI ZUUN

Naran Ibn Kahil: è il nuovo Daraji di Zuun. Di questa Lama dell'Astro si dice che possieda in sé una forza d'animo, una determinazione ed un carisma notevoli.

Parvi Al Akara: è la nuova Darga di Galzu Nura, nominata tale dopo che il precedente Darga, l'etero Basak Tilki, ha terminato il suo mandato.

Ylman Apak: è il Darga di Deniz Olu Nura, uno shibai di diaspro.

Karim Ozkiba: è il nuovo Darga di Lugalnù Nura, nominato dopo che il Darga Parisha si trasformò in una dionea antica.

Emel: è il Darga di Niaru Nura. È soprannominato il Silente in quanto non proferisce mai parola salvo casi eccezionali di estrema importanza e solo con i suoi più stretti collaboratori a causa di un voto fatto tempo addietro.

Murat Karga: è il Darga di Ktava Nura

Lale Zeki: è la Darga di Vaha Nura.

Azrael Ibn Yussuff: fu un giovane umano nato a Qabum Nura e diventato Lama dell'Astro presso il Nuirsag Ibar-Dad, dov'era conosciuto per il suo temperamento nobile e sempre all'erta. Si guadagnò molta fama per riconosciuti meriti militari che gli valsero il ruolo di primo ambasciatore presso la Seconda Compagnia dei Sette Mari (ai tempi Sublime Impresa della Composita Curiosità) prima della sua prematura ed eroica dipartita nell'estate del 2017 presso l'isola Kalimnos.

Fitnat Hanim: è una donna umana originaria di Niaru Nura divenuta Voce dell'Astro presso il Nuirsag Ibar-Dad, che si trova a nord di Lugalnù Nura, sulle scogliere alla foce del fiume Aleft. Ella è un medico guerriero di grande preparazione ma soprattutto di grande umanità. Di lei si dice che curi più con le parole che con le mani. In passato ha ricoperto la carica di ambasciatrice presso la Seconda Compagnia dei Sette Mari, lasciandola in seguito alla nomina a Darga di Qabum Nura.

Beshabea Han Gazi

Beshabea era una guerriera e fu la prima Lama dell'Astro. Le sue ossa e la sua pietra del legame sono conservate come una reliquia nella Porta d'oro. Nel 1010 fu dichiarata Sehit dal Daraji dell'epoca Naran.

La leggenda di Beshabea

Esisteva un tempo una donna di nome Beshabea. Ella nacque in un villaggio vicino alla splendente Qabum Nura, figlia di un feroce combattente e della più pura tra le donne dell'epoca.

Quando la giovane partì per l'addestramento assieme agli altri ragazzi della città, il padre le fece dono di un monile: una collana in cuoio dalla quale pendeva una piccola e bianca pietra del suo villaggio a ricordarle sempre chi ella fosse e da dove veniva.

Col trascorrere del tempo lei divenne una donna meravigliosa e desiderata. S'era forgiata nella tempra, nel fisico e nell'anima. Era un'abile combattente dalla morale ineccepibile e molti a lei si rivolgevano per un qualche saggio consiglio.

Poi arrivarono i non morti. Erano nemici comuni in quelle terre ma quella volta erano troppi. Erano un'oscura marea rigurgitata dalle tenebre per assaltare la vita.

Beshabea fu incaricata della guida dell'esercito e della protezione della città mentre la popolazione fu messa al sicuro all'interno del Kadinghir.

La battaglia continuò per giorni e notti interminabili, e le ombre conquistavano terreno fino a giungere al rifugio del popolo terrorizzato e disperato. Bimbi piangevano, uomini e donne inadeguati alla battaglia, malati e anziani pregavano per la salvezza, si disperavano, si stringevano sperando che la vita non finisse quel giorno. Poi la udirono. Argentine preghiere, coraggiose incitazioni, una voce determinata e solare, tutti la riconobbero.

Beshabea s'era aperta un varco assieme all'esercito per scacciare quell'assedio, la situazione finalmente sembrava volgere a loro favore quando una creatura fatta di tenebre proruppe dall'oscurità della notte, colpendola alle spalle.

La donna s'accasciò ferita, il corpo provato dallo straziante dolore ma si rialzò e caricò la creatura dell'ombra. Poi le sue labbra s'incresparono dapprima in lievi e supplichevoli sussurri poi, man mano che il combattimento con il nemico si faceva sempre più intenso, questi diventarono preghiere, richiami sempre più forti, fiduciosi, vivi. D'improvviso la lama di Beshabea venne avvolta dal Sacro Fuoco e i suoi colpi d'ardenti fiamme divennero una danza guidata da quell'invocazione.

Il combattimento con la creatura d'ombra non fu affatto facile, e Beshabea doveva far conto anche dei nonmorti che l'accerchiavano in gran numero. Fu così che, mentre Beshabea affondava la propria lama infuocata nel cuore dell'empia creatura, in dozzine l'assediavano e un possente nonmorto calò la sua ascia sul cranio della donna ponendo fine alla sua vita.

L'animo di Beshabea era però ormai un tutt'uno con le fiamme e la sua morte fu accompagnata da una vampata di calore e fiamme che spazzarono via qualunque creatura dell'ombra nel raggio di centinaia di metri; permettendo di fatto alla città di sopravvivere e vincere la battaglia.

Gli Zuni sopravvissuti cercarono il suo cadavere per porgerle l'estremo saluto. Il padre di Beshabea notò che la pietra che portava appesa al collo, recava un'incisione che emanava una flebile luce azzurra che lentamente si spense. Quello era il glifo che rappresentava il nome del

Nyama che l'aveva scelta e protetta. Beshabea fu l'unica creatura scelta da questo Nyama di cui non si conosce il nome e viene indicato come Il Primo. Gli studiosi hanno concepito numerose teorie a riguardo ma nessuna di essa è stata tuttora confermata o negata.

4.SOCIETA' E CULTURA

INDOLE E CARATTERE

Quello di Zuun è un popolo fiero, animato da una gran forza d'animo e dal coraggio che gli ha permesso di prosperare in una terra arida e funestata dalla presenza dei nonmorti. È un popolo cresciuto nel rigore militare e influenzato dalla religione dell'Astro. Gli Zuni credono nella benevolenza e nella giustizia, a volte peccando di ingenuità. Hanno un forte senso di solidarietà e tendono ad essere persone oneste, leali e schiette. Il rispetto della parola data è di fondamentale importanza, per questo sono cauti con le promesse: ma quando promettono, mantengono. Per gli Zuni l'universo è conteso costantemente tra le forze dell'Astro, che rappresenta il Bene e quelle dell'Ombra, che rappresenta il male, ed è dovere di ciascuno lottare al meglio delle proprie capacità per la vittoria finale del bene. I cittadini di Zuun sono convintamente religiosi e pronti a condividere la loro fede con chiunque nella speranza di portarlo al bene. Talvolta possono diventare molesti nel loro zelante tentativo di conversione, tuttavia reputano che la fede nell'Astro debba essere sincera e nascere spontaneamente nelle persone, per cui non tenteranno mai di imporla. Il tasso di superstizione è decisamente più basso che nel resto del mondo. Gli Zuni hanno sviluppato una cultura sofisticata: al sicuro dentro le Nura si trovano biblioteche, università, osservatori Astronomici e innumerevoli botteghe d'artista. Il sapere di Zuun è più filosofico che pratico, mentre l'arte si esprime solitamente in forma di devozione religiosa. Gli Zuni amano la musica, il cibo raffinato e il vino, e festeggiano spesso per ricordare a sé e agli altri che la vita è bella, degna di essere vissuta e non dev'essere una semplice lotta per la sopravvivenza. A Zuun il matrimonio è monogamo ed eterosessuale, nonché indissolubile fino alla morte: gli Zuni danno molto valore alla famiglia e ai figli, considerati simbolo della vita e nuovi guerrieri nella lotta contro l'Ombra. Molte coppie si sposano presto e hanno sei o sette figli.

RELIGIONE E SUPERSTIZIONI

Come già detto, la religione è la forza trainante di Zuun. Per la religione Zuni esiste un unico dio, l'Astro, creatore del mondo e fonte suprema di ogni bene. All'Astro si contrappone l'Ombra, una forza malvagia e nemica della vita che cerca di annientare e corrompere di continuo, in particolare tramite i nonmorti. Queste due forze sono in continua lotta tra loro per la supremazia sull'universo: i mortali partecipano a questa lotta con le loro azioni, buone o malvagie. Naturalmente la Samdhi si pone come obiettivo il prevalere delle forze dell'Astro e quindi della vita: i credenti si vedono non come subordinati agli ordini della divinità e dei suoi inviati, Nyama e Astavy, ma piuttosto come alleati nella grande battaglia, che aiutano le forze della luce e ne sono a loro volta aiutati. Tutto il creato è sacro, ma il sole, e per estensione la luce e il fuoco, è particolarmente importante agli occhi degli Zuni, perché rappresenta direttamente la forza vitale dell'Astro e la sua capacità purificatrice. Il fuoco è considerato

il più sacro e puro degli elementi, e venerato all'interno dei templi: i cadaveri non vengono bruciati, per non contaminare le fiamme, ma posti in cima a delle torri perché vengano scarnificati dagli uccelli, dal vento e dal sole, e poi raccolti in appositi ossari. La Samdhi non impone delle vere e proprie regole di comportamento, ma piuttosto promuove dei principi: è dovere di ciascuno lottare con tutte le proprie forze per la vittoria finale dell'Astro, non solo combattendo le forze dell'Ombra, ma soprattutto prendendosi cura del mondo e delle sue creature. Ogni buona azione è come un seme, che col tempo può germogliare e ramificarsi portando un bene maggiore nel mondo: e allo stesso modo ogni azione malvagia è come una goccia di veleno in un pozzo, e può lentamente avvelenare l'universo. Secondo la dottrina della Samdhi, sia i Nyama che i Astavy sono creature del fuoco, sacre e inviate dell'Astro: purtroppo però la dottrina di libertà e indipendenza proclamata dai Astavy è risultata incompatibile con la sopravvivenza di Zuun, che ha invece bisogno dell'ordine e dell'unità favoriti dai Nyama. Molti teologi Zuni sono convinti che il ruolo di seguaci degli Astavy spetti alla neonata nazione di Nohokai, e per questo continuano a inviare dei missionari nella speranza di convertirli alla vera fede. Tuttavia negli ultimi anni le cose stanno cambiando e la Samdhi sta aprendo un nuovo dialogo con i figli di Astavy.

Tutti a Zuun conoscono l'iscrizione più importante della Stele, che recita:

"L'Astro è il principio.

L'Astro è il nostro e il vostro creatore e ha dato origine e vita al tutto.

L'Astro è il Bene assoluto.

Ad esso è opposta l'Ombra che è il Male assoluto.

Ai seguaci dell'Astro toccherà in sorte la Vita e la migliore Esistenza alla fine di essa.

I seguaci dell'Ombra verranno invece corrotti dalla nonmorte e infausta Esistenza sarà la loro.

L'Astro mai potrà conciliarsi con l'Ombra il cui operato è volto alla distruzione di ciò che è stato creato e della vita stessa.

Noi siamo gli araldi dell'Astro.

Noi siamo i Nyama, coloro che seguono il Lucente Cammino che l'Astro ha delineato per tutti i suoi alleati.

Siamo i latori dell'Ordine.

Noi siamo gli Astavy, coloro che seguono la Voce dell'Astro, che sussurra a tutti i suoi alleati. Siamo i messaggeri della Sorte.

Noi vi inviamo queste parole per proporvi un patto d'Alleanza: a tutti coloro che seguiranno con devozione l'Astro, che vorranno contrastare l'Ombra e verranno reputati degni noi concederemo il nostro aiuto con la creazione del Legame."

Ulteriori dettagli sulla Religione di Seven Seas si possono trovare nel tomo "Religione".

FESTE NAZIONALI

Zuun celebra una serie di ricorrenze legate alla sua religione e alla sua storia. Oltre alle seguenti feste elencate, ogni Nura ha una serie di cerimonie che ricordano eventi importanti, in genere la fondazione, la nascita e la morte di eroi locali e le più importanti vittorie in battaglia.

Lutto della Lunga Notte

Il 23° giorno del 1° mese iniziano le commemorazioni della Lunga Notte e degli eventi successivi: è un momento di preghiera e raccoglimento, e tutti trascorrono la notte vegliando accanto a una lanterna

accesa, che simboleggia la speranza. Una lanterna che si spegne durante questa notte è considerata di cattivo auspicio.

All'alba, la popolazione esce dalle case e si reca in processione al tempio centrale, dove il Darga li attende per il rito dei Trapassati: vengono letti i nomi di tutti coloro che sono morti combattendo durante l'anno, e vengono recitate preghiere per accompagnarli serenamente all'aldilà. La cerimonia termina sempre con una serie di gioiosi inni sacri, che cantano la ricostruzione della nazione.

Festa della Rinascita

Il 1° giorno del 2° mese, a tre mesi di distanza dalla Festa della Speranza, si celebra la rinascita del sole che comincia a riprendere il suo dominio sulla notte. È una festa dal carattere allegro durante la quale vengono organizzati spettacoli di teatro e di danza, mostre d'arte e concerti di musica. Ogni angolo di ogni quartiere si riempie di luci, musica e colori che siano su tela, sui vestiti o sui volti non importa. Spesso a questa festa viene associata la fertilità.

Con questa festa ha inizio l'annuale fiera dei Filareti a Lugalnù Nura che dura un paio di settimane, in cui tutti gli artisti (pittori, scultori, orafi, architetti) sia Zuni che delle altre nazioni possono esporre le proprie opere. È una fiera dal carattere internazionale in quanto spesso sono presenti ospiti dalle altre tre nazioni. Poter esporre in questa fiera viene considerato un onore. La prima fiera dei Filareti fu organizzata nel 1720.

Festa della Luce

Il 22° giorno del 6° mese, il solstizio d'estate è considerato un giorno benedetto, sia perché è il giorno più lungo, sia perché è l'anniversario dell'arrivo della Stele: ogni anno l'evento è celebrato con feste e danze davanti ai fuochi sacri dei templi e tutti i membri della Samdhi, inclusi i figli di Astavy, si radunano nelle Nura per rinnovare simbolicamente il loro patto con l'Astro.

Festa della Speranza

Il 1° giorno dell'11° mese, quando il sole ormai cala sempre prima e la notte comincia a diventare sempre più lunga, vengono officiati riti per scacciare le ombre e le paure dal cuore della gente. È una festa in cui si promuove la speranza e la fermezza, la perseveranza nel cammino sul sentiero delineato dall'Astro. La notte viene eseguito il rituale della Caccia alle Ombre durante il quale gli Zuni, assieme alle Lame dell'Astro e all'esercito, vanno a caccia di non morti fuori dalle mura. Questo viene considerato dalla popolazione un atto di coraggio e un elogio alla continua lotta contro le forze dell'Ombra, indice di resistenza alla tentazione e alla paura dell'Ombra. Spesso in paese vengono organizzate sagre con spettacoli pirotecnici e allestimenti con quante più luminarie possibili sempre per tenere lontano l'Ombra nel periodo più buio dell'anno e vengono organizzate anche le cacce alle ombre per i bambini, che devono trovare le "ombre" (persone travestite appositamente con un telo nero a coprirli completamente tranne che per due fori per gli occhi) e catturarle o tirargli i pomodori.

4. ISTITUZIONI NAZIONALI

SAMDHI

La Samdhi è la principale istituzione di Zuun e, di fatto, ne rappresenta il governo. La Samdhi è sempre stata divisa in tre rami ma, a causa degli ultimi avvicendamenti è stato creato un quarto ramo, la Mano dell'Astro. Gli attuali rami della Samdhi sono:

Lame dell'Astro

Le Lame dell'Astro sono i guerrieri sacri di Zuun. Questo ramo della chiesa riunisce tutti i combattenti che hanno superato le prove e ricevuto la benedizione di un Araldo dell'Astro. I novizi si addestrano duramente all'interno dei Nuirsag, in cui poi in genere vivranno e presteranno servizio: se superano la prova e ricevono la benedizione di un Nyama, possono decidere se rimanere nel Nuirsag o se svolgere il proprio servizio altrove. Tutti comunque sono dediti alla protezione del popolo e a diffondere la parola dell'Astro. Sono considerati gli eroi e i paladini della nazione.

Coloro che vengono prescelti da un Astavy diventano invece dei paria. Fanno ancora parte della Samdhi e delle Lame, ma devono abbandonare il Nuirsag e le Nura e vivere come erranti ed eremiti: la popolazione, a cominciare dalla loro stessa famiglia, diffida di loro e li evita. Molti scelgono di uccidersi, gli altri superano in qualche modo la disperazione e continuano la loro lotta per l'Astro in solitudine.

All'interno del Nuirsag le Lame si considerano tutti fratelli. Esistono solo due ruoli e una carica ufficiale: **Apprendista, Lama ed Argenteo**.

L'Argenteo è la Lama scelta ogni due anni dai confratelli che deve gestire e coordinare il Nuirsag e rapportarsi con il Darga.

Voci dell'Astro

Le Voci dell'Astro sono i membri della chiesa che hanno scelto di dedicare la loro vita alla contemplazione, allo studio, alla teologia e alla predicazione. Sono i veri e propri sacerdoti e sono presenti in ogni Nura e in ogni Desa. Qualcuno di loro decide di legarsi ad un Araldo anche se non un requisito per ricoprire questo ruolo, qualcuno rimane all'interno di un Nuirsag per aiutare i confratelli con le sue parole di fede e di conforto. Altri partono come missionari per convertire i popoli stranieri e le terre selvagge del Bordo.

Non vi sono cariche tra le Voci in quanto sono tutti uguali agli occhi dell'Astro e non è compito loro la gestione di qualunque cosa che non sia il tempio in cui vivono. In ogni tempio comunque le Voci più giovani tendono a portare rispetto e ad ascoltare le Voci più esperte e sagge.

Opera dell'Astro

All'Opera dell'Astro appartengono tutti i membri della Samdhi che si occupano della gestione, a vari livelli, politica, amministrativa, economica e giuridica della nazione.

I **Darga**, I **Vezner**, gli **Hakimi**, i **Baskani**, i **Sanjak** e i **Belediya** fanno tutti parte di questo ramo della Samdhi.

A questo ramo della Samdhi possono appartenere anche Lame e Voci che decidono di intraprendere una carriera politica o di avere una funzione più attiva nella struttura della società.

Per fare parte dell'Opera non è necessario avere un legame con un Araldo ma questo diventa un requisito fondamentale qualora un membro dell'Opera voglia concorrere alla carica di Darga.

Mano dell'Astro

La Mano dell'Astro è l'ultimo ramo della Samdhi, istituito ufficialmente dalla Daraji Sulman il 5° giorno del 2° mese dell'anno 2018 in seguito al clima di terrore e sospetto che si era creato a Zuun e che alimentava i linciaggi in pubblica piazza da parte del popolo.

Alla Mano appartengono membri della Samdhi (in genere Lame, Voci e Hakimi), autorizzati dal Consiglio dei Darga, che hanno il compito di trovare, interrogare e giudicare gli Zuni e tutti coloro che transitano nel territorio dell'Impero, sospettati o accusati di appartenere al culto dell'Ombra tramite apposito tribunale detto **Mahkemesi**.

Coloro che vengono giudicati colpevoli, se abiurano verranno condotti presso delle strutture di rieducazione sotto i vigili occhi della Samdhi. Se non abiurano o se vengono giudicati non recuperabili, saranno condannati a morte.

ESERCITO

L'Esercito è l'istituzione militare di Zuun al servizio dell'impero e atta alla difesa della patria, alla salvaguardia della popolazione e alla realizzazione della sicurezza e della pace.

L'Esercito è suddiviso in due rami: l'**Ordan** e la **Donan**, la prima operante sulla terraferma, la seconda lungo le coste e sul mare.

Per entrare a fare parte dell'esercito si deve fare richiesta ed essere valutati da militari predisposti all'arruolamento. Per diventare un graduato all'interno dell'esercito è necessario che un membro della Samdhi dia la sua approvazione dopo un colloquio in cui si misura la fede e la rettitudine morale.

Ordan

L'Ordan, il cui quartier generale è sito a Galzu Nura, è guidata dall'**Ordu** che prende direttive dal Daraji e dal Consiglio dei Darga.

L'attuale Ordu è l'umano Kanuni Suleyman.

L'Ordan ha un reggimento presente in ogni Nura ognuno dei quali suddiviso in divisioni. Ogni divisione al suo interno è suddivisa in reparti, gruppi di militari specializzati in una particolare tipologia di combattimento o compito.

Yayas, sono i combattenti pesanti, quelli che combattono in prima linea. Armati generalmente di arma e scudo o armi pesante o inastate, e indossano corazze d'acciaio.

Sipahi, sono i combattenti leggeri, spesso impegnati in seconda linea o in missioni di incursione e avanscoperta.

Akinci, sono i combattenti a cavallo o in groppa ad un uru nelle missioni nel deserto.

Topcu, sono soldati specializzati nelle armi da fuoco e nell'utilizzo della polvere pirica

Corbaci, sono le truppe di supporto, coloro che lavorano nelle retrovie. Sono cuochi, artigiani, riparatori, medici. Durante tempi di guerra spesso molti volontari si arruolano in questo gruppo per dar supporto ai propri militari

Ogni gruppo ha un proprio capo in comando che prende direttive dal proprio superiore: i reggimenti sono gestiti dai **Liwa**, le divisioni dai **Ferik** e a capo di ogni reparto c'è l'**Agha**. Ogni reparto viene poi suddiviso in piccole brigate che, a seconda della gestione, variano tra i 5 e i 30 componenti e vengono coordinati dal **Bashi**.

Alcune brigate vengono assegnate alle Desa affinché ne proteggano gli abitanti e aiutino il Sanjak a mantenere l'ordine e la pace.

Donan

La Donan ha sede ufficiale a Deniz Olu Nura. L'attuale **Don**, colui che guida l'esercito di mare, è un'eterea di nome Nahira Al Assef. La Donan è presente in ogni nura dotata di porto marino o fluviale. Ed è organizzata in tre strutture:

Bak Asimi, è la parte della Donan che svolge le attività sulla terraferma. Hanno ruoli per lo più di coordinamento, sono genieri, guardiani del faro, controllori e difensori delle coste dai pericoli provenienti dal mare contro i quali vengono affiancati dall'Ordan.

Devriye, sono gruppi di velieri veloci che pattugliano le coste della nazione. Si spostano di porto in porto ma non sono adatte a combattimenti veri e propri. I militari di queste navi in genere sono specializzati nell'uso di armi da fuoco e artiglieria.

Gemisi, è il cuore vero e proprio dell'esercito marittimo di Zuun. I militari che servono sulle navi Zuun sono combattenti specializzati sia nell'arma bianca, sia nell'arma da fuoco. Sono presenti unità di supporto e almeno una voce o una lama dell'Astro.

Il referente di Nura della Donan, l'**Amir**, appartiene ai Bak Asimi in quanto deve interfacciarsi sovente con il Darga.

Ogni nave, indipendentemente dal gruppo di appartenenza, presenta la propria organizzazione interna, tranne per la carica del capitano che viene chiamata **Komutan**.

ORDINE DELLA TERRA

L'Ordine della Terra è un'istituzione che studia la medicina in tutte le sue forme. Gli ospedali sono le sedi dell'Ordine. Sono presenti in ogni nura e, al loro interno, si praticano la cura degli infermi, lo studio e la ricerca. Gli ospedali sono divisi in due zone. La prima zona è la foresteria, la parte dedicata alle cure dei malati e dei feriti. Nelle desa sono presenti le sole foresterie. La seconda zona, la corte, è invece dedicata alla scuola presso cui si formano medici, alchimisti e dove questi, sotto il vigilante occhio della Samdhi, possono fare ricerca e sperimentazione.

All'interno della corte è possibile quindi percorrere tre differenti vie:

- 1) **il sentiero della Terra**, è la via che praticano gli studenti che vogliono imparare l'arte alchemica.
- 2) **il sentiero del Fuoco**. È la via che scelgono gli studenti che vogliono dedicarsi alla medicina.
- 3) **Il sentiero della Luce**, è la via percorsa da alchimisti e medici che, finito il loro percorso di studi, vogliono svolgere ricerche in singolo o in gruppo per apportare miglioramenti alle due pratiche. Queste persone, chiamate anche Lucenti, possono eseguire la propria ricerca dopo aver presentato una proposta al Garante della retta condotta. Una persona che ottiene risultati nella ricerca viene insignito del titolo di Luminare dal collegio di corte.

Il governo dell'ospedale è gestito dal **Magistro** che risponde del suo operato al Darga della sua nura. Nella gestione è coadiuvato dal **Cortese** e dal **Forestiero**, rispettivamente i responsabili uno della corte e l'altro della foresteria, a loro volta affiancati dal collegio di corte e dal collegio di foresteria. I collegi sono gruppi di 9 persone scelti tra medici e alchimisti che si candidano a questo ruolo, e tra i quali il Magistro sceglierà il Cortese e il Forestiero. Queste cariche durano normalmente 4 anni. Per ottenere una carica all'interno dell'ospedale è necessario che il **Garante della Retta Condotta** dia la sua approvazione dopo un colloquio in cui si misura la fede e la rettitudine morale. Il Garante della Retta Condotta è un organo di controllo composto da 5 voci dell'Astro che abbiano competenze mediche e/o alchemiche e che vengono incaricate dal Darga di vigilare sull'operato etico all'interno degli ospedali.

BIBLIOTECA DEL FIRMAMENTO

Inizialmente la Biblioteca del Firmamento era una biblioteca privata sita a Niaru Nura. Questa era possesso di una facoltosa filantropa di nome Aliye Demir, dedita allo studio delle stelle che poteva mirare grazie al suo piccolo osservatorio, chiamato Specola, e del quale ne condivideva l'uso con amici e appassionati studiosi del cielo.

Quando Aliye venne improvvisamente meno nel 1302 a soli 39 anni, senza eredi e senza aver fatto testamento, le sue proprietà passarono alla Samdhi.

Il Darga dell'epoca, un caro amico della defunta Demir, decise di onorarne la memoria permettendo a chiunque fosse interessato di poter accedere a quella vasta conoscenza, facendone della dimora un luogo di studio e insegnamento. Da ogni parte di Zuun e talvolta anche da Yantai arrivavano persone di

tutte le razze per poter apprendere da quel vasto sapere e dai migliori maestri che la Samdhi aveva messo a disposizione.

La Biblioteca ottenne così un'ottima fama e, visti gli eccellenti risultati, fu aperta anche ad altri ambiti. Nel giro di poco più di un secolo, ogni Nura aveva la sua Biblioteca con ampie scelte di studio ma ognuna specializzata in un campo particolare.

A Galzu Nura nacque la Biblioteca dell'Astro con specola annessa dove c'erano e ci sono tutt'ora i migliori corsi di studio sulla teologia. Vaha Nura si dedicò alla Storia. Ktava Nura alla filosofia, Deniz Olu Nura al diritto e Lugalnù Nura all'arte. Qabum Nura invece possiede solo una piccola Biblioteca la cui specola però è seconda solo a quella di Niaru Nura.

Al termine dei primi 4 anni di studio, uno **studente** diventa **Baccelliere** e può assistere un precettore nell'insegnamento ai giovani studenti. Dopo altri 3 anni di studio ed esperienza il Baccelliere può diventare **Precettore** e può così insegnare la materia a tutti gli effetti in quanto viene considerato un esperto dell'argomento.

Ad un Precettore molto esperto, rinomato e le cui conoscenze sulla materia sono molto vaste, può venir conferito dalla Samdhi il titolo onorifico di **Maestro**, titolo che fu concesso *honoris causa* ad Aliye Demir per l'importante impegno che infuse nello studio e nella filantropia e per esser stata l'ignara fondatrice della Biblioteca del Firmamento.

Ogni Biblioteca è gestita da un **Rettore**, titolo che viene assegnato ad un membro dell'Opera dell'Astro. Il suo compito è quello di gestire e amministrare la biblioteca, controllando che al suo interno non vengano insegnate eresie e che i fondi concessi vengano utilizzati in maniera debita e vengano adeguatamente ripartiti tra i vari corsi di studio. È suo potere decidere di allontanare una persona dalla Biblioteca per gravi fatti compiuti contro la Fede o la Biblioteca stessa.

I corsi di studio sono gestiti e organizzati da una **Guida**, cioè un Precettore o un Maestro scelto dal Rettore, che ha il potere di sospendere dalla Biblioteca studenti o insegnanti che minano il buon andamento e il buon nome della Biblioteca.

La direzione vera e propria della Biblioteca è assegnata al **Conclave Accademico** che è composto dal Rettore, dalle Guide e da due insegnanti per corso di studi scelti dalle rispettive guide che hanno il dovere di informare il Rettore dell'andamento della Biblioteca, dei corsi e delle persone che vivono la biblioteca.

All'interno delle biblioteche figurano i **Bibliotecari**, eruditi che hanno conseguito almeno il titolo di Baccelliere e che presiedono all'attività delle Librerie (i luoghi in cui vengono effettivamente raccolti i libri) interne alla Biblioteca.

Gli studenti e gli insegnanti, all'interno della Biblioteca hanno accesso a tutte le nozioni in possesso delle Biblioteche di Zuun, tuttavia per poter accedere agli insegnamenti e al sapere delle Biblioteche è necessario pagare una tassa annua, naturalmente più elevata per gli studenti, un po' meno per i Baccellieri e bassa per i Precettori. I Maestri invece sono esonerati dal pagamento della tassa e possono accedere anche alle Teche, reparti della libreria a cui possono accedere solo persone autorizzate in quanto in esse sono custoditi tomi di grande valore economico o di conoscenze il cui sapere va limitato e guadagnato. Queste zone sono vigilate da guardiani armati per evitare che intrusi si appropriino di valori e conoscenze a loro non consentite. I Bibliotecari delle Teche vengono chiamati **Custodi del Sapere**.

5.MAGIA

I maghi di Zuun, le Lame dell'Astro, sono specializzati nel combattimento, in particolare contro i nonmorti, e questo li rende dei veri e propri paladini benedetti dall'Astro agli occhi della popolazione. Questi guerrieri-maghi vengono addestrati dalla chiesa di Zuun anche per anni, prima di essere sottoposti alla Prova, che verifica le qualità morali del candidato e si conclude con una preghiera all'Astro. Chi viene prescelto da un Araldo riceve in dono una pietra con inciso il simbolo del suo protettore: in genere viene portata al collo o montata come una spilla, per esempio per fermare il mantello, e sfoggiata con orgoglio. Da quel momento non sarà più un apprendista, ma un membro ufficiale dei guerrieri sacri della chiesa, un ordine che gode di grandissima ammirazione e rispetto in tutta Zuun. Ulteriori dettagli sulla magia di Zuun si possono trovare nel tomo "Magia".