

**Il mondo prima...**

Un mondo tecnologico-futuristico estremamente piu' avanzato del nostro. Altissimo livello di tecnologia, soprattutto nella genetica, nanomacchine, viaggi spaziali subluce a medie/lunghe distanze. Gli scienziati dell'epoca rilevarono una anomalia del nucleo, assieme a diversi sconvolgimenti planetari...Alcuni scienziati si resero conto che il pianeta era sull'orlo (pochi decenni) di uno sconvolgimento, quindi si inizia a organizzare l'esodo, e a cercare di fare qualcosa...Studiando il problema ci si rese conto che una forma di energia sconosciuta iniziava a rodere il pianeta dall'interno. Qualcosa di pulsante, reagente agli stimoli (come un essere vivente?). Comprendono che il pianeta esploderà, e che questa esplosione sarà seguita da un implosione, in un ciclo continuo. Per gestire e accompagnare il processo (come?) e per lasciare una "copia" della cultura e della tecnologia propria, progettano questi replicanti, al fine di assistere la riformazione del pianeta.

Come erano? Saggi che hanno accettato l'ordine delle cose, accettano la fine, ma vogliono che rimanga una traccia di tutto quello che hanno fatto e lasciano i replicanti summa della loro tecnologia.

**Il nucleo: onda di implosione (morte) e onda di espansione (rigeneratrice)**

Il nucleo attuale è così organizzato: un'onda piccola, di rigenerazione (che si sta espandendo) dentro il nucleo che invece sta implodendo: quando le due onde si incontreranno → esplosione incontrollata.

Replicanti nel passato, avevano iniziato a costruire l'oggetto nel nucleo. Leggende di loro, uomini straordinari che avevano fatto grandi opere.

Il replicante se arriva al nucleo, può bloccare le onde a scelta.

La gravità è verso l'esterno, un oggetto lasciato cadere si allontana dal nucleo.

## Geografia del mondo di Akarthia come i pg la conoscono.

Il mondo di Akarthia è costituito da una serie di isole fluttuanti che orbitano intorno ad un sole centrale. Lo spazio fra le isole è occupato da aria respirabile, fredda e rarefatta nello spazio aperto e più densa in prossimità delle isole stesse. A causa di questa conformazione ci troviamo in presenza di un giorno perenne, visto che tutte le superfici abitate sono sempre rivolte verso il nucleo interno che irraggia luce e calore. La gravità di ciascuna isola è rivolta in direzione opposta al nucleo del sistema: un oggetto spinto oltre il bordo cade verso le isole più esterne e, se non incontra niente di solido, si perde nel buio esterno. Il cielo fra le isole è solcato da nubi e scosso da venti, a causa di questo il clima delle terre abitate cambia così come cambiano flora, fauna e cultura.

Attualmente, a seguito di alcune cause sconosciute, la luce del nucleo sta cambiando e si fa sempre più fiavole. Le isole esterne stanno venendo inghiottite via via dal buio che avanza, diventando gelide, buie ed inospitali: le specie animali e vegetali stanno morendo, un pesante strato di ghiaccio sta coprendo ogni cosa e la magia si fa sempre più scarsa ed inaffidabile. Alcune delle isole più lontane sono ormai sparite e di esse non si è avuta più notizia. Le poche spedizioni che sono partite per indagare sulla faccenda non sono mai tornate indietro. La popolazione, ormai disperata, sta tentando un esodo in massa dalle regioni esterne verso quelle interne, ancora abitabili. I pochi che ancora rimangono si affidano per sopravvivere sempre di più ad una rozza tecnologia basata sul metallo e sul vapore. Purtroppo le riserve di carbone non dureranno in eterno... ed il buio avanza.

In questa zona sono comprese:

**Isola di Karsyl:** è l'isola più grande di questa cerchia, misura circa 150 Km in lunghezza e 80 in larghezza; qui si sono radunati tutti i superstiti della zona sotto la protezione dell'esercito ribelle. La maggior parte della popolazione si concentra nella capitale Enthusia, una roccaforte di pietra e metallo costruita fra le montagne ormai completamente ghiacciate. Qui sono ammassate tutte le riserve di energia, di cibo e di armi; le forze ribelli controllano anche le poche navi volanti scampate agli assalti dell'impero. Le montagne sono continuamente scavate alla ricerca del sempre più raro carbone, e le miniere ormai esaurite ospitano i rifugiati. Il sistema industriale è ormai al collasso: si riparano le vecchie macchine con pezzi di fortuna, senza poterne più produrne di nuove, anche l'agricoltura si limita a funghi e altre culture sotterranee, la caccia è ormai inesistente visto che sopravvivono solo poche specie adattate al freddo.

**Isola di Ilanya:** si tratta di una piccola isola che a breve verrà inghiottita dal buio profondo. Gli ultimi profughi sono ormai fuggiti e qualche sparuta nave cargo sta cercando di portare al sicuro gli ultimi carichi di materie prime e materiali utilizzabili.

Oltre questa fascia esterna c'è una zona di eterno crepuscolo. Qui si trova ormai la frontiera con l'impero centrale. In questa zona di cielo vagano alcune rocce e piccole isole dalle orbite assai irregolari. E' pressoché disabitata e costantemente pattugliata dalle navi militari dell'impero che hanno l'ordine di distruggere qualsiasi nave che tenti di forzare il blocco. Su alcune delle isole più grandi si trovano delle installazioni militari per la manutenzione e per il supporto delle truppe. In questa zona, nonostante il controllo dell'impero, veleggiano diverse navi pirata le cui ciurme sono formate da un'eterogenea massa di persone che, per vari motivi, non hanno trovato il loro posto nella società.

Oltre la frontiera, nelle zone ancora riscaldate e illuminate dal nucleo, si estende l'impero di Karanthya.

Geograficamente e politicamente esso rappresenta la più grande potenza di Akarthia e si estende su tutta quella parte di cielo che va dalla frontiera esterna fino al limitare della fascia di Karadas (gli asteroidi attorno al nucleo).

**Isola di Nogareth:** è l'isola più importante del nucleo, residenza del consiglio e dell'imperatore Garel Antalian. L'isola ha un diametro circa di 500 Km. La regione è florida e prosperosa e si fa un grande affidamento sull'uso della magia. In questa zona, infatti, diversamente dalle zone periferiche, la percentuale di individui magicamente dotati è nettamente più alta, ragion per cui la magia è più sviluppata rispetto alla tecnologia. Quest'ultima però, sebbene quantitativamente inferiore, ha raggiunto un livello più alto rispetto a quello delle zone periferiche. Questo aspetto mistico dell'universo di Akarthia è in netto contrasto con quello cupo e tecnologico riscontrato nelle zone periferiche. I recenti cambiamenti però stanno mettendo in allarme la popolazione: la mobilitazione massiccia dell'esercito, l'arrivo di profughi disperati e le voci sempre più insistenti su una catastrofe imminente stanno generando disordini e malcontenti, sempre più difficoltosamente gestibili dalla milizia imperiale.

**Isola di Arboreen:** detta anche l'isola bianca. Questa è di certo l'isola più lussureggiante del sistema, è abitata unicamente da i druidi e dal personale del monastero, che è l'unica struttura artificiale presente. Sebbene la magia sia particolarmente diffusa nell'impero, gli individui dotati di poteri legati alla natura sono piuttosto rari. E' infatti considerato un onore che uno dei propri figli nasca con un simile potere. Alcuni messi del monastero hanno il compito di viaggiare per le terre conosciute alla ricerca di tali individui e di condurli all'isola di Arboreen per provvedere alla loro istruzione. La fauna e la flora sono molto particolari sull'isola, qui vivono razze fantastiche che non sono presenti in nessun'altra parte dell'impero. Il monastero sorge su una serie di guglie a picco su delle cascate collegate da ponti. Un eterno arcobaleno si staglia ai suoi piedi. Nell'isola non viene usato alcun tipo di macchinario "moderno".

**Fascia di Karadas:** è una zona selvaggia che si estende tra i confini dell'Impero e il nucleo centrale; è una zona altamente instabile in cui orbitano rocce, detriti oltre ad alcune isole inesplorate. Tempeste elettromagnetiche, orbite irregolari, unitamente a creature mostruose rendono la navigazione in questa regione quasi impossibile. Non esiste una vera mappa della zona, tutte sono approssimative e imprecise. A volte capita che alcuni detriti della fascia di Karadas "precipitino" verso le zone esterne di Akarthia: piccole rocce, carcasse di mostri, frammenti di antiche navi... il tutto non fa altro che alimentare l'aura di mistero che circonda questa zona. Nel corso della storia diversi avventurieri e cacciatori di tesori si sono spinti qui con il miraggio di ricchezze favolose: nessuno di loro è mai tornato indietro! Si dice anche che alcuni fra i più grandi pirati dell'aria abbiano sepolto i propri tesori su qualche asteroide sperduto in questa fascia.

**Nucleo interno:** è una sfera splendente di colore bianchissimo che illumina lo spazio circostante di una luce neutra. In tempi recenti sembra stia subendo un sostanziale mutamento che ne sta provocando il progressivo collasso.

## **Cronologia del mondo di Akarthia:** **(AS: Avanti Samuel, DS: Dopo Samuel)**

- ??? la prima luce brilla sul mondo di Akarthia.
- ??? alba delle razze senzienti su Akarthia.
- 3500 AS prime forme di organizzazione fra le tribù primitive, età del bronzo.
- 3000 AS formazione dei primi “stati-isola” sulle isole minori, quelle maggiori sono divise tra diverse tribù di umani e semiumani in lotta fra loro.
- 2700 AS sulla base di antiche incisioni su lastre metalliche viene elaborata la prima forma arcaica di comunicazione scritta.
- 2500 AS nell’isola di Nogareth inizia l’ascesa della tribù di Kalya. Grazie ad armi di ferro e a strategie militari all’avanguardia per il tempo, sotto la guida di un grande condottiero, conquista e sottomette tutte le popolazioni vicine. Nasce il primo nucleo di quello che sarà l’impero.
- 2300 AS gli elfi escono dal loro isolamento nel profondo delle foreste delle isole di Irrilyn. Prime notizie certe della presenza e dell’utilizzo della magia. Il druido bianco riesce ad ammaestrare i roc, primo volo di creature senzienti fra due isole vicine.
- 2000 AS Gli gnomi dell’isola di Ilya trovano nelle sue profondità strani ed antichi oggetti metallici. Il loro studio sarà il primo passo verso moderna tecnologia
- 1815 AS le tribù degli uomini bestia si coalizzano in un’offensiva in massa contro la tribù di Kalya. Inizio della guerra dei due secoli.
- 1700 AS Karadash XXIII°, uno gnomo dell’isola di Ilya, diviene il primo apprendista del Maestro dei Metalli. Lo studio della tecnologia fa passi da gigante.
- 1680 AS la guerra dei due secoli prosegue senza vinti ne vincitori, in un’estenuante serie di piccole battaglie che stanno portando allo stremo di due popoli.
- 1640 AS un piccolo clan di elfi, gli Aladrien, migrano grazie ai roc dalle isole di Irrilyn fino a Nogareth, stabilendosi nelle sue foreste nord-orientali. Portano con loro le loro notevoli conoscenze in campo magico.
- 1616 AS alla continua ricerca di un mezzo per vincere la guerra dei due secoli, gli esploratori degli uomini bestia si spingono nelle profondità dell’isola fluttuante, fino a giungere nella grotta di Xan-dar, un antico drago rosso. Qui riescono a trafugare dal suo tesoro un antico artefatto tecnologico, che viene chiamato il Cuore di Akarthia.
- 1615 AS la tribù degli uomini bestia cerca di utilizzare il Cuore di Akarthia contro la tribù di Kalya causando però un’esplosione devastante. Un terribile terremoto scuote l’intera isola, staccandone enormi frammenti che precipitano verso lo spazio esterno. La tribù degli uomini bestia è quasi del tutto sterminata, buona parte delle costruzioni sono rase al suolo e una strana piaga infetta uomini, vegetali ed animali negli anni successivi. Xan-dar, risvegliato dal suo sonno secolare dal terremoto, si accorge del furto e comincia a solcare i cieli di Akarthia in cerca di vendetta.
- 1600 AS le razzie di Xan-dar si fanno sempre più pesanti, accecato dall’ira di non poter riavere l’artefatto, e privato della vendetta contro gli uomini bestia, il drago inizia una distruzione sistematica degli insediamenti dei Kalya.
- 1599 AS il Guerriero Albino giunge nell’isola di Nogareth, portando con se il potere di curare il Male che Corrompe tramite la sola imposizione delle mani. Gli ultimi guerrieri Kalya si radunano sotto il suo comando e danno la caccia a Xan-dar fin nella sua tana. Il drago viene ucciso e il suo tesoro verrà usato per risollevare Nogareth dalle distruzioni subite da lui e dalla guerra dei due secoli. Solo 15 dei 200 uomini partiti per la spedizione riescono a tornare vivi.
- 1510 AS Karadash XXVII°, discendente del primo apprendista del Maestro dei Metalli, completa la Hildebrand, il primo prototipo di nave volante della storia.

- 1509 AS volo inaugurale della Hildebrand, riesce a rimanere sospesa per 40 minuti e a volare per 5 Km con 10 persone a bordo, prima di schiantarsi ed essere distrutta.
- 1500 AS completata la Hildebrand II°, secondo modello riveduto e corretto della Hildebran, da parte di Karadash XXVIII° (il padre morì nel primo incidente).
- 1499 AS la nave si rivela affidabile e riesce a compiere il suo viaggio inaugurale di 30 Km senza problemi. Nascono i primi cantieri per la produzione delle navi volanti.
- 1492 AS La Hildagarde, la Primavista e la Narciso Blu compiono il primo viaggio tra le isole e giungono nell'isola continente di Nogareth.
- 1200 AS grazie alle navi volanti degli gnomi, ai roc e ai primi incantesimi di teletrasporto fioriscono i contatti fra le isole più vicine.
- 1000 AS nell'isola di Arboreen viene fondato il monastero dei druidi.
- 800 AS nell'isola continente di Nogareth le tribù dei Kalya hanno fondato delle grandi città fortificate in muratura. Vengono creati palazzi e opere monumentali. Ogni città ha un governo autonomo, ma un consiglio dei vari rappresentanti si riunisce annualmente.
- 500 AS il progresso di Nogareth giunge fino alle isole periferiche grazie agli scambi commerciali. Nascono i Regni Esterni, ciascuno con una propria cultura e un proprio governo. I viaggi fra le isole si fanno più intensi, ma la navigazione è ancora rozza e pericolosa, le mappe imprecise. Una nave su sei "affonda" a causa di tempeste o di guasti.
- 300 AS La Pioggia di Sangue. A seguito di un'alterazione nelle loro orbite alcuni degli asteroidi della fascia di Karadas collidono fra loro facendo precipitare verso l'esterno (e verso le isole abitate) enormi frammenti di roccia. La pioggia dura quasi due mesi, ci sono migliaia di morti, molte città vengono devastate, intere parti di isole vengono "spezzate" dai frammenti e trascinate nella loro caduta verso l'esterno.
- 150 AS il mondo di Akarthia impiega quasi due secoli a rialzarsi dalla devastazione. In questo periodo alcuni uomini delle isole esterne, pur di sopravvivere, iniziano ad utilizzare dei vascelli volanti per razziare villaggi o assalire le poche navi cargo che solcano i cieli. Nasce ufficialmente la pirateria.
- Anno 0 nasce l'Impero di Nogareth
- 1 DS il primo l'Imperatore Samuel il saggio comincia la costruzione del Tempio della Memoria, un palazzo che non ha avuto eguali nella storia per maestosità e grandezza.
- 5 DS in seguito ai nuovi ritrovati ingegneristici grandi opere murarie sorgono in tutto l'impero.
- 10 DS Per ordine dell'imperatore viene istituito il Tempo Universale, il suo trascorrere viene ora calcolato da complesse macchine ad ingranaggi. Tale pratica si diffonderà in breve in tutto il mondo.
- 15 DS termina la costruzione del Tempio della Memoria.
- 16 DS in un lampo di luce il Tempio scompare, con esso lo stesso imperatore.
- 50 DS prime spedizioni verso il nucleo. Le poche navi volanti che tornano indietro parlano di una zona di cielo pericolosa e difficilmente navigabile. Nascono le voci sugli immensi tesori della fascia di Karadas
- 300 DS Lo sviluppo della magia e della tecnica rende ormai i viaggi in nave facili e sicuri, i contatti fra le isole sono intensi e frequenti.
- 508 DS un membro della famiglia Antalian sale per la prima volta sul trono imperiale.
- 880 DS muore l'imperatrice Elenya Antalian
- 896 DS morte del sommo Imperatore Ener Antalian, gli succede suo figlio Garel. Alcuni mesi dopo fallisce il tentativo di avvelenamento ai suoi danni da parte di suo fratello Allen. Il principe imperiale viene esiliato.
- 898 DS anno del sole morente: il Nucleo, la stella che illumina il mondo di Akarthia, inizia a spegnersi. La popolazione è nello sgomento, ai confini esterni del sistema si forma "la grande tenebra" che comincia ad avanzare e a inghiottire le isole più periferiche.

- 899 DS le popolazioni delle isole esterne cominciano una massiccia migrazione verso l'impero. La situazione si fa incontrollabile a causa della quantità di risorse disponibili. Primi malcontenti fra la popolazione fanno adottare le prime misure anti migrazione.
- 900 DS La migrazione diventa un esodo incontrollato. L'impero dispone il blocco sulla frontiera. Le navi imperiali iniziano ad attaccare indiscriminatamente chiunque tenti di entrare illegalmente nel territorio di Nogareth.
- 901 DS primi episodi di guerriglia contro l'impero.
- 902 DS Sotto la guida di un nuovo leader la resistenza acquisisce maggiore compattezza e consenso.
- 905 DS, terzo mese, primo giorno: Oggi.

## **Il tempo nel mondo di Akarthia**

Avere il senso dello scorrere del tempo in un mondo in cui non esiste l'avvicendamento del giorno e della notte non è facile. Anticamente i calcoli venivano effettuati in base ai movimenti delle varie isole intorno al nucleo centrale. Vista la loro complessità, le misurazioni variavano spesso da isola ad isola, portando a incogruenze ed errori di calcolo. Con l'ascesa dell'Impero di Nogareth e con il progresso della tecnologia, sono stati costruiti dei macchinari in grado di compiere queste misurazioni grazie a complessi ingranaggi. Samuel il saggio decise quindi di istituire un sistema di calcolo facile e standardizzato. Nacque il Tempo Universale. Questo sistema dell'impero è stato quindi esteso a tutto il mondo. Il passaggio dal giorno alla notte è scandito dal suono di una sirena, presente in quasi tutte le aree abitate e collegata a questi grandi macchinari. Un giorno è costituito da 24 ore, trenta giorni costituiscono un mese, dieci mesi costituiscono un anno, che è il tempo impiegato dall'isola di Nogareth per effettuare un'intera rivoluzione intorno al nucleo centrale.