

SEVEN SEAS

Ambientazione



AMBIENTAZIONE
GENERALE

INTRODUZIONE	3
COME USARE QUESTO DOCUMENTO	4
GEOGRAFIA: Il Mondo Emerso	5
Come ci si orienta in Mare?	6
STORIA E CRONOLOGIA	6
Cronistoria della Compagnia Dei Sette Mari	8
LA SOCIETÀ NEL MONDO	13
Le Quattro Nazioni	13
La Nuova Repubblica di Melidissa	13
Le Terre Libere di Nohokai.	13
Il Celeste Impero di Yantai	14
L'Illuminato Impero di Zuun	15
RAZZE	17
DIONEE	17
ETEREI	19
SHIBAI	20
UMANI	22
I DOMINI DEI MARI	22
I Domini dei Naga	23
Struttura sociale delle Corti	24
LEGGI E ISTITUZIONI INTERNAZIONALI	26
Il consesso delle nazioni	26
Il Patto dei Mari	26
Moneta unica	29
Posta internazionale	29
La Compagnia dei Sette Mari	29
La Pirateria nei Sette Mari	31
Pirati famosi	31
LA RELIGIONE	32
LA STELE	34
LA RELIGIONE NELLE 4 NAZIONI	35
IL CULTO DELL'OMBRA	37

INTRODUZIONE

Benvenuti nel mondo di Seven Seas!

Se stai leggendo questo documento, significa che stai pensando di imbarcarti con noi. Benvenuto!

Seven Seas è un progetto promosso dall'Associazione Ludico Culturale Nautylus, e si propone di portare avanti un gioco di ruolo dal vivo di ispirazione fantasy-esplorativa.

In Seven Seas non troverete le solite razze fantasy, bensì razze nuove basate sull'ambientazione originale di questo gioco.

Come giocatori potrete scegliere quale interpretare tra le quattro razze caratteristiche: dionee, shibai eterei ed umani. Le dionee sono piante carnivore antropomorfe, gradasse e sanguigne, cacciatrici fulminee e combattenti feroci e letali. Gli shibai hanno corpi plasmati da materiali solidi animati da un forte spirito; sono creature ordinate e generalmente pacifiche, ma quando necessario non esitano a mostrare la loro terribile potenza e la loro padronanza della magia. Gli eterei sono misteriose creature di fumo che si originano dal nulla; mossi da un'insaziabile curiosità e voglia di sperimentare, sono tra i più grandi maghi, esploratori ed eruditi. Gli umani sono abili inventori e navigatori, portati per il commercio e la diplomazia.

Qualunque sarà la vostra razza, potrete essere ordinati sudditi delle terre di Yantai, cittadini della Repubblica di Melidissa, devoti fedeli dell'Impero Zuun o abitanti delle tropicali isole Nohokai.

L'ambientazione particolareggiata e completa di Seven Seas si propone di rendere il gioco il più realistico possibile, facendo immedesimare il giocatore in questo fantastico mondo.

Con questo documento abbiamo fatto in modo di poter fornire al giocatore quante più informazioni possibili per creare un personaggio completo e sfaccettato e per rendere l'esperienza di gioco unica nel suo genere.

Imbarcandovi per i Sette Mari creerete il vostro personaggio, un alter-ego che dovrà, seguire le indicazioni ambientative, ma che potrà poi essere caratterizzato da voi in tutto e per tutto, per soddisfare la vostra fantasia, dal carattere, alla psicologia, fino al costume.

È inoltre importante ricordare che il gioco di ruolo dal vivo si propone di essere uno svago dalla quotidianità, in cui il giocatore può accantonare la vita di tutti i giorni e vivere una avventura che deve essere piacevole per lui e per chi gli sta intorno. È quindi richiesta sportività e onestà a tutti i partecipanti, anche quando per motivi di gioco il proprio personaggio subisce un torto da un altro o muore. Il gioco di ruolo dal vivo è e deve rimanere un gioco, un bellissimo gioco da condividere con gli altri, nel rispetto reciproco.

...e tu? Salpi o resti a terra?

COME USARE QUESTO DOCUMENTO

In questo documento sono riportate le conoscenze comuni a tutti gli abitanti del mondo di Seven Seas, necessarie ai giocatori per ambientarsi nella realtà del gioco e interpretare al meglio il proprio personaggio. È importante ricordare che l'ignoranza di un giocatore sarà condivisa dal suo PG e questo potrebbe metterlo in situazioni di gioco scomode!

GEOGRAFIA: Il Mondo Emerso

La prima cosa evidente ad un osservatore della mappa di Tesselit (così viene chiamato il mondo di Seven Seas) è che non si tratta di un planisfero, ma della esatta riproduzione in scala del mondo. Tesselit, infatti, non è sferica, bensì piatta, con un diametro di circa 12000 km. La quasi totalità di questa terra è composta da oceani e mari, mentre i continenti e gli arcipelaghi principali sono posizionati verso il centro del mondo. Più ci si allontana dal centro più le isole diventano piccole e sporadiche, aumentando invece la superficie marina, fino a giungere in ciò che viene chiamato "Il Bordo del Mondo", una zona incoronata da promontori e lembi di terra vastissimi, che sembra vogliano "Racchiudere" l'acqua e i continenti, quasi temessero di vederli scivolare giù per perdersi nel nulla.

Più ci si avvicina al centro del mondo, più è facile trovare acque tranquille e un clima temperato: al contrario, più ci si avvicina al Bordo, più il clima si riscalda, il tempo atmosferico diventa instabile ed è facile incappare in violente tempeste, terremoti e nubifragi.

Nei secoli le popolazioni delle quattro nazioni hanno esplorato ogni lembo di terra, ogni isola, ogni arcipelago dei Sette Mari, ma in pochi si sono arrischiati a raggiungere il "Bordo del Mondo": le terre in questa zona, data la pericolosità delle loro acque e il clima instabile, non hanno valore ed essendo state poco frequentate nei secoli, sono diventate un Porto Sicuro per pirati senza scrupoli e delinquenti della peggiore risma, che li hanno eretto le loro Roccaforti.

Alcuni sfortunati, o folli, hanno navigato oltre il Bordo e sono precipitati nell'Oltre. Nessuno sa dove sia, né se esista con precisione un luogo chiamato Oltre ("Sotto", per gli incolti), ma è cosa risaputa che chiunque abbia osato addentrarsi oltre le terre del bordo non ha più fatto ritorno.

Le nazioni del mondo di Seven Seas sono quattro: Melidissa, Nohokai, Yantai, e Zuun. La più vicina al bordo è Nohokai, mentre Melidissa è quella più piccola a livello continentale, ma con più avamposti sparsi in tutto il mondo. Il clima del disco varia dal tropicale al temperato: Nohokai e le zone più vicino al bordo sono più calde (sebbene nei bordi il clima possa subire improvvisi, drammatici sbalzi), mentre quelle al centro sono più temperate.

L'unico luogo davvero arido è l'interno di Zuun, che è isolato dal mare da alte catene montuose e ospita un vasto deserto, mentre la neve può essere vista soltanto nelle cime più alte delle catene montuose di Yantai.

Quanto agli oceani e le acque del mondo, sono comunemente suddivise in sette "mari":

1. mare dell'alba o orientale: dove sorge il sole, e dove si trova Nohokai;
2. mare del crepuscolo o occidentale: dove tramonta il sole, oltre Zuun;
3. mare dell'equilibrio: oltre Yantai

4. mare della tranquillità o mare di Melidissa: situato oltre Melidissa;
5. mare d'oro: una zona centrale che comprende le isole di Melidissa e le coste interne di Zuun e Yantai, così chiamato per le numerose rotte commerciali che lo solcano.
6. mare dell'Astro: è il mare situato al centro del mondo
7. il Bordo: che comprende tutto l'oceano esterno.

Come ci si orienta in Mare?

Tessalit ha quattro punti cardinali, come quelli a noi già noti: Nord, Sud, Est e Ovest. L'est e l'Ovest sono i punti che indicano dove sorge e tramonta il Sole, mentre il Nord indicherebbe, secondo la leggenda, il punto in cui l'Astro si sia diretto, dopo aver generato il Mondo.

Le mappe nautiche mostrano il disco percorso da una serie di raggi, i meridiani, e cerchi, che servono ai marinai ad orientarsi e tracciare la giusta rotta, grazie ai sestanti, all'osservazione delle stelle, del sole e alle bussole.

STORIA E CRONOLOGIA

La storia di Tessalit è principalmente la storia delle sue razze e delle sue nazioni, ed è descritta in dettaglio nei relativi capitoli. Di seguito riportiamo una cronologia degli eventi più importanti, nel calendario di Yantai, che è quello usato in tutto il mondo:

0: nel futuro continente di Yantai, alcuni Shibai scoprono la magia.

512: dopo secoli di guerre, la dinastia Yue unifica di Yantai.

1008: la Stele sacra precipita dal cielo su Zuun.

1026: la Samdhi assume il controllo delle città di Zuun e le unisce in un unico stato.

1422: un'eclissi solare, nota come La Lunga Notte, causa un'epidemia di nonmorti a Zuun, ponendo le basi per la successiva frattura tra i Figli dell'Astro.

1424: la capitale di Zuun, Dubsar Nura, viene rasa al suolo da un esercito di nonmorti.

1429: Zuun riesce finalmente a sconfiggere le ultime ombre derivanti dalla Lunga notte. I figli di Astavy subiscono gravi conseguenze per la loro insubordinazione.

1430: Morea e Melidissa, dopo alcune scaramucce, formano un'alleanza.

1472: l'isola di Batavia è colpita dalla calamità nota come il Giorno del Sole Freddo: il mare gela e torme di nonmorti la assalgono. Soccorso dalle forze di Melidissa e Morea, si allea con loro.

1506: La popolazione di un'intera provincia viene scacciata da Yantai per essersi ribellata e aver tradito i principi dell'Equilibrio.

1565: In seguito ad alcuni atti di pirateria, Zuun attacca Melidissa e le sue alleate, ma viene sconfitta nella Battaglia di Naxos. Melidissa, Morea e Batavia si uniscono nella Repubblica di Melidissa.

1612: per la prima volta, gli umani della futura nazione di Nohokai invocano con successo un Loa.

1684: il mare nella baia Zuni di Deniz Olu Nura gela, e la città è immediatamente attaccata da una violenta ondata di nonmorti, che respinge.

1729: A Zuun viene stabilizzato il primo etereo.

1821: Una nave di Nohokai raggiunge le coste di Yantai trasportando spezie ed erbe rare.

1887-1889: prima guerra per Nohokai: Melidissa tenta di invadere l'arcipelago, che si difende con tattiche di guerriglia e riesce a respingere l'invasore.

1899: scoperta delle dionee e seconda guerra per Nohokai: gli invasori melisiani vengono respinti dalla ferocia delle dionee.

1912: una flotta mercantile che si dirigeva verso Nohokai incontra un'inspiegabile montagna di ghiaccio. Tre navi si schiantano contro l'ostacolo. La montagna si dissolve in mare dopo alcuni giorni.

1963-1966: terza guerra per Nohokai: forte di un esercito di dionee schiave, Melidissa tenta ancora una volta di soggiogare Nohokai, ma viene fermata dall'intervento congiunto di Yantai e Zuun, subendo una grave sconfitta. 1967: ai missionari Astavy è concesso di partire per Nohokai.

1982: il mare gela di nuovo vicino alla città Yan'ti di Jianmen: un'orda di nonmorti esce dalle acque, ma viene affrontata e sconfitta dalla Guardia Bianca.

2016: Terzo Mese: Sull'isola "Favorita", due compagnie mercantili melisiane si scontrano per ottenere il contratto di amministrazione dello scalo commerciale. In patria ritornano dopo diversi giorni, quello che resta delle due compagnie, decimate e fortemente scosse. I superstiti raccontano di un attacco di morti dalla pelle azzurra e freddi come il ghiaccio.

Poche settimane più tardi, una misteriosa imbarcazione raggiunge Melidissa.

Cronistoria della Compagnia Dei Sette Mari

2016: Quinto Mese. L'arrivo di quella che fu chiamata "Nave Senza Nome", crea scompiglio e curiosità nelle quattro nazioni. Viene istituita una Spedizione Esplorativa plurinazionale, incaricata di indagare sul tragitto della nave, e scoprire da dove è partita. La prima tappa è l'Isola di Samaria, da dove sembra sia passata la nave. In quell'isola la Spedizione incontra due tribù di Dionee in guerra tra loro, fortemente vessate da una misteriosa malattia che ne corrompe il fisico e offusca la mente, portandole all'aggressività.

2016: Settimo Mese. La Spedizione, rinominata "Sublime Impresa della Composita Curiosità", viene inviata a Uzun Adaa, un'isola zuni situata nella direzione intrapresa dalla Nave Senza Nome, prima di giungere a Samaria. L'isola da settimane non dà notizie, si scoprirà in seguito a causa di un improvviso risveglio di non-morti che per giorni hanno vessato la popolazione. Sull'isola viene ritrovata una naufraga muta, di nome Nikora, fuggita dalla corte del Naga Samarendra.

2016: Ottavo Mese. La Sublime Impresa fa rotta verso il monastero di Lingyin, dove si dice siano custoditi antichi trattati sui Naga e le loro tradizioni, nella speranza di trovare un modo per avvicinare Samarendra e ottenere da lui notizie sulla Nave Senza Nome. Durante il tragitto, però, una tempesta fa naufragare l'Impresa sull'isola di Astoria, uno scalo commerciale che fa da copertura per il contrabbando gestito da diverse ciurme pirata. Assediati all'interno del fortino, i membri dell'Impresa riescono a riparare le navi e fuggire, sconfiggendo i pirati a terra, facendo esplodere sulla spiaggia le polveri nascoste sotto la sabbia.

2016: Dodicesimo mese. La Sublime Impresa arriva infine a Lingyin, riuscendo infine a farsi consegnare dai monaci i documenti in loro possesso che riguardano Samarendra. L'anno si chiude con la Sublime Impresa che si prepara per incontrare il Naga.

2017: Terzo Mese. La Sublime Impresa, partita da Lingyin, fa scalo a Ming Xing, per rifornirsi per la traversata verso la dimora di Samarendra. Una volta giunti lì, vengono accolti dal Generale Sun Tzu, che si ritrova attualmente assediato dagli uomini pesce, a causa di una guerra scoppiata poche settimane prima, tra il regno sommerso e Yantai. Pare infatti che a Yantai fosse stata fatta prigioniera una Sirena molto in vista della corte di Samarendra. Oltre agli attacchi degli uomini pesce, attorno a Ming Xing compare una flotta pirata di dimensioni considerevoli, che tenta in vari modi di abbordare l'isola. Non senza fatica e senza una buona dose di organizzazione, l'Impresa riesce ad impedire lo sbarco dei pirati, e a fuggire, non senza aver posto le basi per una pace con il regno sommerso.

2017: Quinto Mese. Alla corte di Samarendra cominciano le trattative di pace tra la corte sommersa e il mondo degli "Asciutti", la Sublime Impresa nel frattempo cerca di ottenere dal Naga le informazioni in merito alla Nave Senza Nome. Riescono nell'impresa di stipulare una pace con il Naga e di ottenere le informazioni richieste, grazie al loro intervento nel salvare la Taika sulla quale erano sbarcati, ritenendo erroneamente che fosse un'isola.

2017: Settimo Mese: Il Naga Samarendra convoca l'impresa per lavorare su un rituale che potrà incantare un'arma e renderla in grado di contrastare l'Ombra che ha iniziato a concentrarsi nell'isola di Kalimnos, anche chiamata la "Rocca dei Morti". Quello stesso giorno,

la Sublime Impresa viene rifondata, ribattenzandola "Seconda Compagnia dei Sette Mari".

2017: Ottavo Mese: La Seconda Compagnia dei Sette Mari fa vela verso Kalimnos, dove affronta una creatura oscura, denominata "Il Mille Occhi", distruggendola con l'artefatto forgiato dalla magia di Samarendra. Tuttavia si rivela non essere l'unica minaccia che risiede nella "Rocca dei Morti". Intrappolato dentro una prigione magica, incatenato da Sette Sigilli, vi era un Nyama, corrotto dall'Ombra alla sua morte. Nascondendo a tutti la sua vera natura, egli persuade la Compagnia a liberarlo, per poi scatenare la sua forza su di loro. Soltanto l'intervento di un Astavy, lascia il tempo agli sventurati di fuggire, utilizzando un artefatto magico rinvenuto in quel luogo, detto "il Liuto dell'Apertura". Tuttavia, la magia del liuto è troppo potente, e ciò che apre non è l'uscita dalla Rocca, bensì un varco verso un altro piano, denominato "Labirinto". La Seconda Compagnia dei Sette Mari scompare così dal mondo, per oltre un anno.

2017 Decimo mese: Comincia il primo atto di quella che viene chiamata la "Ribellione della Tigre di Giada". Il famigerato pirata entra a Yantai, conquistando con un abile colpo di mano la parte settentrionale dell'impero. E' l'inizio della guerra civile.

2017 Undicesimo Mese: Il nono giorno del mese un'eclissi inattesa fa piombare il mondo nell'oscurità. Orde di non morti si risollevarono dal loro riposo eterno, mettendo in scacco numerose Nura. In questo clima di emergenza e terrore, il Daraji Katifa Dalman viene assassinata, per mano di coloro che si definiscono "Cultisti dell'Ombra".

2017 Dodicesimo Mese: Mentre la guerra a Yantai si fa più cruenta, Zuun piomba nel caos a causa della mancanza di una guida. I Figli di Astavy cominciano a pretendere di essere reintegrati nella Samdhi.

2018 Primo Mese: E' un inverno insolitamente freddo, forse il più freddo in almeno 200 anni.

2018 Secondo mese: A Nohokai cominciano a farsi pressanti gli attacchi da parte di diverse flotte pirata. Molti mercantili vengono rubati, o abbattuti, lungo la rotta commerciale. In molti si domandano come facciano i pirati a conoscere con tale precisione le rotte percorse dalle navi delle Terre Libere.

2018 Terzo Mese: A Melidissa scocca la scintilla e divampa l'incendio della rivoluzione. Il diciottesimo giorno del Terzo mese e i 4 giorni successivi saranno noti come le "Cinque Giornate Scarlatte". Il Senato cade dopo diversi giorni di battaglie. Molti senatori riescono a fuggire, ma il Primo Provveditore Generale trova la morte negli scontri. Alla fine della rivolta, Giacomo Barazzutti viene acclamato come Supremo Oligarca di Melidissa.

2018 Quarto Mese: Il trentunesimo giorno viene ricordato come "la Notte dei Fuochi". Una flotta capitanata dal famigerato pirata Merlot attacca direttamente il porto di Roatàn, facendo esplodere a cannonate una polveriera nascosta, uccidendo così centinaia di persone.

2018 Quinto Mese: A Yantai la guerra è ormai divenuta uno scontro di logoramento. Lungo quella che è chiamata "linea del Drago" i due schieramenti si affrontano tentando l'uno di sfondare le posizioni dell'altro, senza molto successo. Ormai tutto l'Impero è in assetto di guerra.

2018 Sesto Mese: a Melidissa la Nuova Repubblica si è insediata ormai stabilmente. Nei mesi successivi alla rivoluzione una ingente caccia all'uomo è stata protratta dal Senatore Tebaldo

Colonna, alla ricerca dei Senatori fuggiti, accusati di Alto Tradimento. La caccia porta soltanto alla cattura di Eris De La Volta, ex Tenente della Compagnia della Buona Morte, accusata di aver aiutato i Senatori a sfuggire alla condanna.

2018 Ottavo Mese: il ventesimo giorno del mese, esponenti di tutte e quattro le nazioni si radunano a Roatàn presso la "Rosa dei Teschi" per omaggiare la scomparsa "Seconda Compagnia dei Sette Mari". Durante la commemorazione, uno strano messaggio viene recapitato ai presenti, lasciando tutti nello sconcerto.

2018 Nono Mese: Alle porte dell'autunno la situazione è di stallo in tutte le quattro nazioni. Yantai è vessata da una guerra civile che la logora profondamente dall'interno; Melidissa, seppur di facciata appaia ricca e solida come sempre, scivola sempre più verso l'oscurantismo di un regime dittatoriale, Zuun è allo sbando alla disperata ricerca di una guida spirituale che possa riunire la popolazione martoriata da mesi di lotte contro la piaga incessante dell'Ombra, Nohokai è in ginocchio economicamente, incapace di risollevarsi a causa della continua pressione da parte dei pirati. I Sette Mari cercano disperatamente un motivo per sperare di nuovo, ma una svolta positiva sembra ben lungi dall'essere in arrivo.

2018 Undicesimo Mese: Un anno e tre mesi dopo la sua scomparsa la Seconda Compagnia dei Sette Mari riappare a Zuun, apparendo dal nulla con un castello. Gli avventurieri della Compagnia raccontano storie incredibili su un luogo chiamato Labirinto, e le avventure che hanno vissuto laggiù. Narrano anche di un pericolo imminente, una possibile invasione da parte di una civiltà conosciuta come Asura, proveniente -pare- da un altro mondo. E' da lì, dicono, che proviene la famigerata "Nave Senza Nome".

2019 Primo Mese: La Seconda Compagnia dei Sette Mari cambia volto e prospettive. Davanti al mondo in tumulto, e all'ipotesi dell'imminente invasione da parte di un ignoto nemico, soltanto gli avventurieri della Compagnia possono tentare di rispondere ad alcuni degli interrogativi più pressanti. Esaurito il compito di rintracciare la rotta della nave misteriosa, un nuovo futuro appare all'orizzonte per la Spedizione. Viene resa ufficiale l'istituzionalizzazione della Compagnia, e ad essa viene affidata in gestione l'isola di Samaria, un ex avamposto melisiano, ormai da anni in disuso. La Seconda Compagnia comprende che è necessario, per potersi difendere efficacemente dalla futura invasione, inviare un contingente oltre il bordo, raggiungendo il Mondo Freddo, per poter vedere con i propri occhi cosa hanno in serbo gli Asura per il loro mondo. L'unico problema, è che il bordo del mondo è infestato dai pirati, che sono i soldi ad essere in grado di navigare le sue acque incolumi.

2019 Quarto Mese: La Seconda Compagnia dei Sette Mari fa vela verso Tortuga, la famigerata roccaforte pirata, per discutere una tregua e l'intervento dei pirati nella guerra che verrà e per farsi indicare una via sicura per il Bordo del Mondo. Incontrano tre dei quattro pirati Egemoni, e tramite un accordo ben orchestrato riescono a far nominare la Serpe di Sangue Egemone di Yantai, facendo perdere la carica alla Tigre di Giada che con il potere perderà anche gran parte della sua flotta, ribaltando le sorti della guerra. Una volta stretto un accordo di tregua con gli Egemoni la Seconda Compagnia è pronta a partire per il Bordo.

2019 Sesto Mese: La Seconda Compagnia dei Sette mari raggiunge il bordo del Mondo e salta di sotto. Giunge in un luogo misterioso, chiamato Foresta Primordiale, luogo d'esistenza degli spiriti dei Dodici e delle più disparate creature. Una foresta immensa, in cui è la Natura stessa a regnare, a discapito di tutto ciò che di "Alieno" cerchi di entrarvi. La foresta, tuttavia, è vessata da uno strano male che corrompe il suo Spirito Primigeno, portato dal passaggio di un Asura che ne ha inquinato la sua fonte di Energia, da questo momento chiamata Sakti-Re: Uno

dei pilastri di energia che unisce i vari mondi e da cui ogni mondo trae la vita e la magia. Riusciti miracolosamente a decontaminare la Sakti-Re e ristabilito l'equilibrio della Foresta Primordiale, la Seconda Compagnia può proseguire verso il Mondo Freddo

2019 Nono Mese: La Seconda Compagnia giunge a Magadan, da tutti chiamato il "mondo freddo". Giungono ai piedi di un antico tumulo dove riposano gli Antichi regnanti del mondo. Lì la Seconda Compagnia viene a contatto con la Ribellione di Magadan, un gruppo di ex schiavi che sta tentando di resistere all'oppressione di Het-Ka, uno degli Asura che dominano il loro mondo. Assediati dalle truppe degli Asura la Seconda Compagnia riesce a fuggire aprendosi un varco per il "De Profundis", una via sotterranea che attraversa quasi tutta Magadan.

2019 Undicesimo Mese: La Seconda Compagnia, aiutata dai ribelli, attraversa il De Profundis e giunge in una delle residenze dell'Asura Het-Ka, per raccogliere informazioni, mentre l'Asura è impegnato a organizzare l'esercito altrove. Lì scoprono la storia degli Asura e il tradimento di Het-Ka per ottenere controllo e potere sui suoi fratelli, e liberano dal suo sotto magico una delle sorelle dell'Asura che accetta di contrastarne l'egemonia al fianco dei ribelli. Nella residenza di Het-Ka scoprono che è celata una stele simile a quella apparsa a Zuun all'alba della civiltà, e con essa altre reliquie appartenenti a Loa, Grigori e Dodici, che la Compagnia consegnerà ai ribelli che da questo gesto apprenderanno per la prima volta ad usare la magia.

2020 primo mese: La Seconda Compagnia fa ritorno a Tessalit, dove partecipa ad un concilio di guerra per mettere in guardia le nazioni di ciò che sta per accadere. Durante il concilio appare evidente che le forze delle quattro nazioni sono insufficienti per affrontare un'invasione. Rimane quindi una sola cosa da fare: Chiedere aiuto ai Naga, i Signori dei Sette Mari.

2020 Terzo Mese: Tre Naga rispondono all'appello della Seconda Compagnia dei Sette Mari: Samarendra, Obalesh e Padmasundari. Nonostante la secolare rivalità di Samarendra e Obalesh alla fine la Compagnia è in grado di strappare un accordo ai Naga ed essi accettano di muovere i loro eserciti in favore delle nazioni, contro l'invasore.

2020 Sesto Mese: a Samaria la Seconda compagnia si sta preparando per entrare in guerra. Ciò che ignora è che i Cultisti dell'Ombra sono venuti a conoscenza dell'arrivo di Het-Ka e vedono la sua venuta come quella del messia, e nella Compagnia l'unico vero ostacolo alla sua ascesa. La Seconda Compagnia si ritrova quindi assediata nella propria casa, dall'arrivo in forze di cultisti dell'Ombra che portano distruzione e morte al loro passaggio. Con difficoltà riescono ad arginare l'attacco e a riportare l'ordine nell'isola, ma non senza aver subito grosse perdite. Respinti i cultisti, una nave raggiunge il martoriato porto di Samaria. E' una nave di Ribelli di Magadan, giunti per avvertire la Compagnia: Het-Ka sta arrivando.

2020 Settimo Mese: Het-Ka sbarca con la sua flotta e la guerra ha inizio. Il primo fronte ad essere attaccato è quello di Yantai. L'esercito di Padmasundari tenta invano di contenere l'enorme flotta conquistatrice, ma essa riesce a sfondare ogni difesa e raggiungere le coste Yan'ti. L'impero non ha altra scelta che sfollare la zona e radere al suolo ogni cosa, per impedire al nemico di avanzare ulteriormente.

2020 Ottavo Mese: Het-Ka raggiunge le acque Zuuni, e anche lì la guerra infuria violenta. Le altre nazioni giungono in soccorso dei due imperi, e la flotta di Het-Ka viene spinta nei mari centrali, dove le forze di tutte e quattro le nazioni e dei Naga possono abbattersi sul nemico con tutta la loro forza. Het-Ka, che aveva giocato il tutto per tutto nella speranza di una

guerra-lampo, si ritrova a corto di energie e decide di recarsi con un contingente a Kalimnos, luogo dove risiede una delle più potenti Sakti-Re di Tessalit. Ad aspettarlo c'è la Seconda Compagnia che ha preparato una trappola per l'invasore. Het-Ka riesce a raggiungere la Sakti Re, preventivamente manomessa dalla Compagnia, e viene investito di tutta l'energia del pilastro e, non riuscendo a contenerla, muore. Tuttavia la Sakti-Re, ormai completamente prosciugata provoca un enorme contraccolpo, che lascia la Seconda Compagnia gravemente ferita a causa dell'impatto. E' l'alba di un nuovo giorno, ma quando la Seconda Compagnia dei Sette Mari si risveglia, nell'ospedale da campo attrezzato sull'isola di Kalimnos, appare evidente che nulla sarà più come prima nel loro mondo.

E' l'alba di un nuovo giorno.

2020 decimo Mese: a Melidissa, alla fine del decimo mese scoppia per la seconda volta in due anni una rivoluzione, questa volta ai danni dell'Oligarca Giacomo Barazzutti, colpevole di star creando una flotta segreta al largo di Batavia, e di aver schiavizzato centinaia di eterei e dionee ingiustamente, solo per essere utilizzati nel suo arsenale segreto. Dopo due anni di dittatura, in cui l'Oligarca aveva tenuto con il pugno di ferro la nazione, una rivoluzione guidata dal famigerato Gregorio Barbieri, membro della Seconda Compagnia dei Sette Mari, trascina nuovamente Melidissa nel Caos. La rivoluzione, sostenuta dalla Compagnia della Buona Morte comandata dal Capitano Eris De La Volta, e con l'aiuto dei pochi rimasti della Rosa Scarlatta crea disordini a Melidissa per quasi due settimane, fino a quando la presunta morte di Gregorio Barbieri durante gli scontri lascia tutti col fiato sospeso.

2020 Undicesimo mese: La Seconda Compagnia dei Sette Mari viene invitata ad una festa in suo onore per celebrare la vittoria contro l'invasione Asura. La festa si conclude con l'arrivo dell'Ammiraglio Peter Del Santo e i suoi uomini, per trarre in arresto la delegazione Melisiana della Compagnia, con l'accusa di Tradimento e di aver collaborato con la ribellione. In difesa degli accusati si schiera tutta la Seconda Compagnia e quando Gregorio Barbieri, abbandonato il travestimento con cui era giunto alla festa, spara un colpo di pistola verso Del Santo, comincia lo scontro. La battaglia termina con la resa degli uomini di Del Santo e l'Ammiraglio che parte alla volta di Melidissa, con un monito "L'oligarchia ricorderà il vostro gesto."

Decimo mese 2020: La ribellione a Melidissa entra in uno stallo, quando Barazzutti fa schierare la sua intera flotta in un cordone difensivo che chiude l'isola di Melidissa al resto del Mondo. La Ribellione è costretta a ripiegare e instaurare un governo provvisorio a Batavia, che comprende l'isola di Batavia, Morea e l'insediamento melisiano di Samaria. Viene fondata la Nuova Repubblica di Melidissa, controllata dagli ex ribelli e contrapposta alla Repubblica Oligarchica di Melidissa, in mano a Giacomo Barazzutti.

LA SOCIETÀ NEL MONDO

Le Quattro Nazioni

I Sette Mari sono divisi in 4 principali Nazioni, che si suddividono in due grandi continenti (Yantai e Zuun) e due arcipelaghi di più modeste dimensioni (Melidissa e Nohokai). Di seguito, in breve, la loro storia:

La Nuova Repubblica di Melidissa

“Quando al battito del Cuore
fa eco il batter del tamburo,
la nuova alba sorgerà
della Libertà”

C'era un tempo in cui Melidissa era la Regina incontrastata dei Sette Mari. Patria di grandi navigatori, terra dei più abili armatori di Tessalit, nulla eguagliava la potenza dei suoi temibili vascelli, né l'intraprendenza e lo spirito d'avventura dei suoi abitanti. Ma l'ambizione non sempre ripaga il cuore del conquistatore, e secoli di guerre e tentativi falliti di dominare incontrastata sui Sette Mari, col tempo l'hanno resa un mero ricordo di ciò che era.

Nonostante le sconfitte, Melidissa nei secoli è tornata a prosperare, fino al giorno in cui lo scettro del potere passò nella mano Giacomo Barazzutti, discendente di una delle più antiche famiglie Melisiane. Con l'intento di riportare la Repubblica di Melidissa agli antichi fasti, colse al volo l'occasione dei primi moti rivoluzionari melisiani e si insediò al Senato come Superbo Oligarca di Melidissa. Ben presto il popolo dell'arcipelago si rese conto di essere caduto dalla padella alla brace. Ma sotto le ceneri della rivoluzione fallita, bruciava ancora la fiamma della libertà, per questo dopo quasi due anni di oppressione, il popolo di Melidissa tornò per le strade nel tentativo di riprendersi la propria casa.

Le Forze di Barazzutti, tuttavia, erano troppo solide per essere sradicate così facilmente. E così Melidissa la Magnifica, Melidissa la Superba, un tempo la Regina incontrastata dei sette mari, Ora è divisa, separata da un muro di pietra che taglia in due il lembo di mare che univa l'arcipelago e le sue tre isole: l'Isola di Melidissa, ancora strettamente sotto il controllo dell'Oligarca e della sua terribile flotta da guerra, mentre le isole di Batavia e Morea risorgono come la Nuova Repubblica di Melidissa. Una repubblica nata dal sangue e dagli ideali di un popolo che non si arrende di fronte al fato più oscuro, e che sogna, un giorno, di riunire tutta la Repubblica sotto il grande vessillo della Libertà.

Le Terre Libere di Nohokai.

“Fronteggia la tempesta
e quando il vento smette di soffiare dalla tua parte,
Aggiusta le vele.

E' questo che fa un sopravvissuto."

Per secoli l'arcipelago di Nohokai fu colonia penale di Yantai.

Fino al giorno della "grande purga", a migliaia furono gli esuli dell'Impero a venire abbandonati sulle bianche spiagge delle "Tre Sorelle". Gli abitanti delle isole furono costretti a morire di stenti, di malattie e preda dei pericoli che le fitte foreste dell'arcipelago nascondevano al loro interno. L'incontro con i Loa, spiriti misteriosi dall'enorme potere, fu determinante per la loro sopravvivenza. Con loro strinsero una solida alleanza e le Creature insegnarono loro la stregoneria, dando ai profughi un'arma contro i pericoli delle loro terre. Da allora gli esuli hanno vissuto in società di stampo tribale: famiglie allargate legate da intenti comuni, accentrate attorno a delle figure di potere, dal grande carisma e iniziativa. Esse amministrano la loro comunità come un patriarca farebbe con la sua famiglia. L'uno è nulla senza gli altri, è questo che tiene in piedi le comunità di Nohokai.

Bistrattati fin dai loro albori, insidiati dalla terra stessa, che beffarda rivolta loro contro ogni creatura vivente che dimora su di essa, gli abitanti di Nohokai hanno imparato sulla loro pelle il vero significato della parola "sopravvissuto". Potranno essere la nazione più "giovane", avere la tecnologia più arretrata, ma tutto ciò viene compensato grandemente dalla loro iniziativa e forza d'animo. Il patto con i Loa ha insegnato loro che non si riceve niente senza dover dare qualcosa in cambio, la convivenza con le Dionee (piante carnivore antropomorfe endemiche dell'arcipelago), li ha resi cauti verso il prossimo, poiché anche dietro il sorriso più gentile può nascondersi il più terribile degli assassini.

Spesso considerati spregiudicati e senza scrupoli, opportunisti e spericolati, gli abitanti delle Terre Libere di Nohokai sono soltanto il frutto di una società che fin dai suoi albori ha combattuto per conquistare un luogo a lei ostile, lottando per secoli per poter finalmente reclamare il diritto ad avere una casa.

Mentre le altre nazioni si affacciano ad una nuova era, Nohokai combatte ancora la sua solitaria guerra contro le avversità: Le sue coste, costantemente vessate da vascelli pirata, sono da ormai troppo tempo teatro di sanguinose battaglie, e il popolo si rivolge alla Grande Sapa, sovrana delle Tre Sorelle, per chiederle sostegno, ma sempre più debole appare la sua influenza sulle Terre Libere. E quando un sovrano cade a Nohokai, si può star certi che qualcuno nell'ombra ha tramato per farlo vacillare.

In questo clima oscuro, e dal futuro incerto, poche cose sono fondamentali per un cittadino di Nohokai: la fedeltà verso la propria famiglia e la propria terra, la volontà di sopravvivere ad ogni costo, ed il coraggio di affrontare la vita, con tutte le avversità che essa porrà sul suo cammino.

Il Celeste Impero di Yantai

"Chi ha inventato la nave, ha inventato il naufragio.
Chi tende all'equilibrio tende all'infinito."

L'impero di Yantai fonda le sue origini all'alba dei tempi, alcuni sostengono sia la più antica delle quattro nazioni, certo è il fatto che sia quella con la più grande disponibilità di terra emersa. Situata a nord, l'isola di Yantai è la più grande isola conosciuta, le sue terre comprendono pianure, colline ed alte catene montuose, numerosi fiumi e laghi impreziosiscono questa terra fertile e benigna, donando ai suoi abitanti tutto ciò che serve per sopravvivere.

La famiglia imperiale da secoli regna su queste terre mantenendo la pace e predicando l'equilibrio, filosofia e pratica di vita che le diede la forza di vincere le guerre tra le molte tribù

indipendenti che in principio popolavano l'isola.

Composta esclusivamente da costrutti di giada, fu la prima famiglia a scoprire la magia e ad usarla per perseguire l'obiettivo di unificare le genti e portare l'ordine.

Al di sotto della famiglia imperiale vi sono i Mandarinini che governano sulle province, e si occupano di amministrare il territorio.

Altri custodi dell'equilibrio e dell'ordine sono i maghi che non appartengono alla famiglia imperiale. Affiliati ai monasteri, essi vagano per il continente, preservando e vigilando sull'equilibrio tra le fazioni.

Grazie alla vastità dei territori, Yantai non ha mai avuto la reale necessità di espandersi al di là dei propri confini, questo non l'ha resa estranea però al commercio ed agli scontri con le altre nazioni.

Mai nei secoli nulla è andato perduto, antichi rancori e nuove speranze accendono gli animi degli orgogliosi abitanti di questo continente. Questo ha portato in passato a scatenare una lunga e sanguinosa guerra fratricida tra gli abitanti dell'Impero e i sostenitori della così detta Tigre di Giada, un pirata che rivendica la libertà dall'impero e dalla famiglia imperiale promettendo un nuovo regno e una nuova alba per Yantai. Ora la guerra è giunta ad uno stallo, la Tigre di Giada sconfitta e relegata ai margini del territorio imperiale. Ma c'è chi dice che le sue idee non siano svanite del tutto, poichè non può esserci equilibrio senza la presenza degli opposti.

Chi sostiene l'Imperatore e chi invece trama nell'ombra, chi interpreta il concetto di equilibrio nelle sue più estreme forme e chi invece sceglie di far parte di uno dei due elementi che compongono il tutto. Questo è il vero spirito di Yantai. Nei secoli e per sempre.

Ogni cittadino di Yantai sa bene di vivere dove molti hanno vissuto e di essere il depositario di una cultura antica e profonda e colui che sarà in grado di comprendere, sarà colui che raggiungerà l'equilibrio perfetto.

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!"

L'Impero di Zuun è situato nel mare del crepuscolo ed è il secondo continente più vasto dopo Yantai. Governato dalla Samdhi, la chiesa dell'Astro, Zuun è un impero teocratico retto dal Daraji e dal Consiglio dei Darga.

Vessata dal flagello dell'Ombra che da secoli stringe l'impero nella sua oscura stretta, dove eserciti di creature nefande, corrotte dalla non morte infestano le già aride e inospitali terre di Zuun, la società si è sviluppata secondo una rigida disciplina militare, innalzando alti e solidi muri di pietra ed alimentando con la fiamma del coraggio il cuore dei propri abitanti, così da contrastare l'eterna e incessante avanzata del nemico.

Per secoli gli abitanti di Zuun hanno resistito strenuamente, lottando contro l'Ombra e contro le avversità della loro terra, senza mai vacillare, nemmeno davanti alla più disperata delle situazioni. Tuttavia, sebbene il coraggio e la resilienza fossero grandi, nel profondo del cuore la gente di Zuun pregava ardentemente per un miracolo.

Fu grazie all'ardore delle loro preghiere che gli Araldi dell'Astro, creature che si facevano chiamare Nyama e Astavy, risposero. Queste creature avevano visto nel popolo di Zuun forza d'animo, coraggio, fierezza, lealtà e una voglia di giustizia tali da reputarli degni alleati nella grande battaglia al fianco dell'Astro, la divinità del principio, il Bene assoluto.

Forti di questa nuova alleanza, gli abitanti di Zuun avevano una nuova arma contro l'Ombra: la loro Fede.

Questo legame è ciò che ha permesso a Zuun di prosperare. Come un fiore che nasce sulla pietra, determinato e tenace.

Zuun ha dato vita non soltanto ai migliori guerrieri dei sette mari, ma anche ad abili genieri di guerra, studiosi, ed eruditi. Con il tempo la loro sapienza ha permesso di trovare risorse anche nel territorio più arido ed ostile, permettendo all'impero di crescere in ricchezza e prosperità.

Gli Zuuni venerano l'Astro e con esso la luce che irradia e che fa brillare le stelle nel cielo, unico punto di orientamento per i naviganti. Per questo motivo le Stelle sono state fonte di curiosità e studio per secoli, e grazie a questo l'impero vanta i più grandi e sapienti astronomi del mondo.

Fede, Coraggio, Conoscenza. Questo è il cardine della società di Zuun. Questo è ciò che ha reso l'impero nei secoli una potenza temuta e rispettata da tutti.

RAZZE

Su Tessalit, escludendo gli abitanti del mondo sommerso, sono presenti quattro razze di creature antropomorfe: Dionee, Eterei, Shibai e Umani. Di seguito le vedremo in maniera più approfondita:

DIONEE

“La foresta respira, mormora. Io sono il suo sguardo, il suo sorriso, il suo pianto. Io sono la sua voce.”

Sebbene esistano da tempo immemore, le dionee fanno parte del consesso delle razze solo da poco tempo. Appaiono come umanoidi parzialmente vegetali.

STORIA

Le dionee sono originarie dell'arcipelago di Nohokai, e fino a circa cento anni fa non erano che una vaga leggenda. La razza fu scoperta e portata alla civiltà da un esploratore shibai, Fa Xian: fino a quel momento, le dionee vivevano in modo tribale e selvaggio, nascondendosi nelle foreste e nelle paludi di Nohokai, predando gli umani per divorarli e occasionalmente facendosi adorare e offrire sacrifici come “spiriti della foresta”. Attualmente è possibile trovare dionee in tutte le nazioni ed anche oltre, sebbene la maggior parte viva ancora sulle isole natie.

ASPETTO E CARATTERE

Le dionee hanno forma umanoide e ascendenze chiaramente vegetali. La loro pelle è delicata e può avere diverse tonalità di verde, marrone e rosa, simile agli steli delle orchidee. Sulle loro teste crescono abbondanti foglie, liane, e, nel caso delle femmine, fiori e frutti. Le dionee hanno un appetito vorace, necessitano di mangiare molto e di frequente e possono nutrirsi di tutto ciò che mangiano gli esseri umani; talvolta si nutrono anche di esseri umani. Questo ha creato non pochi problemi, in passato, agli abitanti di Nohokai. Le dionee hanno anche bisogno di assumere parecchia acqua per mantenersi in salute e non rischiare di seccarsi. Temono l'immersione in acqua salata, che è velenosa per loro e le può indebolire fino a ucciderle, e soffrono facilmente il freddo. Per quanto riguarda il fuoco, hanno la stessa resistenza di un essere umano. La riproduzione delle dionee avviene in modo curioso: le femmine, spesso con l'inganno, convincono il maschio a mangiare uno dei loro frutti. Dopo alcuni mesi, durante i quali i maschi sono soggetti di continuo ad attacchi di fame, i semi vengono rigurgitati. Da questi semi nasceranno nuove, piccole, dionee. Queste dionee “neonate” non potranno però aspettarsi molte cure parentali. La madre in genere si disinteressa completamente della cosa; sarebbe civile e corretto che la femmina contribuisse all'alimentazione del maschio durante la gravidanza, ma la stragrande maggioranza di loro se ne infischia, cerca di sparire o sostiene che il frutto in ogni caso non sia assolutamente suo. Tutto quello che fa il padre per loro, invece, è portarle nel folto di un Bosco Sacro, un luogo

noto per essere dimora di dionee antiche, e lasciare a loro la preoccupazione di difendere i nuovi nati dai pericoli. A volte si limitano ad abbandonare i semi in giro: se ce la fanno a germogliare senza venire divorate dagli animali di 11 passaggio, queste dionee presto iniziano a vagare per le campagne, tentando di mangiare tutto il possibile. Difficilmente una dionea cresciuta senza guida riesce a sopravvivere, in ogni caso. Per quanto riguarda, invece, i semi portati in salvo nei boschi sacri, essi vengono accuditi dalle dionee antiche, dove germogliano e crescono per i primi cinque anni, durante i quali le dionee hanno un atteggiamento principalmente ferale e aggressivo. Trascorso questo periodo, vengono considerate adulte e vengono spinte ad andare in giro per il mondo in maniera autonoma. Una dionea rimane nello stadio adulto, ossia quello antropomorfo, per circa 60-70 anni, dopodiché inizia una nuova fase, l'ultima: la trasformazione in dionea antica, che in tutto e per tutto rassomiglia ad un albero. Nel passaggio dalla fase adulta alla fase finale, la dionea inizia a sentirsi meno attiva, meno frenetica, più saggia e riflessiva e comincia a cercare un bosco di altre dionee antiche in cui mettere radici. Molte dionee adulte vedono con orrore questo stadio e si ripromettono di morire prima, piuttosto che raggiungere tale forma, poiché l'immobilismo le terrorizza. Si presume che le dionee che abbiano raggiunto lo stadio antico siano potenzialmente immortali, anche se possono naturalmente essere danneggiate e uccise. Per quanto concerne il carattere, le dionee sono generalmente gradasse, sanguigne, convinte della superiorità della loro razza in genere e della propria in particolare. Sono estremamente superbe, odiano perdere la faccia e non esitano a pugnalare alle spalle chi è colpevole, ai loro occhi, di averle messe in cattiva luce. In compenso, sono combattenti feroci e letali, esperte nell'uso della magia, e se si riesce a impressionarle favorevolmente, senza far perdere loro la faccia, si può guadagnare la loro eterna ammirazione e lealtà, fino a una stucchevole adorazione. Proprio a causa della loro convinta superiorità non tutte le tribù hanno accettato il patto di non belligeranza con gli abitanti di Nohokai: alcune comunità sono rimaste indipendenti, e gira voce che mangino ancora gli umani come cento anni fa. Per quanto riguarda le altre razze, le dionee si ritengono comunque superiori in tutto. Hanno uno stretto rapporto con gli umani, con cui sono possibili rapporti inter specie, anche se completamente sterili: si teorizza che la possibilità di accoppiarsi con gli umani sia nata come un adattamento, assunto nel tempo, per attirare le prede predilette. Amano la vivacità degli eteri, mentre è difficile riescano ad accordarsi con gli shibai, che considerano troppo composti, fino alla noia. Fanno eccezione a questa regola alcuni shibai individuali, per esempio Fa Xian, che vengono apprezzati e ammirati come eroi da tutte le dionee.

COSTUMISTICA BASE RICHIESTA

Per giocare una dionea occorrono un trucco e abbigliamento base. La pelle deve avere un colorito che va dal verde, al rosa carne. Si può omettere di colorare la pelle, ma in tal caso occorre disegnare sul volto e sulle parti esposte dei motivi di rami e foglie: le dionee sono strutturalmente simili a piante verdi, erbe e arbusti, e non ad alberi, quindi la loro pelle non può simulare una corteccia. È obbligatoria una parrucca che copra interamente la testa e i capelli naturali, e che simuli il più possibile foglie e liane. Un esempio potrebbe essere utilizzare come base una parrucca di colore rosso o verde alla quale applicare foglie finte, rami e quant'altro. Un'alternativa valida, altrimenti, sono i dreadlocks di lana, dai colori che vanno dal verde, al marrone, al nero, atti a simulare delle liane. Le ragazze possono aggiungere alla parrucca anche fiori o frutti, mentre i maschi soltanto foglie e liane. Chi ha la barba è tenuto a tingerla simulando l'effetto del muschio.

ETEREI

“Sii sfuggente come fumo, brillante come un arcobaleno alla fine di un temporale. Fa sì che la tua presenza illumini, più della fiamma nell’oscurità.”

Gli eterei sono senza dubbio la più rara e misteriosa tra le razze del mondo. Creature di fumo, si originano apparentemente dal nulla, nessuno sa da dove giungano o il perchè. Un etereo può assumere forma fisica solo se imbrigliato da dei bracciali che stabilizzano la sua forma in qualcosa di solido e antropomorfo. Dal momento della loro apparizione, come puro essere di fumo, essi hanno solo poche ore per venire legati a questi speciali bracciali che ne stabilizzano l’essenza. Senza di essi, scaduto il tempo, tornano a dissolversi nel nulla. I bracciali degli eterei, una volta indossati, non possono più essere rimossi, in alcun modo e l’etereo non è più in grado di assumere una forma gassosa, ma è come contenuto all’interno di un campo magico.

STORIA

Gli eterei, nei tempi antichi, venivano considerati come una sorta di “spiriti”, talvolta confusi con altri tipi di apparizioni, come i fantasmi. Soltanto nel corso del 1700 si è giunti a comprendere l’esistenza degli eterei come specie a se stante, e a trovare il modo per renderli corporei. Chi sia stato il vero inventore dei bracciali che legano l’etereo alla sua forma corporea è tuttora un mistero irrisolto. La leggenda narra che fu una misteriosa eremita di Zuun, che tentava disperatamente di trovare un modo per riportare in vita il suo compagno, defunto da tempo. Erroneamente era convinta che queste apparizioni di fumo fossero una sorta di “impronta” dell’anima dei defunti e quindi per anni studiò il modo per rendere queste anime “corporee”. Non si sa di preciso come riuscì nell’impresa, ma nel momento in cui riuscì a legare un etereo con il prototipo dei suoi bracciali, si rese conto che non si trattava di un’anima di un trapassato, ma di qualcosa di diverso. L’etereo imbrigliato era come un bambino, totalmente ignaro del mondo e delle sue consuetudini. Si dice, dunque, che l’eremita lo istruì, crescendolo come un figlio e trasmettendogli il suo sapere sulla costruzione dei bracciali. Per gli anni a venire i due girarono il mondo, tentando di scovare altri eterei e “stabilizzarli” con i bracciali, finchè nacquero delle piccole comunità, sempre più numerose. Alla morte dell’eremita, suo “figlio” si prese carico della sua missione e tramandò ad altri il modo per realizzare i bracciali. Col tempo, furono sempre di più gli eterei che giravano il mondo, alla ricerca di propri simili da stabilizzare. C’è chi dice che ci sia una organizzazione internazionale che sta dietro alla produzione dei bracciali degli eterei, ma nessuno sa esattamente chi ci sia dietro, né come sia possibile realizzarli. In molti hanno provato a riprodurli, a scopo commerciale, ma nessuno ci è mai riuscito. Attualmente, quando viene avvistato un etereo, dopo poche ore, non si sa come o per mezzo di chi, la creatura appare in forma fisica, stabilizzato con i suoi bracciali. Si dice che questa organizzazione vegli sugli eterei come una sorta di “nume tutelare”, ma resti segreta per timore che il progetto dei bracciali cada in mani sbagliate e venga usato a discapito 13 degli eterei stessi.

ASPETTO E CARATTERE:

La nascita di un etereo è accompagnata da fenomeni atmosferici particolari, che ne indicano la presenza. Quando un etereo sta per formarsi, non è raro vedere strani fenomeni di scariche elettriche, giochi di luce, talvolta fuochi fatui. Per questo è facile prevederne l’apparizione e in genere se un umano o comunque un non-etereo nota questi fenomeni avverte immediatamente un etereo della cosa, di modo che si possa intervenire. Una volta che l’etereo

è stato stabilizzato con i bracciali, viene lasciato in balia di se stesso. Spesso sono altri eterei giunti nel frattempo sul posto a prendersi carico della sua protezione ed educazione, ma non è raro che anche membri delle altre razze decidano di accudire un etereo appena formato, piuttosto che lasciarlo solo a se stesso e ai pericoli in cui può incorrere. Gli eterei non sembrano invecchiare, e gli eruditi ritengono che siano potenzialmente immortali. Tuttavia ognuno di essi, ad un certo punto della propria esistenza, sente una sorta di richiamo a lasciare questo mondo. Quando ciò accade, semplicemente si lasciano andare, e tornano per l'ultima volta sotto forma di fumo, nonostante i bracciali, per poi svanire nel nulla. Ovviamente gli eterei possono venire feriti come tutti, essendo corporei. Dal momento in cui vengono stabilizzati con i bracciali, essi assumono tutte le facoltà fisiche di un corpo biologico antropomorfo, sebbene la loro fisicità interna sia diversa da quella, ad esempio, di un umano. Come tutti gli altri esseri viventi necessitano di nutrirsi e riposare. L'unico segno fisico che denota la prossimità alla morte di un etereo è lo sbiadirsi del colore della sua pelle, normalmente brillante e acceso. Visto il modo singolare in cui un etereo si forma, è chiaro che non è possibile che due eterei possano generare prole, tuttavia esiste una sorta di unione fisica che può avvenire tra due eterei, una momentanea "fusione" dei due corpi in uno solo. Per quanto riguarda l'indole degli eterei, possiamo dire che essi sono mossi da un'insaziabile curiosità, spirito di avventura e voglia di sperimentare ogni cosa. Non sopportano il grigiore, da qui il loro rifiuto di assumere colori spenti o tendenti al grigio, mal tollerano la noia e i compiti ripetitivi; si appassionano invece alla scoperta e a ogni tipo di conoscenza. Non sorprende quindi che, nonostante il loro numero ridotto, siano tra i maggiori esploratori, maghi ed eruditi del mondo. Gli eterei provano sentimenti ed emozioni intensissimi. Qualsiasi loro sensazione viene amplificata all'inverosimile; infatti si dice non ci siano amore e odio più intensi, profondi e permanenti di quello di un etereo.

COSTUMISTICA BASE RICHIESTA

Per poter giocare un etereo è necessario un trucco completo: tutta la pelle in vista dev'essere truccata, mani comprese (palmi esclusi), se non sono guantate. Colori e disegni sono completamente a scelta, e possono anche variare tra un evento e l'altro; l'importante è che i colori scelti siano brillanti e soprattutto non vicini al grigio, al bianco e al nero. A parte questo, tutti i colori dell'arcobaleno o colori iridescenti e metallizzati sono possibili. Infine, l'etereo deve per forza indossare dei vistosi, visibili (e possibilmente pacchiani) bracciali, che devono rimanere sempre gli stessi. È importante sottolineare che un etereo da quando indossa i 14 bracciali può mutare il "colore" ma non i connotati.

SHIBAI

"L'anima incontra l'anima quando gli occhi incontrano gli occhi."

Gli shibai sono, dopo gli umani, la seconda razza più diffusa del mondo. Il loro corpo è scolpito da una sostanza solida, come legno, pietra, ceramica o metallo e animato dal loro spirito. Sono creature spirituali, ordinate e pacifiche ed è facile trovarli in tutto il mondo, sebbene si vocifera siano originari di Yantai.

STORIA

Nessuno sa con certezza quando sia stata la prima apparizione di uno shibai nel mondo. Per quanto si sa, essi sono stati sempre immutati nella loro forma generica, fatta eccezione per i

materiali di cui sono formati. Essi esistono fin dai tempi in cui è esistito l'uomo, dacchè si ha memoria hanno sempre abitato il mondo. Data la loro indole posata e la loro propensione alla riflessione e alla saggezza, nel tempo hanno assunto ruoli di spicco nelle varie nazioni, in particolare a Yantai, dove la famiglia imperiale è composta esclusivamente da shibai di giada.

ASPETTO E CARATTERE

Il corpo degli shibai è costituito da un unico materiale solido, robusto e inerte. Generalmente parlando, qualsiasi cosa si presti ad essere modellata o scolpita è adatta per generare uno shibai. Il corpo degli shibai, noto come "bambola", viene fabbricato dai genitori nel materiale che giudicano più adatto o semplicemente, che possono permettersi. Buona parte degli shibai è in modesta terracotta, legno o semplice pietra. Ognuno di essi ha, sulla fronte, una pietra intonata alla sua carnagione, nota come "gemma dell'anima": questa gemma risplende di vita nel momento in cui genitori infondono lo spirito nella bambola, e si crede che una lieve scintilla sia sempre visibile, osservando attentamente, fino al momento della morte. Alla nascita di un nuovo shibai, i genitori si prendono per mano circondando la bambola e le infondono la vita con una semplice decisione cosciente. Questo atto di unione per generare nuova vita è molto intenso e privato, una sorta di comunione spirituale dei due compagni. Una volta animato, il corpo del nuovo Shibai mantiene solo superficialmente le caratteristiche del materiale d'origine, generalmente il colore: gli Shibai risultano caldi al tatto, anche se la loro carne risulta mediamente più dura di quella di un umano. Devono mangiare, bere e respirare esattamente come gli esseri umani. I capelli sono presenti ma non crescono: rimangono tali e quali al momento della nascita, e in genere risultano meno mobili e morbidi di quelli umani. È da notare che gli shibai attribuiscono a sé stessi un genere, ma sono privi di organi genitali, e non concepiscono il sesso nel senso degli umani. Per evidenti motivi, gli Shibai nascono già adulti, sia nella mente sia nel corpo: tendono comunque a rimanere con i genitori, con cui sentono un fortissimo legame affettivo, per parecchi anni, in modo da apprendere tutte le sottigliezze della cultura locale e avere un'educazione. Le strutture familiari variano comunque 15 da nazione a nazione. L'arco di vita degli shibai è un po' più lungo di quello umano, e copre 80-120 anni, a seconda del materiale di costruzione (bambole in legno e osso tendono a logorarsi più in fretta). L'inviechiamento fisico è paragonabile a quello umano: i riflessi rallentano, compaiono delle piccole crepe sulla superficie e dolori vari, mentre dal punto di vista mentale lo spirito di uno shibai anziano tende sempre più ad allontanarsi dal mondo e a raggiungere un stato di serenità interiore. La morte non è che il distacco finale, e per questo gli shibai non la temono, considerandola semplicemente come la conclusione del ciclo vitale. Il vero terrore degli shibai è, semmai, di morire prima di aver completato questo ciclo, ossia di aver incontrato e riconosciuto il proprio compagno (o compagna) di vita. Ognuno di loro, infatti, ha un unico e solo gemello spirituale, del genere opposto, che riconosce nel momento in cui ne incrocia la prima volta lo sguardo. Solo con esso potrà unirsi per dare vita ad altri shibai, e il legame tra i due è intenso e indissolubile. La maggior parte degli shibai attende con impazienza di riconoscere la propria metà, e parecchi intraprendono dei viaggi proprio alla sua ricerca. Uno shibai che invecchi senza aver incontrato il suo/la sua compagna prova generalmente un grande turbamento, la sensazione di essere fuori posto e una forte angoscia. Morire senza aver mai incontrato il proprio compagno è considerata la peggior disgrazia che possa capitare, peggiore persino della perdita del compagno stesso, che tuttavia è altrettanto devastante.

NB: per giocare il "riconoscimento" del proprio compagno spirituale è necessario che entrambi i giocatori accettino la cosa.

Gli shibai apprezzano in genere gli umani, anche per la lunga familiarità che hanno con essi,

sebbene capiscano poco il loro continuo affannarsi, la loro paura della morte e naturalmente tutte le questioni legate a innamoramento, sesso e compagnia. Per quanto riguarda gli eterei, ne apprezzano l'aspetto intellettuale e l'acutezza mentale, la sete di conoscenza, ma sono in genere destabilizzati dal loro turbine di emozioni, dai loro repentini cambi di umore e dalla loro generale instabilità. Sono possibili grandi legami di amicizia, ma il costrutto tende a soffrire per quelle che considera le "follie" dell'amico. Dionee e shibai nel migliore dei casi non si capiscono, nel peggiore si detestano. La natura materialistica e caotica delle dionee contrasta senz'altro con quella spirituale e ordinata degli shibai. Questi ultimi per natura non cercano lo scontro, anzi tenterebbero di capire le prime, che però si spazientiscono facilmente e sono poco inclini ad essere considerate "oggetti di studio". I legami tra individui di queste due razze sono rari, tempestosi e incerti.

COSTUMISTICA BASE RICHIESTA

Per giocare uno shibai è richiesto un trucco completo su tutte le parti di pelle scoperta, che simuli il più possibile il materiale di cui sono fatti. Occorre poi avere una gemma da apporre sulla fronte, intonata alla pelle (es. occhio di tigre per un costrutto in legno): naturalmente non occorre che sia una vera pietra, basta che simuli adeguatamente il materiale desiderato. Non è necessario indossare una parrucca, ma i capelli lunghi vanno legati e tenuti il più ordinati possibile.

UMANI

Gli umani sono la razza più diffusa in Seven Seas, predominano in tutte le nazioni con l'eccezione dell'Impero Yantai, dove al primo posto troviamo gli shibai, e di Nohokai, dove sono circa alla pari con le dionee. I tratti somatici di un umano possono variare di molto, ma non ci sono tratti specifici per nazionalità. Anche per quanto riguarda il carattere e l'indole non esistono degli archetipi standard, ogni umano è unico e a sé stante.

I DOMINI DEI MARI

Tessalit è un mondo composto principalmente da oceani, con una modesta percentuale di terre emerse. Pertanto è giusto menzionare non soltanto i regni emersi, quanto anche quelli che vengono comunemente chiamati i "Domini dei Mari."

I domini dei Mari sono governati dai Naga, creature antiche, dall'enorme potere e saggezza. La leggenda narra che vi siano sempre stati e sempre saranno, soltanto sette Naga, uno per ogni mare. Taluni affermano che i nomi dei naga non siano nomi veri e propri, quanto più probabilmente dei titoli, che vengono

tramandati alla morte di un Naga al proprio successore. Tuttavia nessuno ha mai potuto assistere né alla nascita né alla morte di un Naga, né esistono prove tangibili sul fatto che possano o meno nascere o morire, pertanto tutto ciò rimane soltanto una mera supposizione. Ciò che è risaputo e comprovato, è che ad ogni Naga corrisponde un dominio su ciascuno dei Sette Mari. Li elencheremo brevemente di seguito:

I Domini dei Naga

Anekat è il naga su cui si hanno meno informazioni: sarebbe una creatura umanoide, dalla testa di drago, avvistata solo due volte in tutta la storia, una vicino al Bordo a nord di Yantai, l'altra oltre Nohokai, in entrambi i casi al limite estremo del mondo. Sono zone selvagge e poco frequentate, ed è stato impossibile scoprire altro. Il nome di questo naga è stato scoperto solo grazie alle parole di alcune sirene, servitrici del Naga Padmasundari. Si suppone che regni quindi sul mare detto "il Bordo del Mondo".

Kirati si dice che abbia due teste e due code: regna sul Mare del Crepuscolo, e anche i suoi avvistamenti sono relativamente rari. Quei mari, che si trovano oltre Zuun, sono poco frequentati, sia perché non c'è molto verso cui navigare, sia perché i popoli del mare che vi si trovano sono particolarmente aggressivi: ci sono alcune isole minori che Melidissa ha tentato più volte di occupare, da quelle parti, ma gli insediamenti sono sempre stati distrutti nel giro di pochi anni.

Il caso più eclatante fu quello della fortezza di Rocca della Pescaia, un borgo fortificato che ospitava più di tremila persone, e che venne spazzato via in una sola notte da un'ondata gigantesca.

Obalesh regna sul Mare dell'Alba, e somiglia alle sirene più di molti altri naga: la parte superiore del corpo è simile a quella di una donna umana, mentre quella inferiore varia: talvolta assomiglia una lunghissima coda di serpente, nera come l'inchiostro, altre volte rassomiglia a scuri tentacoli di piovra. Dato che l'unica nazione presente in zona, Nohokai, è relativamente giovane, gli avvistamenti accertati di questo naga non sono frequenti. Negli ultimi tempi, tuttavia, si è esposta di persona, stilando assieme a Samarendra e Padmasundari un trattato di pace e collaborazione con gli "Asciutti" (i popoli delle terre emerse) per far fronte all'invasione Asura di Het-Ka. Dal carattere orgoglioso e superbo, è al comando di una corte che si dice essere terribile e spietata. Ha una predilezione per i mostri marini, in particolare per il Kraken. Obalesh è nota anche per il suo scontro con Samadrendra a Kalimnos, nel 1891, frutto di una secolare inimicizia con il Naga del Mare d'Oro.

Padmasundari regna sul Mare dell'Equilibrio, oltre Yantai, e gli abitanti di quelle zone ritengono che vegli su di loro. Hanno l'abitudine di ringraziare il naga per una pesca fruttuosa, o quando le navi arrivano in porto sane e salve nonostante la tempesta, gettando in acqua piccole offerte, in genere cibo, ma anche statuette intagliate. Diversi studiosi ritengono che alcune leggende sullo spirito del Drago di Yantai facciano riferimento proprio a questo naga, soprattutto quelle che lo dipingono come protettore delle acque.

Il reale coinvolgimento di Padmasundari nella storia e nelle leggende di Yantai resta sconosciuto: la costa nord dell'impero sembra comunque molto meno soggetta agli attacchi di sirene e uomini pesce, rispetto alla media delle nazioni.

A Padmasundari si deve parte del merito per aver ottenuto la pace tra Samarendra e Obalesh, che ha portato a stringere l'accordo di collaborazione con gli Asciutti nella guerra contro Het-Ka. In seguito alla guerra gli eserciti di Padmasundari, così come i suoi domini sono stati quelli che hanno subito più danni in assoluto, ragion per cui a guerra finita il Naga si è ritirato nelle sue acque con la sua corte, e gli avvistamenti sono diminuiti fino a sparire.

Il dominio di **Samarendra** comprende il Mare d'Oro, confina dunque con tutte le nazioni, tranne Nohokai, e con tutti i regni degli altri naga, tranne Anekat. Forse per questo, o forse per un suo particolare carattere interventista, Samarendra è il naga su cui abbiamo più informazioni. Pare che sia parzialmente in grado di cambiare aspetto, come le sirene che in mare hanno la coda e sulla terraferma le gambe, ma che preferisca assumerne uno umanoide. Rispetto agli altri naga, appare assai interessato alla vita delle creature terrestri e a ciò che accade sopra il suo dominio acquatico.

A lui si deve il primo contatto pacifico con gli Asciutti che ha permesso successivamente di stilare l'accordo di collaborazione durante l'invasione Asura.

Questo accordo di pace ha sancito per la prima volta una tregua tra Samarendra e gli Asciutti, durato secoli e secoli, di cui ricordiamo anche un episodio significativo, nel 1318, in cui si narra che spazzò via con un gesto l'intera flotta del Principe di Morea, Antonio Frangipane della Leonessa, che aveva osato intraprendere uno sterminio di Sirene. Si dice che il Naga abbia condannato il Principe di Morea, reo di averlo sfidato, a vivere una morte apparente per l'eternità, mentre la sua coscienza sarebbe stata mantenuta viva all'interno di un medaglione, custodito dal Naga stesso.

Sarabi è la regina del Mare della Tranquillità: questi mari sono ricchi di pesce e di mostri marini, che le navi di Melidissa cacciano in grandi quantità, ma sembra che al naga questo non importi affatto, come non le importa nulla di ciò che accade nelle terre che si affacciano sul suo dominio. Le scaramucce tra sirene nella zona al confine col territorio di Kirati sono frequenti e sanguinose, ma non ci sono notizie di scontri diretti tra i due naga. Di Sarabi non ci sono mai stati avvistamenti diretti, e ne si ha notizia solo tramite i racconti delle sirene e degli uomini pesce: pare che passi la maggior parte del tempo dormendo, in una grotta posta nel punto più profondo degli oceani.

Varalakshmi è il signore del Mare dell'Astro, e ha la sua corte nella zona detta Tomba dell'Astro. Al contrario degli altri naga non ha sirene o uomini pesce a servirlo, ma è accompagnato da tre giganteschi mostri marini. Di indole presumibilmente pacifica e schiva, non vi sono notizie di avvistamenti, né di diatribe con altri Naga, pertanto le notizie su di lui sono poche e non documentate.

Struttura sociale delle Corti

Abbiamo visto in precedenza come ad ogni Naga corrisponda un dominio su ognuno dei Sette Mari. Ora vedremo come i Naga strutturano le loro corti, secondo le testimonianze di chi ha potuto entrare in contatto con i Marinidi.

Un dominio può possedere molte corti differenti. Il numero varia, spesso in relazione all'estensione del dominio stesso ed all'indole del Naga di accentrare o decentrare il suo potere. Tutte le corti, tuttavia, fanno capo al Naga, che generalmente tiene intorno a sé la sua corte Prediletta.

Le corti sono strutturate in modo piramidale. Al vertice, infatti, ci sono le **Sirene**, una a capo di ogni dominio, ciascuna di esse ha poi al proprio fianco un consigliere militare ed un consigliere diplomatico, generalmente Sirene anch'essi, ma non necessariamente, chiamati Bodach.

Bodach è il nome che si dà in genere ad una figura di rilievo dal punto di vista militare o diplomatico. Anche i "capivillaggio" per quanto si possa definire un villaggio un insediamento in fondo al mare, vengono chiamati Bodach.

Tutti gli abitanti dei mari, che non abbiano un ruolo delineato nella struttura sociale della corte vengono chiamati **Eli**, mentre gli appartenenti ad una corte vengono chiamati specificatamente **Figli** della Sirena a capo della corte stessa. Ad esempio, se la sirena Vasti è a capo di una corte, gli appartenenti alla sua corte saranno i Figli di Vasti.

Non tutti i marinidi sono però cortigiani. Esistono anche molti villaggi con a capo Bodach che fanno riferimento alla corte di una sirena. Gli abitanti di tali villaggi, che non possono vantarsi quindi del titolo di Figli, si chiamano **Tenefri**.

Lo stile di vita di una corte può variare molto, a seconda del potere della Sirena che ne è a capo e del Naga sotto la cui influenza la corte opera. Di norma le corti si dice che siano raffinate e dall'alto tenore culturale, anche se non abbiamo informazioni di prima mano che non siano racconti di Sirene o Bodach.

Per quanto riguarda la vita nei villaggi, invece, essa è molto simile in ogni dominio e ben diversa dalle Corti: I villaggi sono ambienti rurali, con un'economia semplice, basata sulla sussistenza ed in armonia con l'ambiente circostante. Non è chiaro di cosa si nutrano normalmente gli abitanti degli abissi, ma si suppone si alimentino sia con alimenti di origine vegetale, sia ittica. A questo proposito si fa menzione di alcune creature marine, chiamate dai marinidi Bugul Noz, che sembra vengano allevate quasi fossero capi di bestiame.

LEGGI E ISTITUZIONI INTERNAZIONALI

Il consesso delle nazioni

Nel 1914, stretti da un'incredibile morsa di pirati e da diversi incidenti diplomatici in alto mare che stavano rischiando di portare ad una guerra su scala mondiale, le 4 nazioni decisero di fondare la prima istituzione internazionale: l'Assemblea delle nazioni, o "Assemblea Internazionale di Tessalit" composta da 30 membri scelti per ogni nazione, ognuno con un suo portavoce.

Gli scopi del consesso erano due: il primo era quello di coalizzare e organizzare le 4 nazioni contro i pirati, il secondo invece puntava alla creazione di leggi internazionali riguardanti i mari e le terre di nessuno in modo di porsi dei limiti e quindi evitare aspri contrasti.

Nell'arco di una decade riuscirono a ridurre l'importante pirateria del tempo e a creare, nel 1924, il Patto dei Mari, contenente le prime leggi internazionali, che furono poi aggiornate e revisionate fino ad arrivare ai giorni nostri.

Ad oggi questa istituzione si riunisce una volta ogni tre anni, o qualora ve ne fosse un'effettiva necessità, per valutare e aggiornare il Patto. Lo sviluppo della legislazione internazionale, tuttavia è rimasto il principale scopo del consesso, ma non il solo. L'assemblea si riunisce anche, sebbene in casi molto rari, per discutere di questioni di ordine internazionale. Uno degli incontri più recenti del Consesso si è svolto nel 2017 in seguito alla stipulazione dell'accordo tra la Sublime Impresa della Composita Curiosità (in seguito divenuta Seconda Compagnia dei Sette Mari) con il naga Samarendra e il suo erede Siddhartha. l'ultimo incontro del Consesso si è svolto nell'autunno 2020, in seguito agli esiti della guerra contro Het-Ka, e si riunirà successivamente nel 2023, salvo necessità.

Il Patto dei Mari

Il patto dei mari è composto di cinque parti. Di seguito forniamo un riassunto del Patto con le principali leggi.

1° parte – Acque Patrie

Le acque patrie sono le acque marine che si trovano tra la costa di una nazione fino a 20 km da essa. Nelle zone di confine tra due nazioni le cui coste distano meno di 40 km, il confine delle acque si troverà equidistante tra le due nazioni.

In queste acque la nazione è sovrana ed esercita il proprio potere e le proprie leggi.

In tempi di pace, le navi straniere che recano bandiera di una qualunque nazione, hanno diritto di passaggio nelle acque patrie solo se non arrecano danni alla pace, al buon ordine e alla sicurezza.

Alla nazione di competenza delle acque patrie sarà concesso la possibilità di emanare leggi

riguardanti il diritto di pesca e le norme che permettono il trasporto di merci e la navigazione. È diritto della nazione di competenza.

la cattura di qualsiasi nave impegnata in atti di pirateria, di contrabbando o di spionaggio;

la ferma di navi da guerra non autorizzate.

L'abbordaggio di navi straniere al fine di accertarne la nazionalità o verificare che non stia compiendo attività illecite, tuttavia, se il sospetto si rivela infondato, la nazione che ha proceduto all'abbordaggio dovrà risarcire i danni e le perdite provocate.

Non è invece diritto della nazione esercitare le proprie leggi in relazione a fatti commessi a bordo di navi straniere, salvo esplicita richiesta di intervento da parte della nave stessa, o se il reato abbia conseguenze che si estendono alla nazione stessa o la cui natura pregiudichi la pace e la sicurezza.

2° parte – Acque Vaste

Le acque vaste sono tutte le acque marittime non patrie per cui non vi è sovranità di alcuna nazione. Chiunque ha diritto di navigazione, di ricerca e di pesca. Ogni nazione esercita la propria giurisdizione sulle proprie navi.

3° parte – Ritrovamenti in mare

Chi trova relitti in mare dovrà porre denuncia il prima possibile al Consesso delle Nazioni che avranno l'obbligo di comunicare il ritrovamento alle altre nazioni e di tentare di identificare il proprietario. Se questo è rintracciabile (entro 6 mesi dal ritrovamento), a chi ha effettuato il ritrovamento verrà consegnato il ritrovato al costo di 1/3 del valore (in soldi o merce) quale premio e rimborso spese. Se il proprietario non è rintracciabile o identificabile, la merce verrà devoluta alla nazione.

4° parte – Navi Pirata

Tutte le navi, indipendentemente dal regno di provenienza, hanno il diritto e, qualora sia nelle loro possibilità, il dovere di abbordare navi pirata, su qualunque acque esse si trovino o di informare le autorità competenti del più vicino porto.

Sarà della nave la gestione dell'imbarcazione pirata conquistata e loro diritto decidere se giustiziare immediatamente i pirati o se consegnarli alla legge (della propria nazione se in acque vaste o della nazione di competenza se in acque patrie. In tutte le nazioni vige comunque la pena di morte per i pirati). La nave conquistatrice avrà diritto al bottino di guerra sull'imbarcazione pirata e sul suo carico salvo che queste non siano merci e/o persone dichiaratamente appartenenti ad una nazione specifica.

In questo caso sarà dovere dell'equipaggio della nave rendere il maltolto. In questo caso, il proprietario o la nazione a cui verrà riconsegnato il maltolto dovrà pagare alla nave il valore di 1/3 del bottino in soldi o merce come premio e rimborso spese.

I cacciatori di pirati con patente di corsa, oltre ai punti appena descritti, sono gli unici ad aver diritto al ricevimento della taglia dei pirati che hanno catturato.

5° parte – Terre di Nessuno

Le terre di nessuno, come ben suggerisce il nome, sono luoghi che non appartengono a nessuna delle nazioni e possono essere tali per due prevalenti motivi: il luogo è appena stato scoperto, oppure il luogo, pur essendo conosciuto, è inadatto ad ospitare una colonia.

Nel primo caso lo scopritore dovrà consegnare la terra ad una nazione facendo dichiarazione di sovranità al Consesso delle nazioni.

Il Consesso provvederà a controllare l'esistenza della terra, la sua corretta ubicazione e che sia effettivamente terra di nessuno, dopodiché informerà le nazioni e aggiornerà la mappa del mondo ufficiale.

Un privato che scopre una nuova isola viene ricompensato dalla nazione sotto cui viene innalzata bandiera. Una volta effettuata la dichiarazione di sovranità, l'isola sarà a tutti gli effetti sotto la giurisdizione della nazione designata e ne vigeranno le leggi.

Un'isola che viene scoperta e utilizzata ma senza fare dichiarazione di sovranità, qualora venisse riscoperta da altri esploratori, questi possono fare la dichiarazione di sovranità e scacciare secondo le leggi della nuova nazione gli abusivi. Se l'isola scoperta è invece abitata da autoctoni sarà responsabilità della nuova nazione sovrana stabilire i contatti diplomatici presso di loro.

Nel secondo caso invece spesso si tratta delle terre del bordo. Poche volte le nazioni hanno cercato di creare una colonia in alcune di queste terre ma sempre senza risultato. Questo perchè non son territori favorevoli all'edificazione e alla proliferazione, sono lontani dalla terra madre e a costante rischio di attacchi da parte dei pirati che detengono potere e covi lungo il bordo di tutto il mondo.

Moneta unica

Nel 1198, per facilitare i commerci internazionali gli imperi di Yantai e Zuun decisero di imporre una moneta unica, la cui composizione in metalli fosse la medesima per entrambe le nazioni. A questa moneta aderirono in seguito anche la repubblica di Melidissa nel 1581 e da Nohokai nel 1801.

Posta internazionale

Gli abitanti di Tessalit, grazie ai servizi postali, hanno la possibilità di inviare missive anche al di fuori delle proprie nazioni. Generalmente, se le missive sono piccole, è possibile l'utilizzo di piccioni viaggiatori addestrati appositamente per questo tipo di viaggi. In alternativa, le missive verranno inviate tramite navi con cui i servizi postali hanno preso accordi. In genere si tratta di navi mercantili che fanno già una specifica rotta per cui assumono solo l'incarico di un'ulteriore merce. Le navi, una volta a destinazione, affideranno la merce ai servizi postali della nazione in cui sono giunti.

Il vantaggio di questo tipo di servizi è, naturalmente, il poter comunicare anche con persone molto lontane. Questo tipo di servizio ha anche due grossi svantaggi, Il primo è a livello puramente economico, visto la gran quantità di personale e servizi assunti per queste spedizioni (i servizi postali della nazione di partenza e di destinazione più la nave) il costo sarà ovviamente maggiore. Il secondo è invece la possibilità che, nel tragitto, passando le missive di mano in mano, queste possano venir perse, intercettate o controllate al porto da ispettori della nazione. Alcuni servizi postali per evitare questo problema, se il cliente lo richiede, assumono una persona come corriere e custode della missiva, naturalmente a un costo gravemente maggiorato.

La Compagnia dei Sette Mari

Nel 2016, dopo l'approdo della Nave Senza Nome presso un porto di Melidissa, le nazioni decisero di creare un gruppo di volontari il cui scopo era comprendere le origini di quella nave. Nacque così la Sublime Impresa della Composita Curiosità che, in seguito alle sue avventure, scoprì informazioni importanti sulla Nave.

Nel 2017, grazie a meriti sul campo la Sublime Impresa fu istituzionalizzata dalle nazioni e prese il nuovo nome di Seconda Compagnia dei Sette Mari. Il suo scopo ora era quello di intervenire laddove le nazioni decidevano di inviarli. A causa delle nuove informazioni che riuscirono a carpire e di una situazione instabile delle nazioni alla Seconda Compagnia fu affidata una nuova importantissima missione: reperire informazioni sul nuovo mondo e sulle

potenti creature che sembrano esser prossime a muovere una guerra di conquista sull'intero mondo conosciuto.

La Seconda Compagnia ottenne la propria sede sull'isola di Samaria, ceduta dall'Oligarca melisiano Barazzuti ai fini della compagnia, e suddivisa in 4 regioni, ognuna controllata e gestita da una nazione.

Attualmente la Compagnia, ora rinominata semplicemente in Compagnia dei Sette Mari rimane un organo internazionale, composto da rappresentanti delle quattro nazioni, che si occupa, per la maggior parte, di affrontare questioni delicate di ordine internazionale.

La Pirateria nei Sette Mari

“Nemico dell’Astro e della civiltà”, così viene comunemente definito un pirata.

Si dice che quando le prime navi iniziarono a solcare i mari, in quel momento nacque anche il primo pirata.

La pirateria è una piaga insanabile della civiltà di Tessalit, che imperversa da secoli per i Sette Mari, rendendo le sue acque ancora più insidiose.

In ogni nazione vi è una sola punizione per coloro trovati colpevoli di pirateria: la morte, preferibilmente per impiccagione.

È molto difficile stilare un elenco dei maggiori capitani pirata, o descriverne la struttura sociale, poiché non lasciano trasparire all’esterno la loro organizzazione. Quello che possiamo affermare, in base agli studi e alle esperienze (spesso infauste) sul campo, è che per quanto siano sanguinari e senza scrupoli, sembrano operare con una sorta di accordo. Come se tra loro avessero stretto un patto speciale, controfirmato al momento di diventare un pirata.

I pirati operano in ogni angolo dei Sette Mari, assaltando navi mercantili, navi da trasporto, e talvolta, quando si sentono particolarmente audaci, attaccando avamposti poco difesi, o isole di scalo poco trafficate.

Si dice che abbiano più di un avamposto sparso per i Sette Mari, e diverse zone di scalo adibite al contrabbando. Di certo l’isola più famosa dove si vocifera abbiano il più grande insediamento, è detta “La Tortuga”. Là, sempre secondo i racconti di pochi temerari sopravvissuti per raccontarlo, si dice sia la roccaforte dei Pirati Egemoni, quattro tra i più famosi e famigerati pirati che solchino i Sette Mari. Leggenda narra che siano quattro, uno per nazione, e che ad essi facciano capo tutte le altre ciurme pirata.

Un pirata che sia stato riconosciuto come tale è considerato per legge Apolide, pertanto senza diritti e passabile di omicidio per conto di qualsiasi libero cittadino di una delle quattro nazioni. Tuttavia uccidere pirati è principalmente compito degli eserciti, delle marine nazionali e soprattutto dei cosiddetti “Cacciatori di Pirati”, generalmente muniti di una particolare patente di corsa.

Tale patente, per legge, permette soltanto al cacciatore di Pirati di reclamare la taglia posta su di essi.

Più è importante il pirata, più è succulenta la taglia, ovviamente.

Pirati famosi

Lupo, detto l’inafferrabile. Uno dei pirati più famosi della storia dei Sette Mari. Si dice che per anni sia apparso dal nulla con la sua nave, assaltando mercantili e scomparendo alla prima avvisaglia delle fregate della marina.

La leggenda narra che sia scomparso durante un inseguimento, ormai più di 100 anni fa, e non sia più riapparso.

Il suo Jolly Roger, ovvero la bandiera sfoggiata da ogni ciurma pirata, recava il simbolo di uno Scheletro con in mano una bussola.

La Tigre di Giada, un tempo pirata egemone, ha perso la carica a causa della sua ambiziosa guerra contro l'impero di Yantai. Un tempo pirata senza scrupoli, ora si dice sia relegato ai margini dei confini dell'Impero, con quel che resta dei suoi sostenitori. Il suo Jolly Roger è il teschio di una tigre.

Merlot: Pirata Egemone, si dice essere legato a Nohokai. Forse uno dei più spietati e sanguinari pirati di cui sia giunta memoria. La sua nave, la Barrique, incute timore soltanto allo spuntare delle sue vele color vinaccia. Leggenda narra che Merlot lavi il ponte della sua nave con una mistura di vino e sangue. Il suo Jolly Roger è uno scheletro che regge un fiasco di vino.

Saverio "Il Dorato" Van Eyck: Pirata Egemone legato a Melidissa, si dice sia divenuto un pirata quando la sua famiglia fu accusata di tradimento dal Senato della Repubblica. Ha imperversato per i sette mari per anni, attaccando prevalentemente mercantili melisiani, e ha avuto la consorte degli Armatori saldamente in coda per anni, nella vana speranza di catturarlo. Negli anni ha raccolto una flotta considerevole, ed è certamente il pirata noto per aver raccolto più bottino di ogni altro nei sette mari. Negli ultimi tempi, tuttavia, se ne sono perse le tracce, forse ha deciso di ritirarsi e godersi il suo bottino. La sua ammiraglia "pezzo da otto" è un galeone da guerra melisiano, e il suo Jolly Roger è un teschio circondato da otto monete.

Murad "lo Zelota" Karaman : fu un Pirata Egemone, di origine Zuuni, è recentemente deceduto durante la tentata invasione da parte di Het-ka, affrontando con la sua nave la temibile flotta Asura. Si vocifera che sia diventato un pirata a causa della fine della sua presunta relazione con Katifa Dalman, Daraji di Zuun, anch'essa morta poco tempo addietro. Sembrerebbe che lui l'avesse accusata di qualcosa di molto grave, e che le accuse gli si fossero ritorte contro, decretando il suo esilio dalla Samdhi e da Zuun. Famoso per il suo fanatismo, anche da pirata si è sempre distinto per il suo cieco fervore religioso e la sua convinzione di star compiendo una personale crociata contro il mondo, l'ombra e le empietà. Il suo Jolly Roger era un sole con al centro un teschio.

Ju Fang, La serpe di Sangue: Attuale pirata egemone legato a Yantai, spodestò la Tigre di Giada occupata nella guerra contro l'Impero Yanti, facendole perdere la maggioranza dei suoi sostenitori ed alleati. E' una pirata spietata e assetata di gloria, ma difficilmente incline alle azioni avventate. Forse è la sua indole così pragmatica e calcolatrice a renderla uno dei pirati più temibili che solchino ad oggi i sette mari.

Il suo Jolly Roger è lo scheletro di un serpente che si morde la coda.

LA RELIGIONE

"Ci sono due spiriti irriducibilmente opposti, nel pensiero, nella parola, nell'azione. L'uno apporta la vita, l'altro la morte. I due spiriti si affrontano in ogni uomo e in ogni popolo, e si affrontano

dalle origini fino alla fine dei tempi. Spetta a noi, alla nostra libera scelta e al nostro senso di responsabilità seguire il principio del bene, consapevoli che dovremo sostenere una dura lotta.”

Daraji Karun Eztek, 1323

Nel mondo di Seven Seas esiste una sola religione: quella dell'Astro.

È un culto monoteista secondo cui l'Astro è il creatore di ogni cosa 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 in ogni modo, dall'utilizzo di inganni fino al dispiegamento del suo esercito composto da non morti di ogni entità.

Queste due forze sono in continua lotta tra loro per la supremazia sul creato, battaglia che terminerà solo alla fine dei tempi quando tutte le anime dei mortali che hanno vissuto e lottato secondo i dettami dell'Astro e i loro alleati, combatteranno contro le forze dell'Ombra composte dall'esercito di non morti e dalle anime dei mortali da essa corrotte.

I fedeli dell'Astro sono guidati dalla Samdhi, la chiesa dell'Astro, che ha sede a Zuun e la cui struttura è descritta nel capitolo Società politica -Struttura dello stato.

La Samdhi è presente anche a Melidissa, Nohokai e Yantai, purtuttavia non avendo presso queste nazioni lo stesso potere che detiene a Zuun.

La religione dell'Astro è seguita in ogni nazione anche se, viste le loro differenze culturali, la fede viene vissuta in modi differenti come verrà spiegato nei paragrafi seguenti.

La Samdhi si pone come obiettivo il prevalere delle forze dell'Astro e quindi della vita assieme ai suoi Araldi, i Nyama e gli Astavy, entità semidivine figlie del fuoco, loro alleati nella grande battaglia.

La Samdhi non impone delle vere e proprie regole di comportamento ma promuove dei principi: è dovere di ciascuno lottare con tutte le proprie forze per la vittoria finale dell'Astro attraverso buoni pensieri, buone parole e buone azioni, quindi non solo combattendo le forze dell'Ombra sul piano fisico ma anche sul piano morale e prendendosi cura del mondo e delle sue creature. Lo studio e la meditazione sono quindi due fattori importanti per ogni buon fedele: col primo la persona può accrescere la mente imparando quindi a discernere il bene dal male, con la seconda invece si alimenta lo spirito, la luce interiore, il soffio vitale che l'Astro ha concesso.

E' difatti importante non macchiare la propria anima con comportamenti inadeguati ma bisogna curarla poichè nel momento della morte sarà la sua liberazione dal corpo. Libera dai vincoli terreni, l'anima attraverserà il ponte Guur ove la sua vita verrà soppesata come se fosse posta su una bilancia. Il risultato decreterà la destinazione dell'anima verso la migliore Esistenza a fianco dell'Astro o verso infausta Esistenza come schiavo del nemico.

Tutto il creato è sacro ma il sole -e per estensione la luce e il fuoco- è particolarmente importante in quanto rappresenta la forza vitale dell'Astro e la sua capacità purificatrice. Il fuoco è considerato infatti il più puro degli elementi e viene venerato all'interno dei templi. Per onorare la memoria di caduti in seguito ad atti di particolare eroismo compiuti a difesa di Zuun, del suo Popolo, dell'Astro e di tutti i suoi figli, la Samdhi concede a questi eroi il titolo di Sehit. La prima Sehit della storia fu Beshabea.

Questi sono i principi ortodossi della Samdhi, tuttavia nel tempo sono nate diverse correnti e

appendici teologiche e filosofiche che la Samdhi ha accettato in quanto non escono dal luminoso percorso dell'Astro. Le principali e più conosciute correnti filosofiche sono 3: la filosofia Suk, la dottrina Gorev e il Khoh, di cui vi forniamo la descrizione nel paragrafo "dottrine della Samdhi" assieme alla pratica dello Yildiz.

Sparsi per il mondo si trovano dei santuari dell'Astro, luoghi che vengono considerati sacri dagli abitanti di tutte le nazioni in quanto ivi vi son state manifestazioni divine, miracoli, eventi storici rilevanti, la presenza di una reliquia o le spoglie mortali di qualche personaggio importante nella storia della religione. I santuari sono quindi luoghi di venerazione e di pellegrinaggio. Si dice che possiedano strani poteri e la capacità di benedire chi vi si rechi con fede salda e cuore puro.

Ci sono diversi santuari sparsi nelle nazioni anche se il più conosciuto è la Porta d'Oro a Zuun dov'è custodita la Sacra Stele che in passato diede i precetti dell'Astro.

Si vocifera che esistano altri santuari oltre quelli conosciuti : luoghi perduti, o mai giunti alla conoscenza delle nazioni, ma benedetti dalla luce dell'Astro.

LA STELE

La Stele è un monolito di pietra alto circa 3 metri e ricoperta di misteriose iscrizioni azzurre e rosse, caduta dal cielo nei pressi della città di Qabum Nura nel solstizio d'estate dell'anno 1008.

La presenza della stele scoraggia i nonmorti e talvolta concede visioni degli Araldi, i Nyama e gli Astavy, ai fedeli. Attualmente si trova alla Porta d'Oro, il tempio principale della capitale di Zuun, Galzu Nura.

"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.”

LA RELIGIONE NELLE 4 NAZIONI

Melidissa

Per i Melisiani il concetto di religione passa in secondo piano rispetto alla superstizione. La gente è consapevole dell'esistenza dell'Astro, ma ritiene che esso abbia scarsa influenza sulla propria 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 rare, è più comune la realizzazione di rituali propiziatori, quali accendere una candela nella cappelletta vicino al porto, per favorire il ritorno dei marinai, o portare offerte di cibo e monili per ringraziare un'abbondante 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. Le funzioni più importanti, come il Matrimonio col Mare, sono organizzate e gestite dalla Consorteria dei Tavernieri e sono occasioni per le famiglie di mostrare la propria forza ostentando sfarzo e ricchezza. La Samdhi è presente solo in qualche piccolo tempio sito nelle città principali.

A Melidissa esiste un'isola santuario chiamata "Marea dell'Astro" situata ad un paio di miglia di distanza dalla costa di Batavia. Il 1471 fu un anno molto piovoso e con forti venti, quasi a voler preannunciare il "giorno del sole freddo" dell'anno successivo. Gli studiosi dei moti dei mari e delle maree preannunciarono l'arrivo di una marea eccezionale che avrebbe rischiato di sommergere buona parte della città e dei campi con disastrose conseguenze. Il Provveditore dell'epoca, uomo molto superstizioso, chiese ad una sacerdotessa zuni di fare qualunque cosa per evitare l'imminente evento. La sacerdotessa accompagnò l'uomo sull'isola sussurrandogli nell'orecchio di aver fede e pregare. Rimasero sette giorni e sette notti sull'isola a pregare l'Astro per la salvezza degli abitanti di Batavia e all'alba dell'ottavo giorno un sole splendente e un mare azzurro e calmo diedero loro il buongiorno. Il pericolo era scongiurato.

Nohokai

Gli abitanti dell'arcipelago di Nohokai hanno una loro particolare concezione di "religione". Sebbene siano molto superstiziosi e rispettosi quasi fino alla venerazione nei confronti dei Loa, appaiono quasi disinteressati alla religione "ufficiale". Credono nell'Astro, ma non osservano nessuna dottrina particolare. Per i Nohokai l'Astro, dopo aver creato il mondo, si è disinteressato completamente di esso e dei suoi abitanti. Possiamo dire, in un certo senso, che gli abitanti dell'arcipelago credono in una sorta di "abbandono" da parte della divinità, perciò non sentono il bisogno di rivolgersi ad essa nei momenti di tribolazione. Coloro che abitano le Terre Libere di Nohokai sono fundamentalmente pragmatici ed abituati a reagire a ciò che incontrano sul loro cammino. Un dio sordo a loro non è di alcuna utilità. Meglio impiegare il proprio tempo a tentare di attirare il favore di un Loa, che in cambio dona un aiuto pratico,

materiale, che soddisfa davvero i bisogni terreni. Sebbene il popolo di Nohokai sia consapevole che i Loa sono spiriti e non delle divinità, arrivano quasi a venerarli come tali. Non è raro che ai Loa vengano fatti sacrifici più o meno simbolici, per propiziare un viaggio, una impresa o, semplicemente, per chiedere ricchezze o potere. Non avendo una vera e propria istituzione religiosa nazionale, gli abitanti di Nohokai vedono negli stregoni una sorta di potere "mistico" oltre che magico. Lo stregone a volte prende il ruolo di "sacerdote", quando si tratta di invocare il Loa per un sacrificio propiziatorio.

A Nohokai la Samdhi è presente con diversi K'ari mze, i templi tipici della dottrina Khoh, spesso popolati sia da sacerdoti che seguono questa dottrina, sia da Voci figli di Astavy che vengono inviati da Zuun in qualità di missionari.

A Nohokai esiste un piccolo santuario chiamato "il Fuoco". Nel 1934 un piccolo villaggio dell'isola di Toluca fu assediato dai non morti. Non avevano alcuno stregone all'interno della manciata di casupole che costituiva il loro paesino ma, da pochi giorni era giunto Quiinar, una lama dell'Astro, per portare la dottrina in quel posto sperduto. La giovane lama fu ignorata dalla gente del luogo nei primi giorni, ma quando nella notte gli abitanti furono attaccati dai nonmorti, Quiinar invitò i popolani a radunarsi attorno al fuoco al centro del villaggio mentre una staffetta correva presso il villaggio vicino a chiedere supporto. Quiinar cominciò a pregare l'Astro e man mano che la gente si avvicinava a lui per chiedergli protezione, il fuoco si faceva sempre più brillante. Non un nemico si avvicinò a quel fuoco in quella notte e così gli abitanti del villaggio si salvarono. Nel punto in cui la lama approntò il fuoco provvisorio ora è presente un braciere sempre acceso.

Yantai

La popolazione di Yantai crede nell'esistenza dell'Astro, ma se ne disinteressa. È credenza comune presso gli Yan'ti che l'Astro sia il creatore del mondo, ma che i suoi motivi siano imperscrutabili e in qualche modo non rilevanti: la devozione consiste nel comprendere la sua creazione, il mondo, concepito come un alternarsi continuo di cicli in perfetto equilibrio, trovare e portare a compimento il proprio ruolo all'interno di questo equilibrio. Gli Yan'ti non sono particolarmente proni a credere nella superstizione o nei miracoli, ma seguono accuratamente una serie di riti che favoriscono e assicurano l'equilibrio e la prosecuzione dei cicli naturali.

A Yantai la Samdhi è presente sul territorio e ha accettato la filosofia dell'equilibrio inserito nel contesto di elementi e natura come dottrina fintanto che viene concepita come bene collettivo e non sconfina dal luminoso sentiero tracciato dall'Astro.

A Yantai sono presenti due santuari di cui uno non accessibile al pubblico e ai pellegrini in quanto sito all'interno del Palazzo di Giada. All'interno della Corte d'Oro è presente un imponente mausoleo che ospita i resti di Lin Mei Yue, la shibai di giada che importò a Yantai la religione dell'Astro e che per prima riuscì a trovare l'equilibrio al suo interno. L'altro santuario, minore come importanza, è un piccolo edificio quasi anonimo al cui interno, nel 1465, un uomo il cui nome è andato perduto nel tempo, compì un miracolo riuscendo a curare il figlio dell'imperatore da una mortale malattia con la sola invocazione dell'Astro.

Zuun

A Zuun nacque la Samdhi con l'arrivo della stele. In questa nazione la religione è molto sentita,

difatti Zuun è un impero teocratico dove la Samdhi detiene potere spirituale e temporale. Zuun è una nazione molto fiera di poter asservire l'Astro e combattere al suo fianco per la supremazia del bene assieme ai loro alleati Nyama e Astavy.

Un'usanza religiosa tipica zuni riguarda la cerimonia funebre. Quando uno zuni muore, il suo cadavere non viene bruciato (per non contaminare le fiamme considerate sacre e pure) ma viene esposto in cima a delle apposite torri, dette Mak'rut, site in genere in luoghi sopraelevati e illuminati dal sole. In questo modo il defunto sarà il più vicino possibile al sole che lo scaldereà e purificherà, attraendo verso di sè l'anima affinché possa attraversare il ponte Guur. Il cadavere rimarrà esposto 30 giorni e 30 notti in modo che gli uccelli, il vento e la pioggia possano scarnificarlo, per essere infine raccolto in appositi ossari.

Secondo la dottrina della Samdhi, sia i Nyama che gli Astavy sono creature del fuoco, sacre e inviate dell'Astro: purtroppo però la dottrina di libertà e indipendenza proclamata dagli 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.

Nella nazione esistono diversi santuari anche se i più conosciuti sono: la Porta d'Oro a Galzu Nura dov'è custodita la Sacra Stele che in passato diede i precetti dell'Astro, la Piana della gloriosa discesa, le rovine di Dubsar Nura e la tomba di Beshabea.

IL CULTO DELL'OMBRA

Il Culto dell'Ombra è l'antitesi della religione dell'Astro. È un culto i cui devoti venerano l'Ombra. Il loro agire è quindi destinato a far prevalere le forze del male e della non morte. Di questo culto poco si conosce. I primi a sospettare della sua esistenza furono un gruppo di figli di Astavy che però, a causa della loro situazione all'interno di Zuun, non furono ascoltati dalla Samdhi. Solo nel 2017, grazie all'aiuto della Seconda Compagnia dei Sette Mari (ai tempi Sublime Impresa) che furono trovate le prime prove dell'esistenza di questa setta. Nell'ultimo anno, grazie al lavoro svolto dalla seconda Compagnia, dai figli di Astavy e dal Makhemesi, si è riusciti a ricavare qualche informazione a riguardo. Il culto sembra essere più esteso di quanto si possa pensare, è molto attivo in tutte le nazioni ma in particolar modo a Zuun, la culla dei loro nemici, dove grazie ad infiltrati, sono riusciti ad arrivare persino a sacrificare il daraji Katifa Dalman all'Ombra. Si dice che i cultisti, o alcuni di loro, ricevano poteri dall'Ombra stessa.

Il loro modo di agire è subdolo e infido quanto l'Ombra che venerano: si infiltrano nel tessuto della società per cercarne i punti deboli corrodendoli dall'interno. I cultisti infiltrati possono essere l'ultimo dei pezzenti quanto l'assistente del Daraji, possono essere persone incapaci di combattere ma in grado di infondere il dubbio e la paura, possono essere grandi combattenti o persino maghi legati all'Ombra. Sembrano non avere una vera e propria organizzazione o una chiesa di riferimento, ma paiono essere più dei singoli elementi o tante organizzazioni più o meno grandi. In genere le motivazioni che hanno spinto i cultisti a lavorare per l'Ombra sono motivi di vendetta, promesse di potere e la più pura follia.

