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

- L e 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, Randagoor, Sunkship) 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.