

DAEMON INSIDE

AMBIENTAZIONE

Daemon Inside è il nome che ho dato alla mia ambientazione, in cui si sviluppano gli eventi di una decina di romanzi autoconclusivi, ma collegati tra loro. *Sangue Ribelle* è uno di questi, così come il precedente romanzo, *La Razza Maledetta*. Cercherò in questo articolo di illustrare le peculiarità dell'ambientazione e i suoi possibili utilizzi per un gioco di ruolo.

GEOGRAFIA

La Regione è il mondo conosciuto. È un'isola, grande più o meno quanto l'Australia, situata in un mondo simile al nostro, totalmente civilizzato dalla razza umana. Il clima è generalmente temperato. Ci troviamo di fronte a una gemella della Terra, o a una regione della Terra finora inesplorata: leggi fisiche e astronomiche sono come le nostre, tanto che gli abitanti hanno sviluppato un calendario molto simile. Le navi che si spingono troppo al largo dell'isola non tornano indietro, travolte dalle tempeste o distrutte dai mostri marini. La Regione è uno spazio vasto, ma chiuso e finito. Per i suoi abitanti, il resto del globo è sommerso dalle acque.

POLITICA

L'Impero è la forma politica dominante. Comprende l'intera Regione, impone la propria cultura e la propria religione. È caratterizzato da vari aspetti che rimandano agli imperi della nostra storia. È un Impero fortemente militare e teocratico, in cui l'Imperatore è considerato sacro, circondato da una cerchia di eunuchi di corte e protetto da un consiglio imperiale, a cui partecipano i nobili più potenti della capitale. L'Imperatore tramanda la sua carica per via ereditaria; le sue spose vengono scelte tra le casate nobili più influenti.

I Governatori fungono da delegati imperiali nelle province. Sono funzionari imperiali che comandano nelle loro città come dei re, ma rispondono alle direttive di Valmut, la capitale. C'è un Governatore in ogni città, e il suo prestigio è pari a quello della città che amministra. I villaggi più piccoli ricadono sotto la giurisdizione del Governatore più vicino.

Nel corso della storia si sono succeduti regni, repubbliche, ribellioni e guerre civili; tuttavia, l'Impero è sempre uscito vincitore.

RELIGIONE

La religione del Dio dei Cieli è dominante, procede di pari passo con il potere imperiale. L'Impero porta la religione del Dio dei Cieli, e viceversa. Sono inseparabili. I cittadini sono tenuti a osservare la religione e a essere fedeli all'Impero. Non c'è nessuna doppia fedeltà, nessuno scontro tra poteri. L'autorità religiosa è detenuta dal monastero di Cluster, che forma nuovi sacerdoti e li manda nella Regione. I più influenti abati di Valmut siedono nel consiglio imperiale. E il consiglio imperiale ha il diritto di nomina sul priore di Cluster, la massima autorità religiosa della Regione. L'Impero e la religione convergono sulla figura sacra dell'Imperatore, culmine di tutta la razza umana.

La religione mostra tratti dei nostri grandi monoteismi. Esistono dei libri sacri con delle regole morali da seguire, una complessa disciplina eretica che definisce l'ortodossia e i comportamenti etici, una dottrina dell'anima e del peccato, una dottrina dell'onnipotenza divina e della salvezza. Nella cosmologia religiosa esistono un Paradiso Celeste abitato da angeli e un Abisso abitato da demoni. Compito degli uomini è essere buoni cittadini imperiali per guadagnarsi la salvezza, ovvero l'accesso al Paradiso Celeste dopo la morte.

SOCIETA' E CULTURE

L'Impero vive un'epoca tecnologica, economica e sociale di stampo rinascimentale. È diviso in 14 province, con somiglianze e differenze.

La provincia centrale, Valmut, è quella in cui si trovano la capitale e il monastero di Cluster.

Degne di nota anche le Piane Azhim, la provincia il cui capoluogo è Foyerlun: la città umana più antica, da cui cominciò la conquista umana della Regione. Foyerlun vanta un passato repubblicano e la più feconda comunità scientifica della Regione.

L'Ay è un'altra provincia degna d'interesse. Si tratta dell'ultima provincia conquistata dall'Impero, che vanta una lunga tradizione da regno indipendente e che tuttora gode di particolari privilegi per marcare la sua differenza culturale.

Il Mur è una delle province più grandi, quasi interamente occupata da boschi e foreste. La città principale, con lo stesso nome, è costruita in mezzo ai boschi e vive a stretto contatto con la natura.

L'Oblast è una delle province più inospitali, caratterizzata dalle attività minerarie e dall'alta presenza di schiavi mowlinar.

Una descrizione più dettagliata si può trovare a questo link:

<http://www.daemoninside.net/opere/daemon/read/province-imperiali/>

Nel sito sono presenti ulteriori approfondimenti sull'ambientazione, per chi fosse interessato.

RAZZE

La varietà delle razze viventi è simile alla nostra. Ci sono animali selvaggi e addomesticati, qualche raro mostro. C'è una sola razza nella specie umana, l'homo sapiens, con differenze di pigmentazione della pelle o variazioni fisiche a seconda delle aree geografiche. Ma sono tutti appartenenti alla razza umana, tutti cittadini dell'Impero, tutti figli del Dio dei Cieli.

In passato, gli imperiali hanno sterminato le altre razze umanoidi per edificare il loro dominio. Esistono ancora dei sopravvissuti, gli antecessor e i mowlinar, relegati ai margini della civiltà e schiavizzati dagli uomini, senza dignità di cittadinanza. Si tratta di razze cugine a quella umana, che non danno prole fertile in caso di unione con gli imperiali, e sono in via di estinzione. Nella nostra storia, equivalgono a dei sopravvissuti neanderthal.

ANGELI E DEMONI

Il punto chiave dell'ambientazione: l'esistenza di angeli e demoni, la loro natura e la loro relazione con l'Impero. Angeli e demoni non sono le anime dei morti, bensì delle creature reali, due razze separate da quella umana. Al contempo, sono due forme evolutive della stessa razza umana. Angeli e demoni possono vivere per secoli e utilizzare forme di magia; non nascono, nè si riproducono. Si formano a partire da individui umani.

Uomini che si ribellano all'autorità imperiale, incapaci di integrarsi nella società e nella cultura d'appartenenza, in rari casi possono arrivare a mutare forma e a diventare dei demoni. La loro differenza culturale diventa differenza fisica, reale e tangibile. Stesso discorso per gli angeli: uomini fermamente persuasi dall'Impero e dalla religione, convinti e integrati, in rari casi possono arrivare a mutare forma e a diventare degli angeli.

Questa è la forma di magia preminente e la principale differenza con il nostro mondo: l'evoluzione culturale diventa la spinta fondamentale per l'evoluzione naturale. La mutazione può avvenire in un particolare momento della vita, oppure sul punto di morte; tuttavia, non è collegata alla concezione dell'anima, e non è una forma di vita dopo la morte.

Anche altre razze umanoidi hanno sperimentato questa evoluzione. Ad esempio i lasi per la razza antecessor: delle ombre spettrali, considerati come spiriti dei morti.

La preminenza, tuttavia, spetta agli angeli e ai demoni, poichè l'Impero è dominante. Laddove c'è un solo modo per diventare angeli, poichè la persuasione e la fedeltà ai precetti politici e religiosi è univoca, ci sono tanti modi per diventare demoni. La ribellione all'autorità imperiale può avvenire

in svariate forme; da qui il nome dell'ambientazione. Il demone che coviamo dentro non è altro che l'impulso a ribellarsi a un Impero dominante, a cercare la nostra forma evolutiva.

MAGIA E SCIENZA

Questa è un'ambientazione low-magic. Nel corso della storia, gran parte di ciò che veniva considerata magia non erano altro che trucchetti o primordi scientifici. Gran parte della magia è limitata ai sacerdoti, che utilizzano la magia bianca della guarigione, facendola risalire al Dio dei Cieli; in realtà i loro poteri magici sono tenui, perlopiù dovuti a conoscenze mediche ed erboristiche.

La fonte della magia, che esula dalla scienza, è dipendente dalla volontà degli individui. Essa si manifesta in diverse forme, mediate dalle culture a seconda della provincia di riferimento. Ad esempio i Maghi Rossi, attivi nelle province dell'Arad e di Valmut, controllano l'energia degli elementi naturali che li circondano. Altro esempio sono i poteri di creazione delle illusioni, diffusi nelle province del Mur e del Kryss.

Quindi è come se vi fosse un'energia magica, che corre parallelamente alla scienza, debole e uniforme, a cui le diverse culture danno diverse forme, giungendo a utilizzi diversi. Ma il principio alla base è lo stesso, ed è lo stesso che spinge all'evoluzione verso nuove razze.