

Le Cronache Del Mondo Di Ghiaccio

(ambientazione)

retro della copertina

Indice

1 Prefazione.....	3
2 Licenza di utilizzo.....	5
3 Clima e sue variazioni.....	7
3.1 Precipitazioni.....	7
4 La forma del pianeta.....	9
5 Storia del pianeta.....	11
6 Geografia.....	13
7 Razze.....	15
8 Scontri e guerre.....	17
9 Politica ed economia.....	19
9.1 Moneta e scambi.....	19
10 Culture.....	21
10.1 Lingue.....	21
10.2 Istruzione.....	21
11 Magia.....	23
12 Tecnologia.....	25
12.1 Trasporti.....	25
13 Malattie.....	27
14 Religioni.....	29

1 Prefazione

Quello che in questo scritto proverò a realizzare è descrivere un po' meglio l'ambientazione di questo mondo. Ogni gioco di ruolo senza ambientazione è poco più di un motore senza contorno: non serve a nulla.

Per realizzare questa opera cercherò di basarmi su un noto sito presente su internet dedicato all'argomento: www.web-writer.net/fantasy

2 Licenza di utilizzo

Questo documento è rilasciato secondo le “Creative Commons Attribuzione-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia License” vedi <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/it/> per i dettagli

3 Clima e sue variazioni

Il clima di questo mondo è freddo. Questo è sempre stato un punto fermo di tutto il mio lavoro.

All'inizio solo i quattro poli erano ghiacciati, ma poi ripensandoci nel corso degli anni, ho riflettuto e tutto è il mondo non altro che un frammento di ghiaccio.

Come indicato in altre occasioni, su questo mondo ci sono due continenti, o forse sarebbe più corretto chiamarle due grandi isole: **Aaeladl** e **Glsadfjia**.

È probabile che la parola isole non sia quella più indicata. Con il clima gelido, con l'assenza di stagioni, **il mare è sempre ghiacciato**, ed è solitamente spazzato da forti venti, che soffiano più o meno costanti su tutto il mondo. La temperatura media per dare una indicazione generale, può variare tra i -15 e -20 sul mare, costantemente ghiacciato e essere un po' più più calda ed eccezionalmente arrivare quasi ai -5 come temperatura massimo sulle isole.

3.1 Precipitazioni

Il pianeta è soggetto ad occasionali rovesci. Non è così comune trovarsi immersi in tempeste di neve della durata di qualche giorno, ma è una cosa che può capitare. In media si può dire che nevica un giorno su cinque.

4 La forma del pianeta

Le cronache del mondo di ghiaccio sono ambientate su un frammento della gemma originata di Xaillm. Essendo un frammento questo mondo non è sferico, ma a forma di tetraedro. L'universo è popolato dai frammenti in cui la gemma fu spezzata e rappresentano il firmamento, o le poche stelle che di notte si possono ammirare.

Il pianeta ha una rotazione su se stesso, che alterna il giorno alla notte in modo uguale su tre dei quattro lati esistenti. Un lato invece è sempre illuminato dal sole, che girando si sposta da un orizzonte all'altro ma non si alza mai; in pratica è costantemente alba o tramonto, a seconda delle preferenze.

Rook ha anche una rotazione attorno all'astro luminoso della durata di circa 863 giorni.

Le due isole sono su uno degli altri tre lati, quindi soggette all'alternanza giorno notte.

Il mondo oltre ad essere molto freddo è anche molto buio. A causa della sua forma la durata della notte è doppia rispetto a quella del giorno, ipotizzando un ciclo rotativo di 24 ore, 8 sono illuminate, e 16 sono buie; non ci sono differenze sulla durata del giorno, in ogni punto di un lato la durata giorno/notte è invariata. L'escursione termica tra il giorno e la notte esiste ma non particolarmente significativa.

Il sole una non molto grande palla luminosa, nucleo dell'originale gemma, ha un colore bluastrò, e la luce che arriva tende a riflettere il colore blu, predominante su questo mondo.

5 Storia del pianeta

Rook, ha una storia travagliata. Essendo un frammento della gemma di Xaillm, non è stato soggetto a grandi cataclismi e mutazioni durante la sua esistenza. Gli unici eventi degni di nota sono relativi al periodo in cui la Madre ed i 7 controllavano e sorvegliavano il mondo in modo diretto. Durante quel periodo, stiamo parlando di epoche passate, il cui ricordo rimane solo in qualche racconto, il mondo venne dilaniato da terribili terremoti; alcune montagne presenti oggi derivano dai movimenti terrestri di quel periodo. Tutta la cultura presente in quel momento, pur non avendo mai raggiunto grandi vette scomparve. La popolazione delle razze intelligenti arrivò dopo la grande devastazione. Tutti gli animali e le piante presenti sono invece preesistenti l'arrivo degli esseri intelligenti.

6 Geografia

Non mi dilungo qui nella nella forma delle isole ne sulla loro popolazione. Se va bene queste cose saranno descritte più avanti. Qui voglio dare una idea di quale sia quello che si può trovare sulle isole a livello naturale.

Entrambe, sia **Aaeladl** che **Glsadfjia** sono completamente o quasi ricoperte di foreste. I fiumi abbondantemente presenti ed i laghi tendono a ghiacciare, ma è possibile, specialmente per i grandi che non siano ghiacciati, o con uno strato di ghiaccio molto sottile.

Il clima sulle isole è freddo ma non terribilmente freddo. La temperatura arrivando anche ai -5 di massima, fa sì che l'acqua soprattutto dei corsi più ampi e dei laghi non sia ghiacciata, permettendo il fiorire della vita nei suoi dintorni. Così anche per le piante e gli alberi. La presenza di acqua fa sì che ci sia una ricca vegetazione, quella che qui potremmo chiamare di alberi sempreverdi, come i pini, in questo mondo capaci di reggere temperature ben più rigide. Dove il clima è più freddo, vicino alle coste è molto frequente trovare piccoli cespugli sempreverdi, meglio capaci di adattarsi. Sulle montagne o nelle zone più fredde invece si trova un vero e proprio deserto di ghiaccio. Solo qualche muschio o licheno è capace di sopportare le temperature più rigide.

Per quanto riguarda il mare, o meglio la distesa ghiacciata che lo ricopre, ovviamente non c'è alcun tipo di vegetazione. È però abbastanza comune trovare delle specie di dune di neve, formate dai forti venti che lo spazzano continuamente, più o meno grandi mucchi di ghiaccio che danno l'impressione di trovarsi in una zona collinosa.

7 Razze

Gli abitanti del pianeta sono di tanti tipi, molto diversi tra loro.

La Madre ed i 7 generarono le razze che popolano il mondo oggi. Ogni razza ha le proprie caratteristiche, per forma e per cultura, ed abilità.

Tendenzialmente non c'è competizione tra le varie razze presenti. Si tollerano tra loro e commerciano a seconda delle loro tendenze naturali.

Culturalmente il mondo non è molto evoluto. Gli abitanti sono principalmente nomadi.

La razza più avanzata culturalmente è quella dei **Forner**, che ha realizzato alcune città e formato le scuole di magia. I Forner non sono nomadi, vivono in città e villaggi. La loro sussistenza è data dall'allevamento e dal commercio con le razze cui occasionalmente vengono in contatto. La struttura sociale è molto complessa, per qualche modo può essere simile a quella medioevale europea. Il territorio dove stanziano è suddiviso in piccoli feudi controllati da un signore locale.

Su Rook è possibile trovare una cultura simile solo presso i **Mangd**. Essi hanno una struttura a caste molto rigida. Ognuno ha un proprio ruolo, una propria posizione. Vivono sottoterra in città fortificate che hanno scavato nel corso di secoli, è molto difficile trovarne qualcuno in superficie. In superficie si trovano solo occasionalmente i commercianti e qualche avventuriero in cerca di fortuna.

Gli **Umani** sono cacciatori nomadi, con preferenza per le pianure.

I **Kord** vivono di solito di allevamento, hanno realizzato degli insediamenti sulle coste che condividono con i Forner, nella complessa società forneriana si occupano di trasporti, principalmente marittimi.

Gli **Urkal** sono cacciatori nomadi, con preferenze per le zone montane.

Gli **Int** vivono di allevamento di piccole bestie, i loro insediamenti stanziali sono sparsi nelle aree più fitte dei boschi e delle foreste.

Gli **Aldrak** sono tra tutte le razze presenti la più dedita al commercio. Vivono nelle città costruite dai Forner e sono integrati nella loro struttura con il compito di mercanti.

I **Sakrynf**, mutaforma, si basano principalmente di caccia. Prediligono boschi e foreste.

8 Scontri e guerre

Su Rook le guerre campali non sono all'ordine del giorno, ma è molto facile aver piccole battaglie anche solo di qualche giorno.

Gli scontri sono presenti avvengono tra gruppi di Forner per la gestione delle successioni o per detenere rotte commerciali in terraferma o qualche porto di rilievo in mare. Le altre razze sono occasionalmente trasportate nello scontro ma solo marginalmente, di solito figurano come truppe mercenarie, ma senza una reale collocazione politica.

I Forner sono abbastanza riottosi e gli scontri anche di minor entità tra loro sono quasi all'ordine del giorno. Molte volte si parla di ostilità più o meno aperta verso tra le varie città.

9 Politica ed economia

In questo mondo gli unici che possono vantare una qualche attività politica sono i Forner.

Con le loro città, i commerci le università, hanno realizzato un sistema politico che gestiscono direttamente. Anche se nelle città è possibile anche se non comune trovare persone di altre razze, la politica ossia il comando delle città è esclusivo appannaggio dei Forner.

Le città sono in pratica dei piccoli stati circondati in modo più o meno fitto di piccoli villaggi o insediamenti. I grandi centri sono sempre costituiti da una fortezza cui attorno sorge il centro abitato, a sua volta fortificato e cinto da mura. Raramente i piccoli centri hanno una struttura difensiva degna di nota.

Su Rook esiste un unico grande regno. Quello sotterraneo dei Mangd. Sebbene non siano molto diffusi in superficie, le loro città sotterranee sono collegate da cunicoli e da strade che permette un rapido collegamento. Ogni città sebbene autonoma fa parte del vasto regno Mangdiano.

Sulla superficie non ci sono stati centrali o regni diffusi sul territorio.

9.1 Moneta e scambi

Il commercio su Rook viene di solito basato sul baratto. I Forner hanno una loro moneta che come la loro lingua è universalmente riconosciuta in tutti i commerci. È basata su un sistema di multipli e sottomultipli non sempre semplici da utilizzare e in qualche caso, sebbene le monete siano fisicamente le stesse, non è detto che abbiano lo stesso tasso di cambio in tutte le città, cosa che è causa di non pochi scontri qualche volta anche militari.

Su Rook non è stato inventato il concetto di cartamoneta.

Il taglio più piccolo è il Tallin, una monetina di rame.

Il taglio superiore è il Mignon, una monetina d'argento.

Il taglio superiore è il Magnon, una monetina d'oro.

Il taglio superiore è il Zion, un piccolo dado d'oro di circa 1,1 cm di lato..

Conversioni

12 Tallin sono un Mignon, 9 Mignon per un Mangon, 6 Magnon per un Zion.

Queste monete con i tagli e le conversioni di cui sopra sono accettate su tutto Rook anche dai Mangd: l'importanza di riuscire ad avere dei commerci funzionanti ha messo fine all'antico scontro delle valute; il mangdiano ha accettato di utilizzare la valuta dei Forner.

10 Culture

La cultura in senso stretto, funziona nello stesso modo della lingua. I Forner hanno una netta predominanza in fatto culturale anche perché sono gli unici che sono organizzati con delle istituzioni preposte al loro insegnamento.

In parte i Kord e gli Aldrk assimilano direttamente questa cultura dividendo coi Forner le città, fonti dirette di ogni pensiero ed azione Forner.

10.1 Lingue

Ogni razza ha la propria lingua, sia parlata che scritta. Ed ogni piccolo insediamento ha le sue particolarità che la rende diversa anche in modo minimo da quella degli insediamenti vicini.

In un mondo controllato dai Forner la lingua comune che più o meno tutti parlano è quella forneriana necessaria almeno per i commerci.

Anche se ogni razza ha una propria lingua, anche scritta, soltanto una piccola elite di nobili o studiosi è in grado di leggere e scrivere.

Le persone normali su Rook vivono nell'ignoranza, non senza qualche paura o diffidenza.

10.2 Istruzione

Nelle città forneriane di una certa dimensione è normale trovare delle scuole, se non addirittura delle piccole università dove vengono formate le menti più promettenti.

Presso queste istituzioni è possibile studiare ogni materia ritenuta significativa, dalla filosofia alla medicina.

L'unica altra razza ad avere delle vere e proprie scuole dove vengono tramandate storia, cultura e conoscenze è quella Mangd.

11 Magia

La magia su Rook è una forza travagliata e molto discussa.

È diffusa quasi esclusivamente presso i Forner che ne hanno istituzionalizzato lo studio.

Le scuole e l'istruzione forneriana è molto chiusa ed accetta soltanto Forner, ma per quanto riguarda l'insegnamento della magia si possono fare delle eccezioni, perché è raro il talento magico. Il fatto che i Forner abbiano delle scuole di magia non vuol dire che essi ne abbiano il monopolio, infatti ogni cultura ha in qualche modo una sua magia, anche se la magia su Rook è una sola, basata sulla conoscenza delle parole.

Normalmente solo Forner e Mangd abbiano delle scuole di magia, nelle altre razze l'insegnamento della magia avviene oralmente di generazione in generazione.

Per esempio gli umani nella loro tribù hanno uno sciamano ed almeno un apprendista che impara direttamente dal proprio maestro; anche se questa magia è formalmente diversa da quella insegnata alle università si basa sugli stessi principi.

Un discorso analogo vale Int e Urkal, mentre Aldrk e Sakrynf culturalmente non hanno una tradizione magica propria, anche se possono impararla se qualcuno è disposto ad insegnare loro il funzionamento. I Mangd come indicato poco sopra, hanno le scuole di magia nelle loro città sotterranee, scuole aperte solo ai Mangd, anche se la teoria insegnata è sempre la stessa.

La magia è una forza di difficile gestione, è facile perdere il controllo di un incantesimo o meglio di una frase magica, o pronunciare le parole con qualche inflessione o intonazione particolare da far sì che la magia non funzioni o peggio funzioni male.

I maghi delle università sostengono che il potere utilizzato per il lancio degli incantesimi derivi direttamente da loro stessi, dal mago incantatore; in verità essi convogliano una energia presente nell'universo che deriva direttamente da Xaillm, dalla Violenta Madre o dagli 8, quindi è molto facile che una magia non riuscita porti sul mondo una manifestazione, di solito terribile di una di questi esseri.

Per questo motivo i maghi sono temuti e visti con sospetto dalla popolazione.

Al di fuori dei centri accademici, la magia è vista come una cosa pericolosa e terribile. Nei villaggi è una cosa che viene temuta ed alle volte combattuta anche con la violenza. Non è raro il caso dello studente uscito una sera dall'università e linciato dalla folla perché si è fatto scappare qualche parola di troppo.

Nell'ignoranza la magia viene incolpata di quasi tutti i mali che affliggono questo mondo.

12 Tecnologia

Come accennato precedentemente in questo volumetto, il livello tecnologico su Rook è simile a quello presente nel nostro medioevo.

Questo vuol dire adeguata capacità edilizia, una buona capacità di lavoro dei metalli, che sulle montagne non mancano, grazie anche al costante lavoro di scavo dei Mangd.

Fortunatamente le terre emerse sono coperte di foreste, quindi il legname non è un problema. Con il legno si ha un bene economico per scaldare/cucinare ed è usato anche per le costruzioni soprattutto quelle delle persone comuni. Nelle città è comune avere una roccaforte costruita in pietra, qualche casa in mattoni, quelle delle persone più abbienti, e le restanti abitazioni in legno. Il tutto circondato da una cinta muraria che può essere in pietra per le città più ricche o anche solo qualche anello concentrico di palizzate in legno.

12.1 Trasporti

Il mondo è sempre ghiacciato, congelato freddo; anche il mare è una perenne lastra di ghiaccio.

I trasporti non sono così frequenti, tranne per i nomadi, la popolazione tende a non spostarsi se non per vera necessità. Ma nonostante questo i mezzi di trasporto esistono e sono abbastanza funzionali. I nobili e chi può permetterselo, viaggia su cavalli, che su Rook non sono così alti e sono ricoperti da un folto pelo. I mercanti trasportano le loro merci su grandi slitte trainate; sul ghiaccio è noto che le ruote non sono il mezzo migliore di trasporto.

Per quanto riguarda i trasporti marittimi, i Kord hanno inventato qualcosa di simile. Si tratta di slitte molto grandi che con un sistema di vele si spostano sulle lastre ghiacciate del mare. È un sistema funzionale per spostare ingenti quantità di materiale sulle infinite distese di ghiaccio.

13 Malattie

Uno dei pericoli più gravi di questo mondo sono le malattie.

La scarsa conoscenza della medicina, la povertà ma soprattutto l'ignoranza fanno delle malattie una delle cause principali di decesso su Rook. Basta una malattia mal curata o che generi qualche aspetto singolare, qualche pustola di troppo o troppo rossa, per accendere immediatamente la paura, il terrore di qualche malefica manifestazione arrivata da qualche mago, per far sì che il malato venga esiliato nelle foreste se non bruciato in un rogo purificatore.

14 Religioni

Su Rook non ci sono religioni organizzate, presso nessuna delle tante razze.

Alcune credenze sono sopravvissute dagli insegnamenti della Violenta Madre, sotto forma di timore reverenziale per qualcosa di antico e potente, ma nessuna chiesa o religione è presente su Rook.

Esistono, nelle tribù nomadi o stanziali, degli sciamani che si rifanno al culto della natura. Essi sostengono che la loro forza magica derivi dall'ambiente circostante e non da loro stessi come invece ritengono i maghi delle università. In realtà sono entrambi in errore. Usano in modi diversi la stessa tecnica, chiamando gli oggetti per nome, ma il vero potere cui attingono è quello sparso nell'universo da Xaillm, la Violenta Madre e gli 8. Anche gli sciamani incorrono nella stessa possibilità di fallimento dei maghi ed anche per loro è facile portare sul mondo orrori sconosciuti.