Il Continente di Sarakon ambientazione

Il Continente di Sarakon è l'ambientazione storica di Myst, e prende il suo nome dal continente omonimo che racchiude alcuni tra i Paesi più importanti di cui si compone, ovvero: L'**Impero di Delos**, popolato da umani Delioti; il **Granducato di Greyhaven**, popolato da umani Greyhavenesi; il **Sultanato di Abbùl**, popolato da umani Abbuliti; gli **Emirati di Zedghast**, popolato da umani Zedghan; la **Repubblica di Lankbow**, popolato prevalentemente dagli Elfi di Lankbow; le **Tribù Nomadi**, popolato da umani appartenenti a molteplici razze, tra cui i Vanavra; il **Dominio di Nair-Al-Zaurak**, popolato dai Nani di Amer e Delos; e altri.

Le **mappe complete dei principali territori** facenti parte del Continente di Sarakon sono disponibili nell'**apposita sezione** del sito.

Versioni dell'Ambientazione

L'**Ambientazione di Sarakon**, ideata nel 1994 e costantemente utilizzata come palcoscenico delle principali *Campagne* di **Myst**, ha subito nel corso del tempo una serie di modifiche progressive volte a perfezionarne i contenuti, risolverne le incongruenze e migliorarne la giocabilità. In due occasioni queste modifiche hanno portato cambiamenti così radicali da richiedere la creazione di una nuova *versione* (o *edizione*) dell'ambientazione e, di conseguenza, l'inizio di una nuova *linea temporale* in sostituzione della precedente utilizzata dalle Campagne ufficiali.

Per maggiori informazioni su cosa sono le **versioni** e le **linee temporali** di un'Ambientazione si rimanda alla definizione di **Ambientazione**.

La Terza Versione (3.0.99)

Nota anche come *Terza Edizione*. Ospita la terza *Linea Temporale* del **Continente di Sarakon**, nella quale sono ambientate le Campagne ufficiali, e corrisponde alla versione attualmente presente in questa **Wiki**. E' stata creata in sostituzione della precedente a seguito dell'esigenza di gestire in modo efficiente il territorio, assicurando al tempo stesso una certa autonomia decisionale ai vari *Game Master*. Per raggiungere tale scopo è stato adottato un sistema di suddivisione delle singole aree geografiche e delle caratteristiche generali dell'Ambientazione (*Magia e Stregoneria, Sacerdoti e Poteri Divini, Paladini e Doni della Luce, Avanzamento Scientifico e Culturale*), attribuendo il coordinamento di ciascuna di esse ad un *Game Master* diverso. In questo modo a ciascun *Game Master* è data la possibilità di:

- disporre di uno o più territori all'interno dei quali ambientare le proprie avventure in modo autonomo.
- contribuire allo sviluppo e all'approfondimento dell'ambientazione e della storia di quei territori.
- contribuire allo sviluppo e all'approfondimento della o delle caratteristiche generali che coordina (ad esempio l'impatto della *Magia* sulla società o sull'organizzazione militare), e/o avere un punto di riferimento preciso a cui chiedere lumi sul funzionamento delle caratteristiche generali coordinate da altri.

E' inoltre caratterizzata, rispetto alle *versioni* precedenti, da una maggiore attenzione alla cura dei territori e delle tradizioni dei vari popoli, un miglioramento sostanziale delle mappe geografiche e delle distanze, una gestione più attenta dei tempi di percorrenza e degli spostamenti e una serie di altri miglioramenti in linea con le maggiori esigenze di realismo e verosimiglianza espresse dalla Community dei Giocatori.

E' stata utilizzata come Ambientazione per tutte le ultime Campagne di gioco, tra cui la **Campagna di Uryen** (gennaio 2012), la **Campagna di Caen** (dicembre 2003-novembre 2011), la **Campagna di Vintemberg** (giugno 1999 - 1 dicembre 2003) e la **Campagna Estrema** (estate 1999 - dicembre 1999).

Materiali di Gioco

- Le **mappe complete dei principali territori** facenti parte della Terza Versione del *Continente di Sarakon* sono disponibili nell'**apposita sezione** del sito.

Versioni Precedenti

2.0.97

Nota anche come *Seconda Versione* o *Seconda Edizione*. Caratterizzata da una svolta sensibile in senso *low-fantasy* a seguito della volontà di rifarsi maggiormente alle caratteristiche fondanti del medioevo europeo. In conseguenza di questo vengono aboliti i territori meno pertinenti con il modello scelto (Xantaroth, Randagor, Sunksip) e riscritti o riadattati gli aspetti storici, sociali e culturali dei Feudi principali (Greyhaven, Delos, Terre dei Nomadi, etc).

E' stata utilizzata come Ambientazione per la **Campagna di Greyhaven**, giocata dal giugno 1997 al marzo 1999.

1.0.94

La prima, storica versione dell'ambientazione e relativa *Linea Temporale*, nella quale compaiono per la prima volta il

Granducato di Greyhaven, l'Impero di Delos, La Confraternita di Xantaroth, l'Altopiano di Randagoor, l'Arcipelago di Sunkship e una serie di altri territori minori, destinati a non essere mai realmente approfonditi e ad essere poi aboliti nelle successive revisioni.

E' stata utilizzata come Ambientazione per la Campagna Storica, ovvero la prima campagna di *Myst*, giocata dal 1994 al 1996.