



AMBIENTAZIONE DELLA STORIA

MEGALÌ

È un'antica città greca, che oltre duemila anni fa è volata in cielo: l'artefice di questo prodigio è stato Archimede, che voleva salvare la città dalla desertificazione facendola spostare in una zona ricca di vegetazione. A causa di un errore, tuttavia, la città dopo il decollo non è più ritornata sulla terra e da allora è sempre rimasta sospesa tra le nubi. È composta da tre isole poste alla stessa quota (Óiko, Didaskos e Filia) e da una quarta – l'Acropoli – che si trova ad una quota leggermente superiore.

OIKO

È l'Isola della Famiglia. Luogo tipicamente residenziale, si fonda sull'importanza della famiglia e della condivisione, dell'aiuto reciproco e del dialogo, puntando a creare un clima accogliente e allo stesso tempo esigente, che al calore umano affianca l'importanza della responsabilità.

DIDASKOS

È l'Isola del Sapere. Vi si recano soprattutto i bambini e i ragazzi di Megalì per studiare e apprendere sempre nuove cose, attraverso dei metodi divertenti che cercano di far scoprire e valorizzare le attitudini di ogni persona. È suddivisa in varie zone chiamate Odos, ognuna delle quali è dedicata a uno specifico ambito o materia (natura, arte, chimica, matematica, ecc.) Gli insegnanti sono gli anziani Saggi, che risiedono nell'isola dove portano avanti anche i loro esperimenti.

FILIA

È l'Isola dell'Amicizia, dove ci si reca per creare nuove relazioni, trascorrere il tempo libero, divertirsi e vivere l'amicizia in allegria. Uno dei principali luoghi di ritrovo è il Simposio, dove si può mangiare e ascoltare musica. A Filia si svolge il TMM (Torneo Mensile Megaliano), costituito dalle TGPE (Tre Grandi Prove Estratte): si tratta di un torneo a squadre, che ha come uniche regole la lealtà e la partecipazione di tutti i componenti della squadra a ogni prova. Il premio è costituito dal GPS (Giro Panoramico Spaziale), ossia del giro delle isole a bordo di una nave volante con meta finale l'Acropoli.



ACROPOLI

È il centro storico, culturale, politico e sociale di Megalì. Ricca di monumenti e di musei, è l'isola dove ci sono anche le sedi del Senato e del Laboratorio delle Scienze. Nell'Acropoli si trova il monumento principale di Megalì: tre basamenti in roccia granitica disposti a triangolo che simboleggiano le isole di Óiko, Didaskos e Fillà; al centro vi è una roccia su cui è scolpito il simbolo della città, costituito da una serie di ingranaggi e dalla scritta EGA.

ISOLA D'APPOGGIO

È una piccola isola che serve unicamente per lo scambio merci e per l'allevamento: un po' distanziata dalle altre, viene considerata una sorta di satellite di Megalì. È il luogo dove sono stati esiliati Zak e Tiki, che possono muoversi solo per trasportare merci e non possono recarsi all'Acropoli senza un permesso speciale. È l'unica Isola dove non ci sono Metavasi e Templi-Porta.

OSTRACON

È la prigione di Megalì, che si trova nei sotterranei dell'Acropoli. È buia e umida, illuminata solo da alcune fessure sulla parete rocciosa superiore e da alcuni specchi che riflettono nei corridoi la poca luce che filtra dall'alto. All'interno della prigione si trova anche il Magazzino Senatorio, dove vengono conservati oggetti requisiti dal Senato e posti sotto sorveglianza.

EGA

È un meccanismo costituito da 3 ingranaggi accorpati fra loro all'interno di un medaglione, che porta impressa sopra la scritta EGA. Fa parte del macchinario Granàzi ed è la "chiave" che consente di governare il volo della città, dato che senza di esso non è possibile utilizzare il timone nascosto sotto lo stemma di Megalì (che raffigura proprio l'EGA). In realtà nessuno sa a cosa serve l'EGA, perché Archimede era rimasto sulla Terra dimenticandosi di inserirlo: per questo motivo la città non si è mai spostata, restando sospesa nel cielo. Il papà di Sophia trova l'EGA durante il suo primo scavo e lo scambia per un antico amuleto, che da quel momento porta sempre al collo considerandolo un portafortuna. Viene trovato da Sophia all'interno del Partenone dopo la misteriosa sparizione del padre.



oragiovane

EDIZIONI
oragiovane.Store
oragiovane.FORMAZIONE
oragiovane.

GRANÀZI

È un marchingegno costruito da Archimede per far volare Megalì e trasferirla in un altro luogo. Nessuno sa dove sia e come funzioni e, con il passare dei secoli, i Megaliani ne hanno addirittura dimenticato l'esistenza. Nella leggenda sulle origini di Megalì, Granàzi è il nome della Regina delle Farfalle che ha salvato la città dal mostro di sabbia, facendola volare in cielo.

CRISTALLI DEI VALORI

Sono i tre cristalli che danno energia al Granàzi, nel momento in cui vengono inseriti nei basamenti del monumento cittadino, componendo assieme allo stemma (dove è inciso EGA) la parola LEGAMI. Ogni cristallo porta incisa una lettera: L, M e I; nei tempi antichi vennero affidati a dei custodi che dovevano mantenere il segreto della loro esistenza e tramandarli di generazione in generazione, scegliendo le persone ritenute più idonee a questo compito, in quanto ricche di quell'energia vitale che nasce dal desiderio di costruire relazioni vere.

TEMPIO-PORTA

È un tempio al cui interno sono posizionati i Metavasi: una sorta di stazione suddivisa in "Partenze" e "Arrivi", dove i Megaliani si recano per potersi spostare tra le isole.

METAVASI

Sono degli speciali vasi spazio-temporali, che consentono alle persone di spostarsi istantaneamente in luoghi diversi. Ogni vaso ha memorizzata la destinazione: basta avvicinarsi e si apre una porta di luce che, una volta attraversata, conduce in un altro luogo dove è presente un Metavaso. Oltre ai grandi Metavasi presenti nei Templi-Porta, che consentono lo spostamento di molte persone contemporaneamente, esistono i Metavasi d'Emergenza a disposizione dei soldati, che possono teletrasportare solo poche persone per volta e necessitano di tempo per ricaricarsi dell'energia necessaria.

ANFEREFONO

È una sorta di telefono utilizzato dai Megaliani per scambiarsi messaggi. È costituito da un'anfora che ha sul collo degli anelli numerici ruotanti. Dopo aver composto il numero ruotando gli anelli, viene inserito un messaggio scritto all'interno dell'anferefono, che viene immediatamente recapitato nell'anferefono di destinazione.



ANFEROSCOPIO

Si tratta di un vaso/anfora molto particolare, che consente di vedere e sentire le cose a distanza, una volta puntato nella giusta direzione.

SKAN-SCUDO

È uno scudo in dotazione ai soldati che consente di scansionare degli oggetti e di ricostruire la mappa dei loro spostamenti nelle ultime ventiquattro ore.

RIGENESIS

È il fluido dell'Antipresente inventato da Temocle. Una volta disperso nell'aria trasforma ogni cosa, facendo tornare il mondo a com'era oltre duemila anni fa. In questo modo la storia verrà cancellata come pure tutti gli abitanti della Terra; solo i resti dell'Antica Grecia riprenderanno il loro splendore originario. Temocle ha utilizzato il Partenone come test per verificare l'efficacia del fluido.

ANFORA AFONA

È un'anfora che ha il potere di sottrarre la voce delle persone e di trattenerla al suo interno. È stata utilizzata da Temocle per privare Zak dell'uso della parola.

METAVASO SENZA USCITA

È un Metvaso che non ha memorizzata la destinazione e che, una volta aperto, intrappola al suo interno le persone che vi vengono attratte, quando viene puntato verso di loro. Per poterle liberare, è necessario aprire il Metvaso e rovesciarlo verso il basso; se viene distrutto, anche le persone intrappolate spariranno per sempre.