

Le Nove Civiltà

Le caratteristiche delle Nove Civiltà

La vita sulle Nove Isole è estremamente varia, così come le culture cresciute, scisse, nate e sviluppate su queste terre. Guerre e alleanze, commerci ed isolazionismo, influenze culturali o religiose, calamità naturali e benedizioni divine: la storia di queste terre è ricca e variegata, ed ha forgiato civiltà estremamente differenziate.

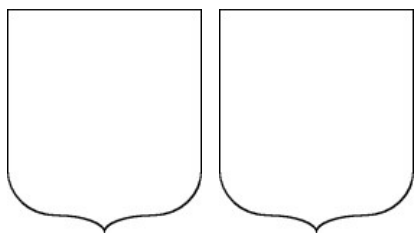
I confini di regni ed imperi non seguono più quelli geografici; culti e religioni si sono diffusi in modi e ampiezza differenti in ogni dove, trovando adepti anche negli angoli opposti del mondo; merci e beni vengono scambiati di continuo e con essi il sapere, le conoscenze, le tecnologie. Concilii di Gilde, esperti, accademici, filosofi si tengono periodicamente in questo o quel luogo muovendo ancora una volta beni e persone.

Sebbene ogni civiltà possieda una propria identità e indipendenza, esistono alcune aggregazioni principali. Oltre al Dominio dei Superiori, che include la civiltà dei Sethsan su Pun, esistono 4 alleanze politiche. L'Impero Orientale include la civiltà dei Daichi sull'isola Griek e Levihant; il Regno Atlantideo include l'omonima civiltà; l'Alleanza del Nord unisce la Civiltà degli Eleon e quella dei Draeven su Mestral e Thramon; infine l'Egemonia Australe unisce gli interessi delle civiltà degli Aarak, degli Auster e degli Audha rispettivamente su Libecc, Ostrum e Shyrock. Alcuni insediamenti e gruppi di persone non sono allineati ad alcuna aggregazione o agli interessi di una civiltà particolare, agendo indipendentemente al di fuori di ogni accordo politico.

[MAPPA POLITICA]

Il Dominio

Include le civiltà dei Superiori e dei Sethsan



Alleanza: Nessuna (solo Sethsan-Eleon)

Intesa: Nessuna

Neutralità: Nessuna

Ostilità: tutte le altre alleanze

Guerra: Nessuna

Forza Militare: Estrema

Forza Commerciale: Non applicabile

Forza Culturale: Non applicabile

Attualmente il Dominio è in conflitto aperto con tutte le civiltà. Aarak e Auster sono quelle meno colpite dal conflitto, così come i Daichi contro cui gli attacchi si limitano ad avvenire nelle acque prossime alle isole. Più aperto e violento è invece il conflitto contro gli Eleon ed i Draeven, a causa anche di trascorsi storici nonché dell'elevata attività di MoonJumper in queste due civiltà. Sull'isola di Shyrock l'ostilità dei superiori contro gli Ardha è altalenante e senza corrispondere ad alcun fattore conosciuto, al limite dell'imperscrutabile.

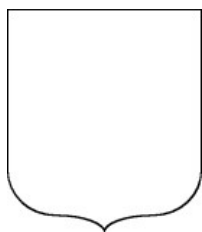
Le colonie sull'Isola di Mezzo degli Aarak e dei Daichi non sono mai direttamente minacciate, sebbene siano frequenti affondamenti di mezzi di trasporto che abbiano la sfortuna di incrociare le rotte dei Superiori.

Storicamente e recentemente, qualsiasi tentativo di elevare torri o edifici in prossimità di uno dei Muri è stato subito stroncato con inaudita ferocia, così come eventuali sbarchi o anche solo soste presso la costa sud dell'isola di mezzo, dove si trovano gli insediamenti principali dei Superiori.

Qualsiasi tentativo di contatto diplomatico con la civiltà dei Superiori non ha mai dato risultati, sebbene si ipotizzi che esista uno storico trattato verbale tra il Dominio e la civiltà dei Daichi; anche tra i Sethsan ogni richiesta di contatto diretto è stata vana, pur appartenenti al Dominio stesso e soggetti al loro volere.

La civiltà dei Superiori (il Dominio)

Sull'Isola di Mezzo e tutte le Nove Isole



Popolazione: Sconosciuta

Capitale: Antica Città

Città: 15 insediamenti principali



La civiltà dei Superiori è un mistero: protetta dalle alte mura che circondano impenetrabili città e avamposti è perlopiù sconosciuta. L'apparizione dei primi insediamenti risale all'anno 900 DC circa, in cui enormi muri vengono avvistati sulle coste dell'Isola di Mezzo. Negli anni seguenti, molti altri insediamenti sono apparsi in luoghi chiavi tra le isole o all'interno di esse, in particolar modo con la dominazione della civiltà Sethsan su Pun, ufficialmente assoggettata ai superiori dall'anno 1142 DC.

Nei seguenti due secoli ogni Civiltà ha dovuto far fronte alla presenza di insediamenti dei Superiori sul proprio territorio, nonché a confronti militari sfociati, nel caso degli Eleon, in una vera e propria guerra. Le conseguenze di tale dominio si sentono ancora oggi, sebbene siano ormai più di trecento anni che non si vede sorgere un nuovo Muro sulle Nove Isole.

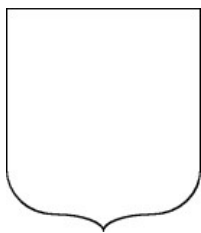
Le avanzate tecnologie e magie di cui dispongono i Superiori contrastano con una perlopiù assente civiltà: automi e golem sono diffusi ovunque ed eseguono i compiti più disparati, tanto che avvistare un Superiore è un evento assai raro; come facciano a vivere rinchiusi nelle città è un mistero. Anche la stessa attitudine dei Superiori nei confronti delle altre civiltà è misteriosa: su alcune isole si rivela aggressiva e prepotente, su altre neutrale, su altre ancora priva di regole e di una condotta precisa.

I grandi e potenti mezzi di trasporto che solcano terre mari e cieli delle Nove isole dipingono assieme agli automi il ritratto di questa civiltà: tecnologica, organizzata, vasta e superiore. Analizzando con maggiore attenzione queste meraviglie non sembrano però poi così distanti da quelle delle altre civiltà: le navi ed i carri hanno bene o male le stesse forme e caratteristiche base, come lo scafo ricurvo o le quattro ruote; i materiali metallici sostituiscono spesso il legno ma ne mantengono la medesima funzione; armi e sistemi offensivi inoltre sono del tutto simili a quelli conosciuti: spade, balestre e cannoni.

Gli automi riprendono le forme di animali o quella umanoide, suggerendo che la natura biologica dei Superiori non sia poi diversa da quella delle restanti razze delle Nove Isole. La loro superiorità quindi, risiede in una padronanza di tecnologie avanzate ed una grande competenza organizzativa e logistica, che permette loro di creare, e mantenere, queste meraviglie.

La civiltà dei Sethsan (il Dominio)

Sull'Isola di Pun



Popolazione: 7.000

Capitale: Alsith

Città: 2

Religione: Culto Gensoku (Estesa), Culto nei Nove Dei (Estesa), Culto in Freeven (Limitata)

Razze: perlopiù Feral, in particolar modo felini



La civiltà dei Sethsan fa risalire le proprie antiche origini a quella dei Daichi, per quanto solo la religione mantenga punti di contatto tra le due culture. I Sethsan sono contraddistinti da un forte legame solidale che al contempo li rende isolazionisti e diffidenti verso gli estranei e qualsiasi cosa non rientri nel loro ordinario. La loro forza combattiva e la loro fierezza sono messe a dura prova dal dominio dei Superiori, che in questa terra esercita la propria posizione dominante con il pugno di ferro.

Automi e golem sono dislocati in ogni insediamento, che è tenuto a fornire periodicamente minerali e materie prime: qualunque città o villaggio abbia cercato di ribellarsi è stata completamente distrutta assieme ad ogni abitante: in tali casi gli automi hanno costruito edifici prettamente funzionali, abitazioni vuote e preso il posto dei Sethsan nel recupero delle materie prime. In attesa che l'insediamento venisse ripopolato nuovamente.

Il dominio dei Superiori è tanto tirannico quanto paradossalmente conciliante: usi e costumi del popolo dei Sethsan permangono da sempre senza interferenza alcuna, così come la pratica della religione e della fede o l'uso delle armi, pur limitate da poche ma precise direttive.

Sotto il giogo del dominio, i Sethsan trovano pace solo nei momenti conviviali e di intrattenimento, traducendo la loro fierezza e desiderio di indipendenza nel vestiario funzionale ma estremamente ricercato e raffinato, in cui racchiudono tutta la loro essenza. Dopotutto la vita su questa aspra isola si è evoluta isolata dalle altre civiltà e costretta a fronteggiare le minacce di un ambiente selvaggio e pericoloso.

Proprio per l'isolazionismo forzato e l'asprezza del territorio i Sethsan non si sono distinti per particolari scoperte tecnologiche, esplorazioni o attività senza immediata applicazione pratica; quest'ultime però sono fortemente avanzate e specializzate, ad esempio nella creazione di armi o protezioni personali e collettive, nella raffinazione e riciclo di materie prime soprattutto per l'alimentazione, nella conservazione del sapere (soprattutto le tecniche di sopravvivenza) e della Magia quali libri e pergamene magiche di ottima fattura, pur focalizzate spesso su incantesimi pratici e con immediato utilizzo.

Architettura: semplice ma variegata, spesso mimetizzata all'ambiente circostante e adattata alla geografia del luogo, per cui risulta differente tra i diversi insediamenti della civiltà.

Alimentazione: ricercata e lavorata per tradizione e necessità, il nutrimento viene tratto da ogni risorsa disponibile e rappresenta un punto cardine della società.

Economia: basata essenzialmente sul baratto, quasi unicamente di risorse minerarie, alimenti e prodotti lavorati ottenuti da tali risorse, è florida soprattutto grazie alle esportazioni di metalli.

Educazione: mirata all'apprendimento di conoscenze e tecniche di sopravvivenza, con alcuni echi di nozioni teoriche che risalgono alle pratiche religiose precedenti all'arrivo sull'isola di Pun.

Religione: poco praticata, presente come substrato culturale e atta perlopiù alla conservazione delle antiche conoscenze non applicate nella normale vita quotidiana.

Pratica della Magia: diffusa, focalizzata anch'essa su magie offensive e protettive atte ad affrontare l'aspra natura dell'isola ed i pericoli che comporta. Parzialmente applicata anche nelle tecniche divinatorie tramandate dai tempi antichi e perlopiù immutate.

Leggi e governo: il governo è formato da cinque cariche, perlopiù onorarie, che si occupano di prendere decisioni per l'intera isola votando per maggioranza. Sono anche i primi recettori degli ordini dei Superiori. Le poche leggi scritte non sono restrittive né particolarmente aspre.

Vestiario: sempre pratico e funzionale, ma studiato nei minimi dettagli con estrema precisione e sapiente uso dei differenti materiali.

Livello di benessere: basso, nella vita quotidiana non c'è spazio per la produzione o l'uso di prodotti dedicati al benessere, né il tempo per occuparsi della propria persona.

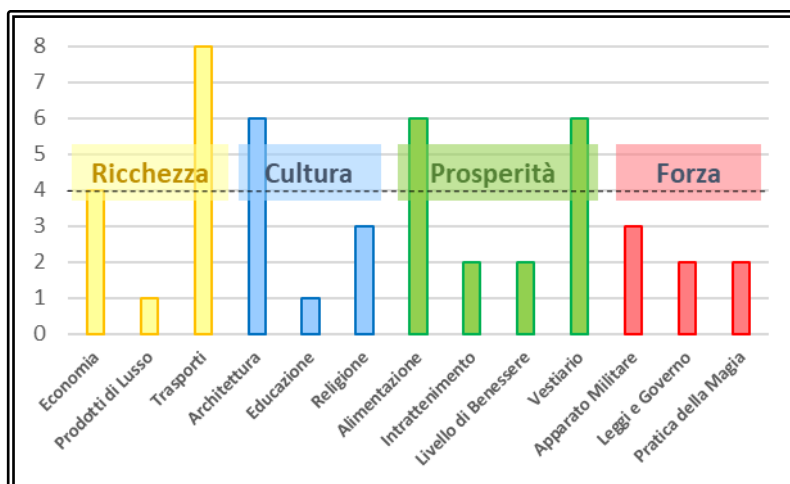
Intrattenimento: unica fuga dall'ardua vita quotidiana, le poche forme di intrattenimento sono ampiamente diffuse e generalmente legate ai momenti di convivialità dei pasti.

Apparato Militare: organizzato ed utilizzato soprattutto per difesa da pericoli esterni, con un grande distaccamento nel porto dell'isola, per garantire sicurezza nei commerci con le altre civiltà.

Trasporti: creature sellate e piccole barche sono tutto ciò che i Sethsan possiedono, e necessitano per la loro sopravvivenza. Ogni contatto con le altre civiltà avviene solo grazie a quest'ultime.

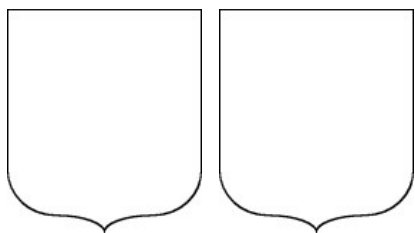
Prodotti di Lusso: nessuno.

Particolarità: viene prodotto il Vetro Nero, utilizzato in tutte le Nove Isole.



L'Alleanza del Nord

Include le civiltà degli Eleon e dei Draeven



Alleanza: Nessuna (solo Eleon-Sethsan)

Intesa: l'Impero Orientale

Neutralità: l'Egemonia Australe

Ostilità: il Dominio

Guerra: Nessuna

Forza Militare: Alta

Forza Commerciale: Media

Forza Culturale: Bassa

L'alleanza del Nord è nata tra le due civiltà in seguito a numerose vicissitudini storiche, ma soprattutto grazie al fatto che al tempo Eleon e Draeven possedevano i due eserciti più numerosi delle Nove Isole. La Grande Guerra svoltasi nelle acque tra Mestral e l'Isola di Mezzo ha fatto decrementare rapidamente gli interessi degli Eleon verso una forza armata convenzionale, preferendo dedicarsi alla costruzione di una flotta agile e capace di assalti fulminei. I Draeven, prima visti come razziatori e distruttori, sono divenuti una importante risorsa per gli Eleon garantendo un supporto armato in caso di necessità. La forza militare dei Draeven trova invece nei trasporti degli alleati modo per poter effettuare incursioni e, all'occorrenza, difendere il proprio territorio.

A causa della presenza della Grande Fenditura, ogni commercio diretto all'interno delle due civiltà avviene quasi esclusivamente via mare, o attraverso l'impervia strada nord che collega Nova Tortuga a Zalhab. Culturalmente le due civiltà non potrebbero essere più distanti, ma gli obiettivi comuni e l'assenza di screzi diplomatici negli ultimi decenni ha reso solida questa Alleanza.

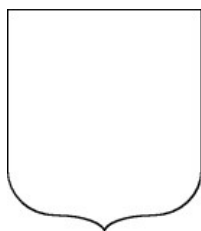
Con l'Impero Orientale è stata scritta una intesa formale di non belligeranza, volta in particolare allo sviluppo commerciale ed economico delle tre civiltà coinvolte, sebbene non siano rari attacchi in mare da parte di pirati Eleon o Draeven, soprattutto nelle acque vicine Itomori; ogni evento di questo tipo è stato risolto diplomaticamente dall'Alleanza del Nord etichettandolo come un'azione individuale priva dell'appoggio dei governi. La frequenza e numerosità di questi casi, tuttavia, ha reso questa intesa fragile e le navi degli opposti schieramenti restano guardinghe in caso di un incontro.

Verso l'Egemonia Australe vi è formalmente neutralità, ma è altresì vero che le stesse scorrerie di pirati e incursori colpiscono imbarcazioni e colonie degli Aarak, ed in ben più elevato numero: da parte dell'Alleanza del Nord non c'è quindi ostilità aperta, ma ben differente è il rapporto che gli abitanti di Shyrock e delle colonie hanno nei confronti di queste due civiltà.

Ostilità che l'Alleanza del Nord riserva ai Superiori, insediatasi stabilmente sulla piccola isola di Arrowpoint da cui controllano le acque del Mar di Igeon; al tempo stesso è da questo luogo che dipartono i maggiori trasporti di merce dei Superiori verso l'Isola di Mezzo, veicoli che i Moonjumper di entrambe le civiltà non disdegnano di assaltare. Gli Eleon inoltre, vantano una forte e storica alleanza con i Sethsan che supportano nelle operazioni anti-Dominio.

La civiltà degli Eleon (l'Alleanza del Nord)

Su Mestral (Nord Ovest) e parte Ovest di Thramon (Nord)



Popolazione: 13.000

Capitale: HeavenSun

Città: 6

Religione: Culto in Freeven (Estesa), Culto nei Nove Dei (Modesta), Culto Gensoku (Limitata), Culto in Draeven (Limitata)

Razze: una varietà di razze tra cui Huma, Feral, Mutan ed Eleon



La civiltà degli Eleon risale al 44 DC, dove alcuni esploratori provenienti da Ostrum edificarono un primo piccolo insediamento portuale su Mestral, poi divenuto nel tempo la grande capitale HeavenSun. Leggenda vuole che i primi coloni, rimirando la luce del tramonto riflessa dalle sabbie della lontana isola Thramon, siano rimasti abbagliati da tale bellezza giudicandola degna della dimora del loro Dio (Freeven), e da qui abbiano preso il nome per la prima città.

Sull'isola in breve tempo la biologia dei coloni è stata alterata dalle grandi forze caotiche di magia che la permeavano, e che scorrono ancora con forza in alcuni luoghi al giorno d'oggi, creando la sottorazza conosciuta come Eleon, da cui la civiltà ha preso inizialmente il nome per poi mantenerlo nel tempo. Spinti da forze solo parzialmente comprensibili, gli Eleon hanno seguito la loro natura differenziandosi e specializzandosi verso le loro particolari attitudini.

Persone affini al fuoco erano maggiormente propense a divenire fabbri e cuochi; personaggi affini alla terra tendevano ad esercitare professioni quali minatori, coltivatori e vasai; Eleon permeati dall'elemento dell'acqua divenivano pescatori, traghettatori e tintori. Il poter lavorare con manifestazioni naturali affini al proprio elemento infatti dona da sempre una sorta di serenità e piacere agli esponenti della razza Eleon, ed ancora oggi queste distinzioni sono presenti soprattutto nel simbolismo e nell'abbigliamento delle diverse Sodalità (sorta di ceti sociali).

Proprio per la sua storia e la sua organizzazione la civiltà degli Eleon vanta un grande avanzamento tecnologico o varietà in alcuni settori, come beni e prodotti relativi al benessere o all'intrattenimento, e grandi lacune in altri campi quali ad esempio il sistema di leggi, l'educazione e gli armamenti. Certamente alcuni eventi storici di queste zone hanno influenzato lo sviluppo della civiltà, come la grande demilitarizzazione a seguito della guerra con i Superiori, tanto che ora solo sulle navi è possibile trovare consistenti scorte di armi e munizioni, mentre le città si limitano a possederne il minimo indispensabile, quasi a voler allontanare pericoli o attenzioni indesiderate. Anche l'architettura ad esempio, tende a propagarsi nello spazio e mai in altezza, e spesso le abitazioni sono affiancate da forni privati, risorse d'acqua e piccoli orti dove poter sopravvivere in autonomia in caso di un coprifuoco particolarmente restrittivo.

Architettura: semplice e uniforme, con bassi edifici che si estendono in larghezza ove necessario. Le case tendono ad avere orti privati e numerosi pozzi dislocati ad ogni possibile angolo.

Alimentazione: ricca ed elaborata, con la presenza di numerose e variegata risorse rielaborate e combinate in una ampia varietà di pietanze.

Economia: internamente basata perlopiù sul baratto o sull'uso dei metalli come moneta di scambio, ottenuti soprattutto dalle esportazioni ed i fiorenti commerci grazie anche alla flotta della civiltà.

Educazione: essenziale, spesso mirata all'apprendimento di un mestiere, di capacità pratiche o per l'offerta di intrattenimento.

Religione: essenziale e praticata perlopiù a livello personale, o associata alle numerose festività.

Pratica della Magia: diffusa e praticata in particolar modo nella razza Eleon e presso alcune aree, chiamati Fulcri, dove l'antica magia dell'isola è ancora fortemente presente.

Leggi e governo: perlopiù inesistenti, le città si auto-governano ognuna con differenti metodi e politiche, più raramente formando accordi inter-città come ad esempio il sistema di taglie e di condanne a morte.

Vestiaro: informale e quasi anonimo, se non per la presenza di accessori non preziosi dalle svariate forme, colori e produzioni che differenziano tra loro gli individui.

Livello di benessere: alto, elevata presenza di prodotti e beni di consumo e non, riservati all'igiene, alla cura personale o al benessere in generale.

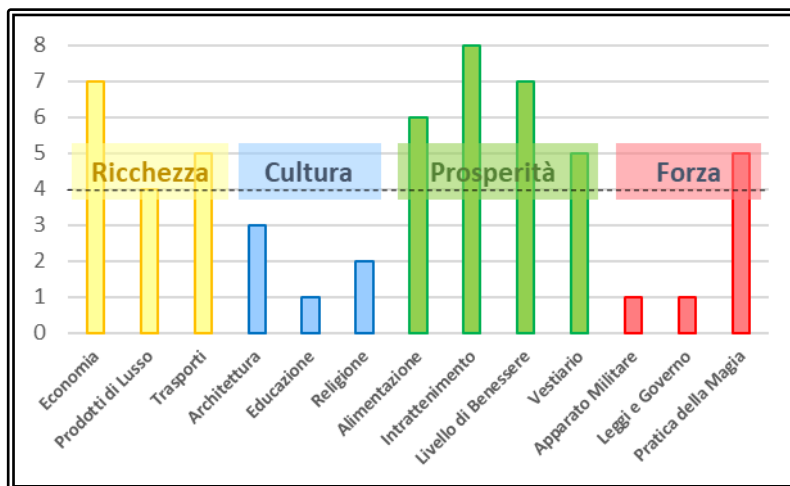
Intrattenimento: variegato e ampiamente diffuso in ogni insediamento e con ogni forma, un vero e proprio cardine della società degli Eleon.

Apparato Militare: perlopiù assente, presenti minimi contingenti militari addetti alla difesa delle grandi città o aree portuali, ove spesso l'uso delle armi è richiesto a singoli individui o alla cittadinanza intera e solo in caso di estremo bisogno.

Trasporti: perlopiù assenti via terra, avvengono quasi solamente via mare e fiume collegando tra loro le maggiori città come i piccoli insediamenti, e soprattutto le altre isole del mondo conosciuto.

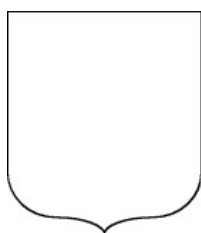
Prodotti di Lusso: l'unico prodotto di lusso presente è il Fiore delle Sabbie, una droga molto ricercata la cui produzione è tenuta segreta.

Particolarità: la civiltà degli Eleon vanta alcuni prodotti unici legati alla ristorazione e all'artigianato di oggetti magici.



La civiltà dei Draeven (l'Alleanza del Nord)

Sulla parte Est di Thramon (Nord)



Popolazione: 10.000

Capitale: Adhun

Città: 5

Religione: Culto in Draeven (Estesa), Culto nei Nove Dei (Modesta), Culto nelle Cinque Cime (Limitata)

Razze: principalmente Draeven, con una minoranza di Huma, Feral e Mutan



La civiltà dei Draeven risale al secondo secolo DC, dove alcuni coloni Mutan provenienti da Ostrum si insediarono sull'isola, dapprima nelle aree costiere, poi inoltrandosi nelle zone montuose centrali più ricche di risorse, dove la città di Adhun diviene in breve tempo la Capitale (o Nexus per i Draeven). Gli insediamenti si diffusero su tutto il lato Est dell'isola, incontrando una barriera quasi invalicabile a Ovest: la Grande Fenditura, che divide l'isola a metà.

Le terre dei Draeven, fredde e montuose, hanno favorito la particolare biologia dell'omonima razza, inizialmente un semplice gruppo di Feral dai tratti di rettile, evolutasi col tempo in una vera e propria entità biologica, capace di resistere alle fredde temperature e muoversi agilmente sul terreno impervio. La varietà tra individui non si esplica solo nelle proprie caratteristiche ma anche nel fondamento della società stessa, dove le doti personali sono tenute in grande considerazione.

La struttura gerarchica dei Draeven è rappresentabile da una ruota a raggiera, come quella di un carro: un punto cardine (come Nadhaf, il Capo della città, il gerarca di una famiglia), i raggi (le altre città di dimensione rilevante, i Gerenti del governo, gli adulti di una famiglia) e la ruota (villaggi e insediamenti di minore entità, servitori e aiutanti del governo, i membri anziani o giovani di una famiglia). Questa struttura accentra gran parte del potere e della ricchezza in un unico elemento, spesso il più "forte" (non necessariamente, anche se spesso, in senso fisico), che mantiene il controllo e il contatto con il resto delle entità che governa grazie a numerose figure interposte (i raggi) di pari grado e misura, che godono di tale posizione privilegiata pur fortemente asservita al nodo centrale.

Questa struttura è spesso visibile in ogni aspetto della vita dei Draeven, dalla pianificazione urbana al sistema di governo, dalle relazioni sociali a quelle familiari, dall'organizzazione dell'esercito alla logistica e connessione di infrastrutture e insediamenti. Tutto ciò si riflette in una scarsa circolazione di beni e servizi, e quindi ricchezza e sviluppo economico, così come nelle opere edili e logistiche, limitate al funzionamento della "ruota". D'altra parte, questo ha permesso un'ottima gestione e organizzazione delle attività e della vita quotidiana dei Draeven, che si traduce in un formidabile apparato militare, in un rodato sistema di leggi e governo, e un ampio sviluppo del vestiario utile a identificare la propria identità all'interno di una società così organizzata.

Architettura: stile e forma pressoché inesistente, ogni edificio è meramente funzionale.

Alimentazione: al limite dell'essenziale, perlopiù a base di pesce, carne e pane, insaporiti dalle spezie per poter fornire varietà di gusto.

Economia: la società Draeven prevede poche ma precise forme di tassazione interna e accentramento della ricchezza, ripartita secondo occorrenza; con le altre civiltà vi è uno scambio di alcuni prodotti.

Educazione: il sistema educativo è anch'esso centralizzato, gli adolescenti frequentano i vari Monasteri (non legati strettamente alla religione) in cui apprendono l'educazione base e si specializzano in una professione, che servono per alcuni anni per conto del Monastero stesso.

Religione: praticata dal popolo sono nelle festività e nelle scorrerie, è molto legata formalmente anche al sistema di Governo, ma viene praticata con devozione solo nei Monasteri religiosi.

Pratica della Magia: non esiste alcuna forma organizzata di pratica della magia, se non in pochi e radi Monasteri, che per consuetudine sociale non riveste grande importanza nella società.

Leggi e governo: seguono la rigida struttura della ruota, per cui si divide tra una forte applicazione inflessibile da un lato, e da un ampio margine di libertà decisionale dei "nodi centrali" dall'altro.

Vestiario: tra i Draeven non si trovano molti abiti raffinati e gioielli, ma qualsiasi altra forma di vestiario, dalla vita quotidiana a quella lavorativa o militare, è studiata nei dettagli soprattutto nell'uso di materiali (come le pellicce) e colori particolari.

Livello di benessere: elevato, la produzione e importazione di beni di benessere è consistente e permette a tutta la società di avere a disposizione beni per la salute e la cura personale.

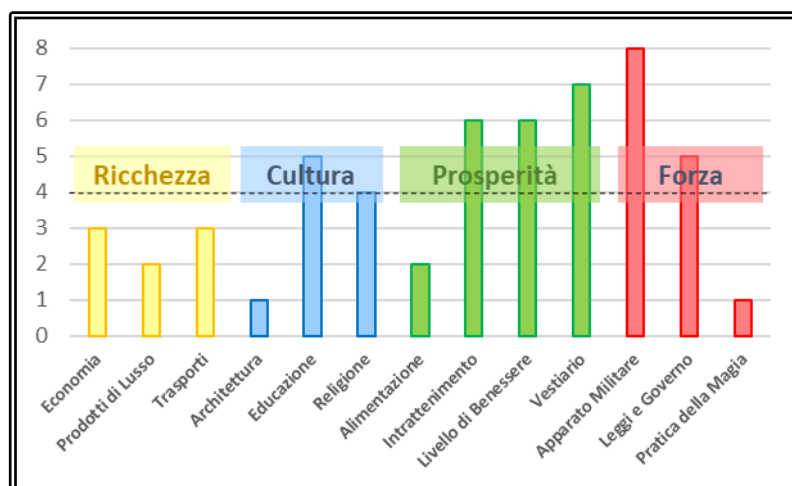
Intrattenimento: variegato e assai diffuso, libero e usufruibile da tutti per legge, concentrato nell'assunzione di bevande o legato ad attività militari o alla prostituzione.

Apparato Militare: un vero fondamento della società, sfruttato soprattutto nelle scorrerie verso le colonie sull'isola centrale, e forte della coscrizione di molti giovani adulti usciti dai Monasteri. La forza ed imponenza risale a un retaggio passato e al suo impiego contro Superiori ed Eleon.

Trasporti: Limitati all'essenziale per il trasporto di merci o di truppe nelle scorrerie.

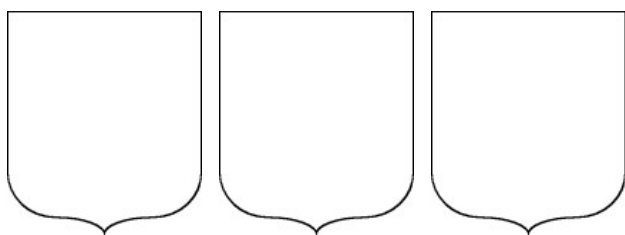
Prodotti di Lusso: l'unico prodotto superfluo tra i Draeven sono le statue, che possono commemorare imprese personali quanto antichi eroi e, raramente, divinità.

Particolarità: la civiltà degli Eleon vanta alcuni prodotti unici legati alla ristorazione e all'artigianato di oggetti magici.



L'Egemonia Australe

Include le civiltà degli Aarak, degli Auster e degli Ardha



Alleanza: Nessuna (Solo Aarak-Daichi)

Intesa: Nessuna

Neutralità: l'Impero Orientale

Ostilità: l'Alleanza del Nord

Guerra: il Dominio

Forza Militare: Medio-bassa

Forza Commerciale: Media

Forza Culturale: Medio-alta

L'Egemonia Australe è nata inizialmente da grandi accordi commerciali che hanno interessato le tre civiltà del Sud, con la creazione di numerose e sicure rotte di navigazione attraverso gli arcipelaghi di isole, questo anche a causa della difficoltà di raggiungere le altre civiltà separate da grandi pericoli marini come zone tempestose o brulicanti di mostri.

Con il tempo la naturale propensione di queste civiltà a mantenere una forte indipendenza culturale e a creare rapporti positivi con le altre civiltà ha evoluto questo legame in un vero trattato politico. In particolare, vengono regolamentate le acque territoriali di pertinenza, rotte di scambio commerciale preferenziale, estensione del territorio di ogni civiltà ad ogni imbarcazione (rendendo così di fatto impossibili atti di pirateria all'interno del trattato, almeno formalmente), libertà di circolazione delle persone sulle isole previo rispetto delle leggi vigenti e registrazione presso le capitanerie di porto. Nessun accordo però coinvolge gli eserciti o l'aspetto militare.

Alcune regole particolari sono poi applicate sulle singole isole: ad esempio quelle riguardanti la proprietà personale sulle isole Libecc, le pratiche religiose su Shyrock o le particolari consuetudini sociali e di intrattenimento nelle città di Ostrum. Presso ogni Capitale esiste poi un edificio preposto, l'Ambactia, dove ogni abitante delle civiltà può trovare assistenza legale o un contatto con la madrepatria.

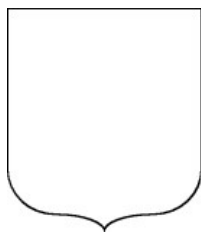
Nei confronti dell'Alleanza del Nord c'è una vera ostilità aperta, soprattutto degli Aarak che più risentono delle incursioni piratesche nelle loro rotte commerciali verso Pun e Levihant; formalmente anche gli Auster e gli Ardha appoggiano tale attitudine, ma non sono in effetti particolarmente coinvolti da questi eventi.

Non esistono particolari rapporti con l'Impero Orientale, sebbene non siano rari i dissidi con gli Ardha, le cure rotte con Atlantide sono oggetto di sabotaggi da parte dei Daichi. Con questi gli Ardha vantano inoltre trascorsi religiosi importanti, con una rapida diffusione del Culto Gensoku in tutti gli insediamenti, a fatica stroncata dai sacerdoti di Shyrock. Gli Aarak invece, conservano una storica alleanza con il popolo Daichi, e si ergono spesso a portavoce per conto dell'Egemonia.

Le ostilità verso il Dominio sono riservate ai MoonJumper, almeno tra gli Aarak e Auster che non risentono particolarmente della presenza dei Superiori, lasciando loro i territori presso i Muri edificati; più complessa è la situazione tra gli Ardha che subisce mutamenti e variazioni irregolari.

La civiltà degli Aarak (l'Egemonia Australe)

Su Libecc (Sud Ovest)



Popolazione: 15.000

Capitale: Aar

Città: 5

Religione: Culto nelle Cinque Cime (Estesa), Culto nei Nove Dei (Modesta), Culto Gensoku (Limitata), Culto Theryōs (Limitata)

Razze: quasi unicamente Aarak



La civiltà degli Aarak è stata scoperta dalle altre civiltà attorno all'anno 420 DC, quando ha iniziato una intensa e proficua esplorazione dei mari e delle isole al di fuori dell'arcipelago di Libecc, motivato (ma non solo) da alcune razzie di pirati provenienti dall'isola di Mestral. La storia di questa civiltà risale ad almeno mille anni prima, in cui la razza degli Aarak si è evoluta e sviluppata.

Questa civiltà è fortemente gerarchica, basata sulla forza dell'individuo e divisa in numerosi ceti sociali fortemente interconnessi: l'elevatezza sociale è infatti conquistata attraverso la propria forza e dimostrazione di capacità personali, e non deriva da quella di nascita (per quanto questo possa favorire strumenti e benefici utili al miglioramento personale).

Questa forte gerarchia si esplica nella tutto fuorché ordinaria architettura di questo popolo: gli edifici si elevano vertiginosamente in altezza, gli insediamenti si trovano perlopiù a ridosso di montagne e pareti rocciose a cui sembrano aggrappati sfidando la forza di gravità. Il ceto sociale si evidenzia quindi anche nell'urbanistica: più in alto ci si trova nella società, a maggiore altitudine si avrà la propria dimora, i luoghi di lavoro e svago e le proprie frequentazioni. Paranchi, carrucole e montacarichi riempiono gli spazi tra gli edifici consentendo gli spostamenti di beni tra i vari livelli.

Tutto nella vita degli Aarak è dominato dalla propria posizione sociale: i mestieri che si possono (o devono) svolgere, i beni che si possono possedere od ottenere, le persone con cui si può socializzare e così via. Solo l'accesso all'educazione e alle forme di intrattenimento è libero ed aperto a tutti, assieme alle pratiche religiose ed in un certo modo della Magia.

Grandi esploratori, gli Aarak vantano due colonie sull'Isola di Mezzo, lungo la costa Est, divenute poi basi commerciali e perfino archeologiche per i viaggi di questa civiltà, che è curiosa e laboriosa per natura; è l'unica ad esempio, a poter vantare una flotta organizzata di mezzi aeronautici, grazie anche al legame molto intenso tra la razza degli Aarak ed il volo.

Il sistema di leggi e regolamenti della società Aarak è unico ed estremamente complesso, causando non poche difficoltà ai visitatori che giungono su Libecc, ma anche agli stessi Aarak che si recano altrove.

Architettura: gli edifici si sviluppano in altezza seguendo canoni precisi. Si differenziano a seconda del ceto sociale e della sottorazza. Molte abitazioni hanno aree verdi e stanze per le abluzioni.

Alimentazione: una dieta che può essere povera e semplice, o ricca e raffinata a seconda del ceto sociale di appartenenza di un individuo.

Economia: l'economia è pressoché inesistente, basata perlopiù su forme di baratto specie tra le classi sociali più povere. Vigè la regola del "chiedi, e se il tuo status lo consente ti sarà dato". Lo stesso baratto viene utilizzato e regolamentato per gli scambi commerciali con altre civiltà.

Educazione: l'educazione inizia dalla tenera età con particolare focus sulle arti, la magia e la forza di volontà: con queste basi ogni individuo può scalare la propria posizione all'interno della società.

Religione: la religione è modestamente praticata, legata in particolare ai ceti sociali inferiori (che ne traggono sollievo) ed elevati (che esibiscono la propria devozione, spesso solo apparente).

Pratica della Magia: le pratiche di magia sono legate a doppio filo con le arti di ogni genere.

Leggi e governo: tra i più complessi e variegati sistemi di tutte le Nove Isole, regolamentate puntigliosamente a seconda dello status sociale di appartenenza.

Vestiario: gli indumenti sono il primo indicatore del proprio ceto sociale, e per tal motivo gli Aarak indossano spesso gioielli, monili ed accessori riservati al proprio status, nonché abiti di diversa foggia che lavorano con dovizia e ampia varietà di colori, materiali e forme.

Livello di benessere: il benessere ed i relativi prodotti di uso quotidiano sono riservati agli individui dei ceti sociali più elevati.

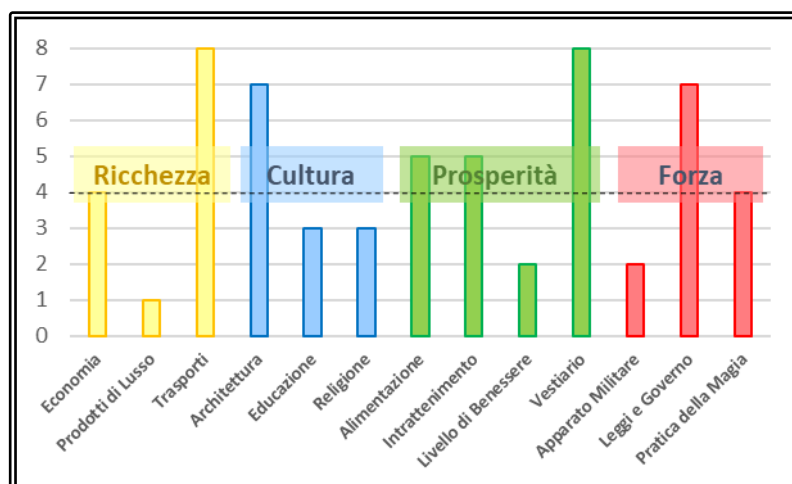
Intrattenimento: la pratica delle arti, a cui tutti possono assistere e che solo alcuni possono praticare come professione, è la principale forma di intrattenimento nella società, che si affianca a sostanze alcoliche e stupefacenti spesso riservate solo ad alcuni ceti sociali.

Apparato Militare: pressoché inesistente, costituito perlopiù da forme di controllo del territorio come vedette, ronde cittadine ed esploratori. Gli Aarak in generale privilegiano armi a distanza.

Trasporti: ad eccezione delle grandi navi, su Shyrock si utilizza e produce ogni tipo di veicolo, studiato e collaudato ampiamente, con i quali gli Aarak esplorano il mondo intero.

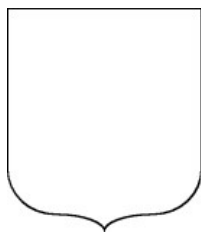
Prodotti di Lusso: non esistono particolari prodotti di lusso, né il concetto stesso tra gli Aarak.

Particolarità: senza dubbio le grandi aeronavi alimentate a Nerafiamma sono un vanto per la civiltà degli Aarak, così come i diversi ausili al volo quali alianti e veleali.



La civiltà degli Auster (l'Egemonia Australe)

Su Ostrum (Sud)



Popolazione: 21.000

Capitale: Istropolis

Città: 5

Religione: Culto nei Nove Dei (Estesa), Culto nelle Cinque Cime (Limitata), Culto Gensoku (Limitata), Culto Theryōs (Limitata)

Razze: perlopiù Huma e Feral, con una minoranza Mutan



La civiltà degli Auster è la prima ad essere sorta sulle Nove Isole, escluse le già presenti ed antiche razze degli Atlantidei e degli Aarak. La fondazione della prima città, Ausnova, in seguito Istropolis, ha segnato l'Anno primo del calendario correntemente in uso. L'anno zero è idealmente rappresentato dall'arrivo della Cometa, che ha guidato per giorni i primi uomini fino al raggiungere le isole del grande arcipelago. Dove sia la loro terra natia, invece, è un'informazione ormai perduta.

Su Ostrum sono sorti numerosi insediamenti, e da questi molti coloni si sono spinti sulle altre isole fondando nuove civiltà. In questa florida terra gli uomini sono prosperati mantenendo e rinnovando la loro fede nei Nove Dei, un punto cardine della civiltà e dei particolari usi e costumi che la caratterizzano. Non di rado infatti, le usanze sociali degli Auster, siano esse in ambienti pubblici o privati, sono considerati da molti insolite se non offensive od obbrobriose, e in quasi tutte le zone portuali le stesse sono mitigate ove possibile per incoraggiare il commercio e lo scambio di persone.

L'attaccamento ai propri riti culturali si rivela ancor più profondo nelle pratiche religiose, che governano la vita degli Auster in ogni ambito o quasi, e non solo: anche i visitatori, quali commercianti o semplici passanti, sono tenuti a rendere omaggio ai Nove Dei se permangono su Auster per più di un giorno. Questo nel tempo ha concentrato la ricchezza, e conseguentemente il potere, nelle mani del Clero, un organo religioso, politico e amministrativo dalle mille sfaccettature ma in grado di preservare nei secoli tale posizione, guidando unitamente gli Auster.

Uno dei tratti della cultura Auster è la ricerca del particolare, del diverso e dell'inconsueto: il denaro per questa civiltà è solo un mezzo per ottenere qualcosa, sia esso materiale come un oggetto od un prodotto, o immateriale come una conoscenza o una forma di intrattenimento. Per questo la grande flotta navale di Ostrum salpa in ogni isola alla ricerca di prodotti di lusso e manufatti da riportare in patria, e allo stesso modo numerosi sono i mercanti che approdano sulle sue coste, in particolare a Geneva, vero porto di scambio dell'isola.

Questa varietà e contatto culturale ha portato gli Auster a produrre un'ampia varietà di tecnologie, ritrovati e artefatti, così come forme d'arte e di architettura, regolamentazioni e burocrazia, con una grande forza di spinta verso lo sviluppo della civiltà con lo sguardo rivolto al futuro.

Architettura: semplice ma finalizzata al confort, con case modeste in tetti di tegole rosse dotati spesso di giardini, riscaldamento e stanze da bagno, ampi spazi riservati a templi e mercati.

Alimentazione: semplice, basata su pane, pesce e carne, con scarsa varietà di verdure e frutta.

Economia: la circolazione di beni interni avviene spesso per baratto, salvo che per le classi sociali più elevate; dalle altre isole grande importazione di prodotti e beni di lusso.

Educazione: direttamente proporzionale allo status sociale, quindi inesistente per le classi più povere e molto approfondita solo per il Clero o pochi altri individui.

Religione: il vero cardine della società. Viene praticata con rigore e devozione, ogni individuo devolve offerte propiziatorie ai templi e santuari, oppure ai numerosi oracoli; durante le festività parte di questa abbondanza torna al popolo, mantenendo così alto il livello di fede.

Pratica della Magia: fortemente legata a quella religiosa, sebbene vi siano alcuni luoghi o gilde dove mantiene una propria indipendenza, pur sotto l'occhio vigile del clero.

Leggi e governo: le leggi delimitano diritti e doveri a seconda della propria Corporazione (una sorta di aggregazione per ceto sociale). Un consiglio formato da un esponente per Corporazione prende decisioni comuni, sebbene molte leggi ed editti rispecchino il volere e i dogmi del Clero.

Vestiario: tuniche di stoffa dai colori neutri, stoffe e colori preziosi per i più abbienti. Il colore rosso è riservato ai soldati, mentre il viola ai sacerdoti.

Livello di benessere: elevato, in particolare per il grande rispetto dei dogmi religiosi e quindi della morale ed etica imposta dal Clero. Medicamenti ed altri prodotti sono disponibili per chiunque.

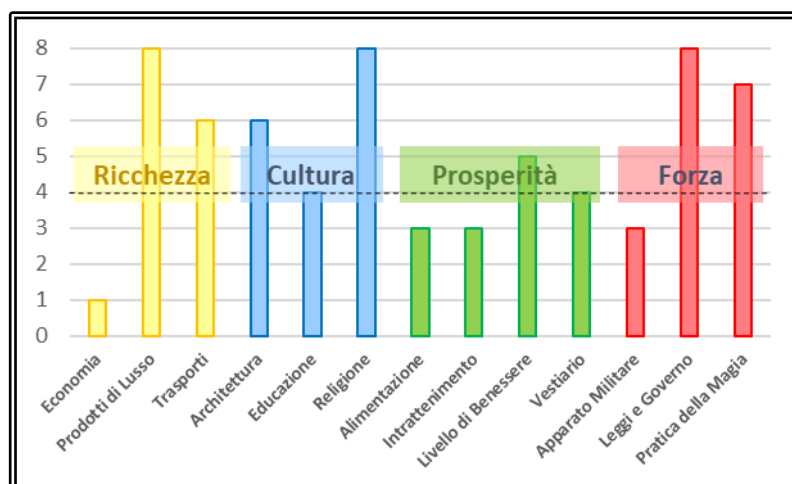
Intrattenimento: si articola tra un'ampia varietà di forme di espressione da un lato, e dalle restrizioni date dalle usanze sociali e dai veti del Clero dall'altro, come per esempio sulla danza non sacra.

Apparato Militare: modesto, preposto perlopiù al raccoglimento delle tasse e al mantenimento dell'ordine pubblico; si appoggia molto sull'ingaggio di personale esterno specifico.

Trasporti: secondi solo ai Daichi e agli Aarak, la flotta vanta numerose navi ben costruite e dotate di grandi stive, mentre sulla terraferma non sono rari trasporti a cavallo, carri e carrozze.

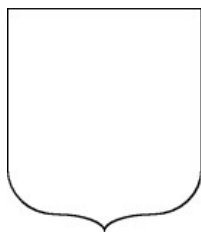
Prodotti di Lusso: probabilmente ogni prodotto di lusso delle Nove Isole si può trovare su Ostrum, sebbene quasi nessuno sia prodotto in loco.

Particolarità: le prostitute di Ostrum sono famose in ogni angolo del mondo, così come gli oggetti necessari alla pratica della Magia sacra.



La civiltà degli Ardha (l'Egemonia Australe)

Su Shyrock (Sud Est)



Popolazione: 11.000

Capitale: Ithil

Città: 6

Religione: Culto Theryōs (Estesa), Culto nelle Cinque Cime (Modesta), Culto Gensoku (Limitata), Culto nei Nove Dei (Limitata), Culto Dei del Mare (Limitata)

Razze: perlopiù Huma (quasi tutti con capelli bianchi, con pelle e occhi chiari)



La civiltà degli Ardha è nata a seguito della colonizzazione delle isole Shyrock da parte di alcuni abitanti di Ostrum. I primi secoli si sono rivelati tumultuosi, con la nascita di numerosi insediamenti perennemente minacciati da bestie selvagge, meteo e forze della natura. Ithil, l'insediamento principale, ha trovato riparo da ciò solo edificando sulla superficie del lago, grazie a intricati e astuti sistemi di palafitte.

Solo all'inizio del quarto secolo la civiltà degli Ardha inizia l'era chiamata Era dell'Equilibrio, comprendendo grazie a numerosi studi, pratiche e devozione agli Dei come sia necessario convivere, e non combattere, le forze naturali, mantenendone un costante equilibrio nella vita di tutti i giorni. Sarà solo dopo alcuni secoli che gli Ardha svilupperanno la teoria dei 4 elementi, dividendosi nei rispettivi 4 clan e dando a forma ai Theryōs, le Divinità che governano le forze elementali.

La creazione di rotte commerciali con Atlantide e l'isola Levihant ha portato ad eventi nefasti, quali ad esempio la rapida diffusione del Culto Gensoku su tutte le isole Shyrock; giudicata dal Consiglio dei 4 come grave minaccia, è seguita una intensa opera di eradicazione religiosa in ogni città e insediamento, salvo alcune piccole realtà pacifiche e indipendenti come i devoti al Culto delle Cinque Cime su Halara o piccole realtà limitate altrove.

Un secondo evento, nel 1130 DC, ha portato ad un tentativo di egemonia dei Beñki, lo Shiraan (clan) del Fuoco su tutti gli Ardha, intervento respinto a fatica dai restanti tre Shiraan che hanno visto minacciati i propri possedimenti, territori e tradizioni. Da quel momento il clan del fuoco è stato esiliato sull'isola Nōri presso l'omonimo vulcano, pur sotto il dominio degli Ardha e soggetti alle direttive del Consiglio dei 4.

La comunione con la natura è un tratto fondamentale tra gli Ardha, che si esplica soprattutto nel loro rapporto con gli Aryan, fedelissimi compagni animali dotati di grande intelligenza e forza, che accompagnano i passi di ogni Ardha dal loro sedicesimo anno di vita, senza tuttavia esserne mai servitori. Ogni Aryan possiede tratti distintivi e associati ad una delle quattro forze elementali, ma come si formi il legame con tali creature durante la cerimonia del Takahan resta un segreto di questo popolo.

Architettura: semplice e finalizzata a fornire un riparo, è legata alle forze naturali presenti in modo da garantirne una equilibrata compresenza nel territorio.

Alimentazione: mediamente variegata, grazie alle numerose e differenti risorse sulle isole che vengono ampiamente commerciate e scambiate tra insediamenti.

Economia: florida, basata su un intenso scambio di risorse interno e l'esportazione di alcuni bei tra cui prodotti di benessere, per la pratica della magia e di lusso.

Educazione: applicata e specializzata fino ai sedici anni di età, dove conoscenze e applicazioni pratiche viaggiano di pari passo, incluso l'apprendimento di un mestiere o professione.

Religione: la suddivisione di ogni aspetto dell'esistenza nelle quattro forze elementali, e la ricerca e mantenimento costante dell'equilibrio sono il punto cardine della vita degli Ardha.

Pratica della Magia: numerosi rituali e tecniche di fabbricazioni, spesso riservate ad un solo Shiraan, si affiancano ad una percezione della magia nel quotidiano, intesa come insieme di forze naturali.

Leggi e governo: le decisioni di interesse comune per la civiltà sono prese dal Consiglio dei 4, e ciascun consigliere si occupa di gestire la regione di propria competenza, nonché la relativa area di Ithil ed altri insediamenti secondo propri delegati (spesso per successione).

Vestiario: ad eccezione degli abiti di caccia e lavoro, gli Ardha indossano colori sgargianti ed abiti variopinti, spesso con ampia presenza di bianco, pur mantenendo praticità di materiali e forme.

Livello di benessere: elevato, perseguire l'equilibrio implica una distribuzione quasi del tutto equa ed una quasi totale assenza di divisioni in ceti sociali, accanto all'uso di molti prodotti di benessere.

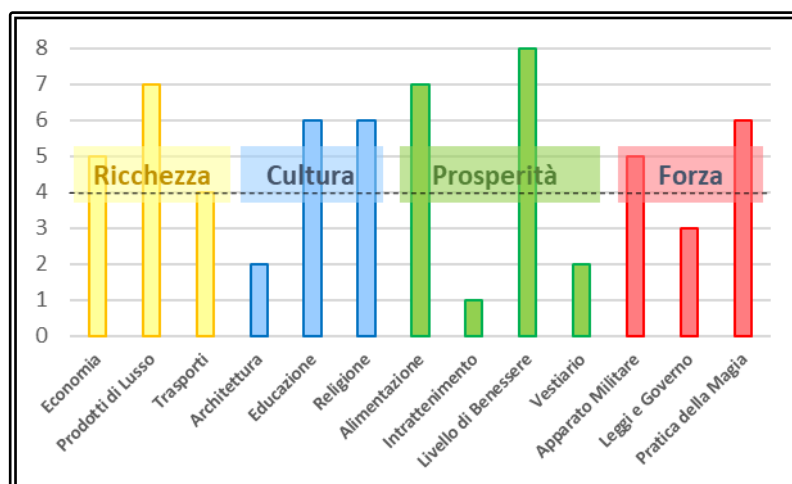
Intrattenimento: perlopiù assente, se non in alcune forme di professione come ad esempio la pesca e la caccia; ove presente non è organizzato ed è spesso legato a tradizioni e festività.

Apparato Militare: l'ampio uso delle armi è utilizzato soprattutto per le attività di recupero delle risorse, come la caccia, o per la difesa dei propri confini o degli insediamenti da mostri feroci.

Trasporti: ampio uso di trasporti per lo spostamento di merci interno tra insediamenti e città, limitato invece nelle interazioni con le altre isole.

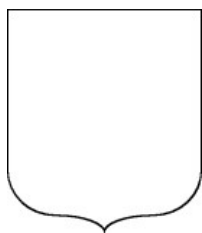
Prodotti di Lusso: vengono creati ed esportati alcuni prodotti di lusso come cristalleria e clessidre, amuleti magici forgiati con particolari pietre preziose e l'ottimo Sidro di Shyrock.

Particolarità: molti prodotti si possono trovare solo in particolari Shiraan dove artigiani specializzati realizzano tali oggetti custodendone i segreti di fabbricazione.



L'Impero Orientale

Include la civiltà dei Daichi



Alleanza: Nessuna

Intesa: l'Alleanza del Nord

Neutralità: l'Egemonia Australe

Ostilità: il Dominio

Guerra: Nessuna

Forza Militare: Medio-bassa

Forza Commerciale: Alta

Forza Culturale: Media

L'Impero Orientale include un'unica civiltà, quella dei Daichi, per quanto il territorio si estenda su due isole intere ed una colonia sull'Isola di Mezzo, creando quello che è di fatto, un impero. Per quanto vi siano notevoli differenze tra le diverse aree geografiche che compongono l'Impero Orientale (soprattutto in termini di ricchezza economica e benessere), questa unione si presenta forte e aggregata nei rapporti con le altre Civiltà, che per prime hanno dato tale nome ai territori Daichi che hanno finito con l'adottare tale nominativo.

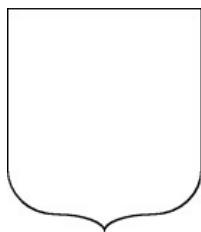
Con l'Alleanza del Nord è stata scritta una intesa formale di non belligeranza, volta in particolare allo sviluppo commerciale ed economico delle tre civiltà, sebbene gli attacchi pirati nelle acque presso Itomori siano fonte di preoccupazione e di irritazione da parte dei Daichi, sempre più occupati tra complesse relazioni diplomatiche e intricate manovre di controllo del vasto territorio.

Con l'Egemonia Australe formalmente vige una assoluta neutralità, ma la stessa è spesso infranta dai Daichi, che da secoli ritengono loro diritto un commercio unico con Atlantide, regola non condivisa dagli Ardha che da altrettanto tempo hanno istituito una rotta commerciale con il popolo del Mar Atlas.

Le ostilità verso il Dominio sono pressoché assenti, se si eccettua l'impossibilità per i Daichi di avvicinarsi ai due territori controllati dai Superiori (nel limite Ovest dell'Isola Gryek, e nel limite sud-ovest dell'isola Levihant). Proprio tale posizione remota degli insediamenti ha permesso di evitare perlopiù qualsiasi conflitto armato, almeno negli ultimi decenni.

La civiltà dei Daichi (l'Impero Orientale)

Su Gryek (Nord Est) e Levihant (Est)



Popolazione: 30.000

Capitale: Yokofurano

Città: 10

Religione: Culto Gensoku (Estesa), Culto nelle Cinque Cime (Modesta), Culto negli Dei del Mare (Limitata)

Razze: perlopiù Huma e Feral



La civiltà dei Daichi è sorta a seguito della scoperta delle Isole Gryek, insidiose in quanto avvolte spesso da nebbie e circondate da scogli. Con le prime esplorazioni sono sorti alcuni insediamenti minori, sviluppatisi solo grazie alla caparbiazza dei coloni che ha portato questa civiltà ad occupare ben presto ogni luogo edificabile di queste isole a strapiombo sul mare.

Proprio in seguito ad una di queste esplorazioni è stato scoperto il Grande Tempio, un luogo remoto situato nell'isola più orientale; qui iscrizioni e rune hanno portato, a poco a poco, alla diffusione del culto Gensoku, una Religione fondata sulla razionalità, lo studio e la sete di conoscenza. Dogmi e credenze lasciano spazio a studio, meditazione e approfondimento, tanto della sostanza del mondo quanto di quella di sé stessi.

Su queste basi i Daichi hanno fondato un impero, sviluppando ben presto tecnologie e mezzi di trasporto e conquistando, spesso pacificamente tramite annessioni volontarie, gli insediamenti rurali e primitivi presenti su Levihant, poi cresciuti in grandi insediamenti a modello delle città su Gryek.

La ricchezza economica e di risorse delle due isole, pur fonte di alcuni contrasti interni (in particolare tra la "sfruttata" isola di Levihant e la "arricchita" Gryek) cammina da sempre di pari passo ad una grande forza culturale ed un elevato sforzo bellico, sebbene sia dilazionato nel grande territorio dell'Impero Orientale che ne comporta quindi, mancanze nelle capacità offensive.

I grandi mezzi posseduti da questa civiltà, frutto degli intensi studi e affinati metodi educativi, anche nell'ambito della magia, ne fanno una potenza in grado di rivaleggiare, da sola, con le altre Alleanze nelle Nove Isole. Il recente aumento vertiginoso della popolazione, oltre a quello della ricchezza interna, è dovuto inoltre al grande interesse che questa civiltà suscita negli altri abitanti delle isole, spesso disposti a trasferirsi entro i confini dell'Impero Orientale.

I Daimon, sorta di capi-città, vigilano su ogni aspetto della vita comune dei Daichi, governando autonomamente la propria regione ma sottostando alle direttive e al volere del Daimon di Yokofurano (la capitale), che opportunamente invia direttive nell'interesse dell'intera civiltà.

Architettura: variegata e in costante ricerca di una armoniosa convivenza con la natura circostante, ma allo stesso tempo di forme, geometrie e tecniche sempre diverse.

Alimentazione: perlopiù vegetariana, affiancata al consumo di pesce e molluschi; cibi molto lavorati e presentati con cura della forma, più che della sostanza.

Economia: ricca, espressione di un perfetto connubio tra la grande forza lavoro, l'equilibrato sfruttamento di risorse ed una ottima organizzazione logistica.

Educazione: un altro cardine della società Daichi, che muove di pari passo con la Religione (anzi ne è praticamente sinonimo) e riempie la vita di ogni abitante, anche se adulto o anziano.

Religione: la fede è rappresentata nel perseguire ideali di conoscenza, ricerca, comprensione, collaborazione e condividere gli stessi in ogni angolo del mondo conosciuti.

Pratica della Magia: strettamente legata alla religione e alla formazione educativa; chi la pratica si focalizza spesso su una delle cinque Divinità Gensoku e quindi aspetti del creato.

Leggi e governo: organizzate e divise per ambito, sono proclamate dai vari Daimon ed interessano le regioni o l'intera civiltà. Le forze militari presenti nelle città si occupano della loro applicazione.

Vestiario: ad eccezione degli abiti riservati a Daimon, dignitari e appartenenti alle varie gilde, l'abbigliamento Daichi è semplice e funzionale, dai colori spesso affini alla propria divinità affine.

Livello di benessere: medio, sviluppato soprattutto in ambito medico con l'unione di utilizzo di rimedi erboristici e vegetali a pratiche di magie di cura o determinazione del problema.

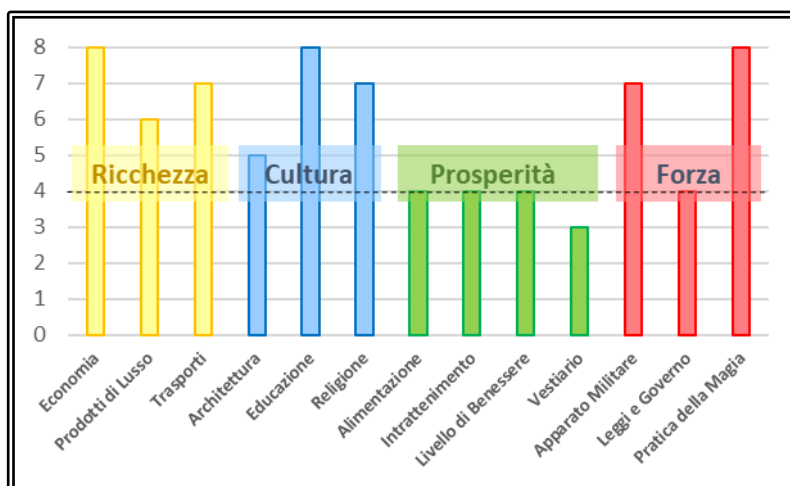
Intrattenimento: legato alle attività quotidiane come quelle della raccolta di erbe, di addestramento nel combattimento o dell'uso della magia, queste ultime nei vari Dohyo (arene).

Apparato Militare: legato al mantenimento dell'ordine pubblico e delle leggi nel grande impero, diviso in eserciti personali finanziati e comandati da ogni Daimon, e spesso molto ben armati.

Trasporti: perlopiù marittimi e fluviali, i Daichi vantano un'ampia e variegata flotta in grado di raggiungere ogni altra isola ed aprire, ove necessario, nuove rotte navali.

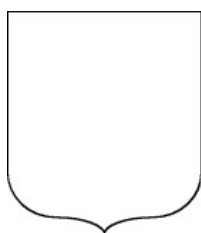
Prodotti di Lusso: abbondanti, perlopiù statue ed arazzi con cui celebrare gli dei o il potere dei Daimon.

Particolarità: l'utilizzo di erbe e sostanze alchemiche dei Daichi non è secondo ad alcuna civiltà.



La civiltà degli Atlantidei

Nel Mare Atlantico



Popolazione: 5.000

Capitale: Atlantide

Città: 4

Religione: Culto Dei del Mare (Estesa), Culto Gensoku (Modesta)

Razze: Atlantidei



La civiltà Atlantidea è stata scoperta dalle altre civiltà attorno all'anno 800 DC, quando ha raggiunto un livello tecnologico tale da poter costruire mezzi di esplorazione della superficie a lunga distanza, raggiungendo così le coste delle isole Levihant e Shyrook. In breve tempo solide rotte commerciali sono state formate, e le lunghe traversate del mare per raggiungere le coste hanno lasciato spazio ad approdi galleggianti e grandi spazi pieni d'aria dove poter accogliere visitatori di superficie.

La società degli Atlantidei ha una struttura piramidale, con ogni città che possiede un Sovrano (e quello di Atlantide governa l'intero regno), scelto per nomina tra le famiglie nobili dell'insediamento, il cui insieme compone inoltre l'Alta Corte di Atlantide. Sotto il Sovrano si trovano i Governanti, anch'essi nobili, che si occupano della gestione di ogni settore in cui la città è divisa: produzione di beni, agricoltura, caccia, arti magiche, religione e così via. Questi settori sono vere e proprie divisioni urbanistiche delle città e delle relative zone all'esterno.

Il popolo di Atlantide è fondamentalmente pacifico ed estremamente empatico, sebbene sia abituato ad esercitare la forza bruta nella difesa di sé stesso e degli edifici contro grandi o letali creature marine, e la stessa forza gli Atlantidei sono pronti a dirigerla anche contro gli abitanti di superficie che minaccino la loro civiltà e indipendenza.

Nel tempo sono stati numerosi gli incroci tra Atlantidei e abitanti di superficie, spesso compatibili biologicamente, e questo ha portato a variazioni nella principale razza Atlantidea, detta Umi, ed una netta divisione con la razza meno ibridata e adattatasi alle profondità, la sottorazza Kayo. Queste differenze sono sfociate anche in divergenza culturale, sebbene permanga comunque la medesima struttura sociale piramidale e l'unione in un'unica civiltà sotto il Re di Atlantide. Ad ogni modo non sono rari i dissidi soprattutto tra Kayo e abitanti di superficie, in quanto i primi tendono ad essere più isolazionisti e vedono l'ibridazione con le altre razze una perdita per gli Atlantidei, anziché un possibile guadagno.

Nonostante ciò, soprattutto negli ultimi anni il Re di Atlantide ha dato continuo e rinnovato impulso ai rapporti con la superficie, all'esplorazione e ai rapporti commerciali oltre confini.

Architettura: la massima espressione della civiltà, con materiali e tecniche inesistenti altrove che rendono gli edifici unici su tutte le nove isole, funzionali e innovativi.

Alimentazione: al limite della necessità, con ampio consumo di sostanze non lavorate, soprattutto alghe, frutta, molluschi e pesce; la biologia degli Atlantidei non permette di assumere cibi complessi.

Economia: basata sullo scambio reciproco per necessità all'interno della società, e con il baratto verso gli abitanti di superficie; non esiste una forma regolamentata né moneta o leggi economiche.

Educazione: fondamentale per questa civiltà, composta da momenti di gruppi e istruzione individuale, ed entrambi proseguono oltre la maggiore età ricercando sempre nuove conoscenze.

Religione: la pratica della Religione è legata alle forze e ai cambiamenti naturali del mare, degli abissi e della superficie, a cui sono connesse anche le numerose festività religiose.

Pratica della Magia: non ne esiste una forma organizzata, viene trasmessa tramite apprendimento individuale da maestro ad apprendista qualora questi si riveli portato per l'uso della Magia.

Leggi e governo: organizzano gran parte della vita quotidiana degli Atlantidei, decidendo cosa e dove sia possibile fare ma soprattutto quanto: variano infatti nel tempo e nelle circostanze.

Vestiario: inesistente, perlopiù composto da abbellimenti estetici colorati o riflettenti; pochi e succinti indumenti vengono utilizzati in superficie o per incontrarne i relativi abitanti.

Livello di benessere: mediocre, data la scarsità di materiali e sostanze presenti solo in superficie, o che non possono preservarsi in acqua; alcuni prodotti vengono comunque importati.

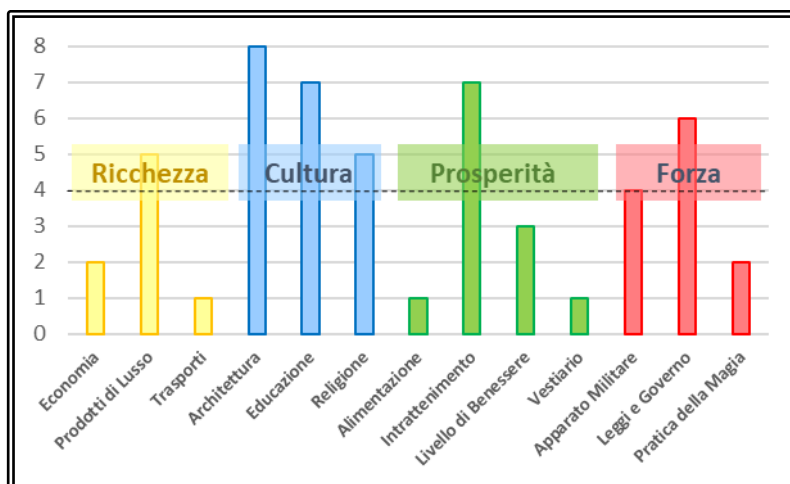
Intrattenimento: ampiamente diffuso, soprattutto in forme di gruppo o di coppia, legato spesso alle pratiche di interazione sociale o accoppiamento, ma non solo.

Apparato Militare: legato al mantenimento del controllo del territorio, sia da creature marine ostili che da qualsiasi altra minaccia, come abitanti di superficie, eventi meteorologici e così via.

Trasporti: quasi inesistenti, frutto di ampie ricerche scientifiche o intensi addestramenti di creature marine, ma riservati solo alle attività che lo necessitano.

Prodotti di Lusso: la creatività degli Atlantidei si riflette nella realizzazione di numerosi prodotti e oggetti privi di utilità pratica, ma riservati all'abbellimento di dimore, spazi pubblici e privati.

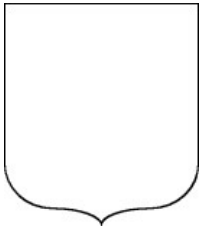
Particolarità: solo qui vengono realizzati manufatti con materiali introvabili altrove, come la vetroselce, il grafene e l'acquaviva.



Altre civiltà

La sub-civiltà dei Tshyk

Nella Giungla Lanshia su Mestral



Popolazione: 2.000

Insediamiento: Freeven Burrow

Religione: Culto in Freeven (Estesa)

Razza: Feral anfibi, come tartarughe e coccodrilli.



I Tshyk vivono entro i confini della civiltà degli Eleon, beneficiandone indirettamente; sono tuttavia indipendenti dal governo e dalle leggi di tale popolo (sebbene per molti aspetti siano simili) e costituiscono quindi una civiltà a sé stante.

I loro antichi predecessori risalgono agli abitanti di Freeven Sanctuary, una florida città edificata sulle colline al centro dell'isola, distrutta in seguito dai Superiori; al suo posto ora si trova il Muro, e al suo interno un presunto insediamento. Nel tempo i profughi, perlopiù Feral, si sono stabiliti nei territori inesplorati dell'isola, a sud-ovest, dove si trova la rigogliosa Giungla Lanshia.

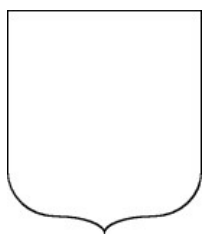
Qui il popolo ha prosperato separato per secoli dagli altri Eleon, adattandosi all'ambiente dove i tratti anfibi si sono rivelati particolarmente efficaci e, quindi, via via sempre più diffusi nel tempo fino a costituire l'intera biologia di questo insediamento. Solo sporadici commerci lungo un'impervia unica strada hanno mantenuto il collegamento degli Tshyk con le altre città (in particolar modo Turtle Anchorage), che ancora oggi permangono favorendo un commercio florido ma ridotto a precisi scambi: utensili degli Eleon, e rare piante medicinali dei Tshyk.

Nel tempo questa civiltà ha dimenticato numerose conoscenze e tecnologie che ha portato con sé, ritrovandosi nel tempo a vivere in un modo sempre più tribale a ridosso degli edifici e monumenti di pietra costruiti, al tempo, nell'impeto del rifondare la città distrutta dai Superiori. Anche di questi hanno ormai perduto ogni ricordo, riconoscendone l'esistenza ed il pericolo ma non ritenendoli una valida minaccia alla loro esistenza.

Pochissimi Tshyk, negli ultimi secoli, hanno deciso di solcare la strada commerciale ed entrare nel mondo degli Eleon; la maggior parte degli abitanti infatti preferisce vivere nella giungla, molti dei quali spingendosi anche oltre i confini dell'insediamento, in uno stile di vita più animale che civilizzato.

La sub-civiltà dei Qwok

Nella Grande Foresta di Gibraltar su Levihant



Popolazione: 3.500

Insediamiento: Quwle

Religione: Culto Gensoku (Estesa)

Razza: Qwok (orsi e volpi umanoidi).



I Qwok, simili a Feral orsini e volpini, ma dall'origine biologica assai differente, compongono una civiltà nata nella Grande Foresta di Gibraltar su Levihant, e qui sviluppatasi e cresciuta enormemente. Protetti dai Daichi, che ne condividono la religione ed anzi li considerano un fulgido esempio di osservanza dei precetti Gensoku, possiedono una propria identità culturale ma anche sociale ed economica, pur regolata da tutta una serie di accordi stretti con l'Impero Orientale.

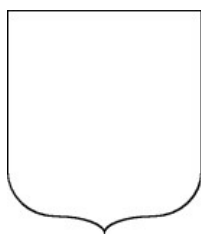
Proprio dall'operato di uno degli Avatar Gensoku i Qwok si sono evoluti da animali ad esseri senzienti, grazie ad un monolite che ne ha modificato la biologia da un lato, e donato ampie conoscenze dall'altro. La curiosità e ricerca del funzionamento del mondo hanno da sempre ispirato questo popolo, che pur limitato dalle risorse disponibili nella foresta ha creato una grande varietà e quantità di oggetti, edifici, artifici e quant'altro.

Tali manufatti vengono poi commerciati, grazie al supporto e alle infrastrutture Daichi, con le altre civiltà, che riforniscono i Qwok dei materiali utili per il loro ingegno. Per questo motivo alcuni compiono la scelta di lasciare la terra natia ed esplorare le nove isole, anziché attendere che frammenti delle stesse giungano nelle loro terre; tra le altre civiltà brillano per inventiva, abilità manuali e capacità organizzative, e sebbene viaggino quasi sempre in gruppo e tendano ad isolarsi nelle attività sociali, non disdegnano in realtà la buona compagnia di qualsiasi razza o civiltà, verso cui sono sempre positivi e fiduciosi.

Per quanto siano una civiltà del tutto indipendente, con proprie leggi, governo e bandiera, godono della piena protezione dell'Impero Orientale di cui fanno informalmente parte, sebbene non siano tenuti a nessun impegno verso i Daichi: sembra che l'estrema razionalità che caratterizza i rapporti Daichi con le altre civiltà ceda di fronte ai Qwok, che ricevono numerosi benefici dai loro protettori.

I Predoni delle Sabbie Nere

Da qualche parte sull'Isola di mezzo



Popolazione: sconosciuta
Insediamiento: sconosciuto
Religione: sconosciuta
Razza: sconosciuta



I Predoni delle Sabbie Nere, chiamati anche i Neri, sono nati inizialmente come un piccolo gruppo di pirati, che rifiutando leggi e governi in formazione sulle isole, hanno deciso di costituire una propria aggregazione libera da costrizioni sociali e non di ogni sorta. Composti al tempo perlopiù da Mutan e Feral, hanno iniziato a depredare navi per provvedere al proprio sostentamento, spesso scambiandone poi le merci nei mercati neri delle stesse città portuali a cui il carico veniva sottratto o era destinato.

Sebbene alcuni tentativi di debellarli siano stato fatti, specie da parte degli Auster e Ardha, i Neri hanno attirato nel tempo una grande quantità di persone, grazie alle quali recuperare una adeguata quantità di navi, strumenti e risorse, con cui costruire una vera e propria flotta, composta da navi veloci e furtive, spesso adorne di vele e scafi neri. Si dice che ogni cosa che venga toccata da questi predoni divenga nera come le loro navi, e che il solo toccare terra tramuti perfino la sabbia nel colore nero, diceria che ha dato a questo gruppo il suo nome odierno.

Gruppo che, a tutti gli effetti, ora conta migliaia di persone e decine se non centinaia di navi, radunando uomini tra gli Eleon rimasti inoperosi dopo la Grande Guerra, dagli Aarak ed Auster nei ceti sociali più poveri, dai Daichi su Levihant desiderosi di trovare una propria strada, tra i forti guerrieri dei Draeven ansiosi di trovare un modo più libero di vivere.

Tale libertà può sembrare simile a quella comunemente associata ai MoonJumpers, ma si trattano in realtà di applicazioni totalmente differenti: i Predoni infatti evitano con cura i Superiori, prendendo di mira gli stessi abitanti delle Nove Isole, e purtroppo spesso fingendosi MoonJumpers una volta approdati ad un porto, tale che in alcuni luoghi la stessa diffidenza è ormai riservata alle gilde di saltatori della notte.

Dove sia il loro insediamento, quale sia il loro numero o costituzione, quale credo o leader li spinga ad agire ad oggi è incerto: difficile risulta catturare un predone vivo, ed ancor più difficile risulta estorcergli qualsiasi informazione una volta preso: molti finiscono alla forca senza aver prima rivelato nemmeno il loro nome.

[MAPPA 1]

[MAPPA 2]

