

FEDERNIA

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

AMBIENTAZIONE

Indice

L'UNIVERSO, EDERNIA ED IL LIEAN	3
LE PRIME CIVILTÀ.....	6
LA PRIMA GUERRA.....	16
LA SECONDA GUERRA.....	19
LA TERZA GUERRA	22
AI GIORNI NOSTRI.....	27
PANTHEON	29
IL LIEAN	29
ELIELE	29
ELLA	30
ARCUMAN	30
JEFKR	30
IL MALE OSCURO	31
KDERONIO	31
SSTISHA	31
IL CALENDARIO	32
IL CONIO DI EDERNIA.....	33
COME PRESENTARE UN BACKGROUND	34

[Versione 2018]

L'UNIVERSO, EDERNIA ED IL LIEAN

“I troni non saranno smossi, domineranno tutte le terre, cosicché il destino si possa avverare per ogni essere”.

Questa la frase che echeggiò nel nulla, rimbombando infinite volte in infiniti posti, maestosa. La voce melodiosa e placida, così imperiosa eppure di una dolcezza immensa, quasi come un abbraccio dopo una grande paura, continuò:

“Abbiamo una responsabilità e daremo valore a questa responsabilità, sarete con me? Parlate ora”.

Una voce echeggiò decisa, risuonava femminile e matura, sensuale e ferma sulla sua decisione:

“La responsabilità di cui andate parlando è ferma nella mia mente, in essa ho riversato la mia attenzione, non dovete temere”.

Una luce, come un lampo, squarciò la tela del nulla, creando uno spazio nell'immenso, dove due figure si delinearono, avvolte nella loro magnificenza. Così fu il primo a prendere forma: la luce, divenendo rossa e dorata, si fece eterea e meno abbagliante, facendosi umana forma, armoniosa, bellissima, giovane e gentile nei lineamenti, nobile e maestosa nel portamento; la sua voce, un coro di mille voci perfettamente intonate, diventò una voce sola durante la trasmutazione, ma non per questo perse d'imponenza e sicurezza. Finita la trasmutazione in essere, egli aprì gli occhi e nello squarcio si avvertì un sussulto, come se il nulla si inchinasse e tutta l'immensità gioisse. In seguito a quel sussulto, il dio fece un sospiro e lo squarcio si riempì di varie tonalità di blu e di azzurro, formando una volta. La luce poi si posò su questa volta, dividendosi in due grandi sfere: la prima sfera percorse la volta e si fermò sui colori più chiari e tendenti all'azzurro, mentre la seconda si fermò sui colori più scuri. La prima sfera, forte dei colori vivaci, cominciò a risplendere sempre di più, diventando un dolce calore, che sapeva di felicità; la seconda, invece, si fece carico dei colori più scuri e si divise in due parti uguali, di cui: la prima metà si fece tonda e cominciò a splendere tenuemente, al fine di non abbagliare con la sua luce, ma rischiarare il buio con la dolcezza; la seconda metà si divise in tante piccole sfere luminose, le quali crearono un disegno armonioso e delicato sulla volta, dando il loro contributo. Infine tutte le luci sulla volta presero forma, diventando così stelle, di grandezze differenti, ma dalla stessa forma, per poi, definitivamente assumere la forma visibile della caratteristica di cui si sono impregnate.

Così la stella sulla volta chiara diventò raggianti e potente, riempiendosi di coraggio, e diventò il sole, la stella luminosa del giorno; così la stella più grande della volta scura diventò candida ed elegante, riempiendosi di dolcezza, e diventò la luna, la stella luminosa della sera, mentre le stelle più piccole presero a brillare senza cambiare la loro forma. La seconda entità cominciò a prendere forma: la luce verde, cambiando di tonalità, si fece percepibile, prendendo forma umana, con le orecchie a punta, dall'aspetto maturo ma attraente, deciso e prorompente ma allo stesso tempo dolce ed accomodante; la sua voce evoca il rumore armonioso dei più bei e i più vari paesaggi, ma si fece voce unica, voce di donna, di madre, severa ma amorevole.

Dopo essersi fatta essere, Ella aprì gli occhi, e nello squarcio si avvertì un altro sussulto, ed Ella sorrise. Allora lo squarcio si riempì di nuova luce, la quale aveva le tonalità del verde e del marrone, formando, in opposizione alla volta celeste, una distesa marrone, piatta e morbida, nella quale la luce dal colore più verde sembrava penetrare e lasciarsi assorbire, cullandosi senza timore alcuno. Ella parlò:

“Sedete con me eterno dio d'amore puro e speranza vera, abbiamo molto di cui discutere”.

Discese dall'alto, così, l'elegante entità, sedendo accanto ad Ella. Egli disse:

“Ha osato cambiare il destino, i troni hanno ceduto alla visione di quanto successo”.

Egli pianse. Le lacrime toccarono così la terra, ed essa divenne sabbia. Ella, allora, pianse e lo abbracciò. Da quell'abbraccio un forte vento cominciò a soffiare, divenendo luce ed allargando lo squarcio, così che l'orizzonte si stagliasse perentorio attorno a loro. Dopo quell'abbraccio Egli continuò:

“Ci sarà speranza, la speranza è un futuro di gioia e misericordia”.

Ella allora lo baciò e sorrise. Una lunga discussione prese fiato dai due, durante la quale l'aridità delle parole iniziale lasciò lo spazio ad un'armonia sublime e meravigliosa, durante la quale tutto lo spazio non ancora occupato si fece luce. Il simposio si fece allegro, così la luce, ad ogni parola di Ella, lentamente prese a crescere l'erba laddove la sabbia non c'era. Crebbero poi le piante, varie nelle forme, e, dopo una risata di Ella, crebbero anche i fiori, vari nelle forme, nei colori e nei profumi. Si parlò senza riposo, in quel luogo nuovo, continuando un dialogo che sembrò non dover finire mai. Le due entità erano vicine, molto vicine, capaci di toccare con il loro dialogo le giuste corde della realtà, che loro stessi hanno inventato, godendo della loro unione ritrovata. In questa effusione, così dolce, mentre le parole fluivano, in un momento di maggior contatto la volta celeste si riempì nuovamente di luce, la quale prese a cadere come gocce dense di potere e di grazia.

La terra allora si plasmò, candida e bella, quasi ad accoglierne il fluido, che toccandola scorse fino a riempirla, modellandone le forme sapientemente. Quando la luce si fece forma, essa fu acqua. Egli diede allora una carezza ad Ella, quando vide che la terra rifletteva le stelle della volta celeste, l'acqua seppe dare l'armonia perfetta del creato anche nella forma fisica. La luce così si fece carica di una potenza inaudita, mai, oltre il tempo e lo spazio, si vide tanta energia. L'esplosione di luce lasciò una luce colorata, argentea e rosa, che volle prendere forma. Sorrise Ella, come mai aveva sorriso prima, e strinse d'affetto la mano che l'accarezzò. Intanto la luce si delineò in una forma, maschile, aggraziata e bella, dal portamento statuario, i capelli lunghi e bianchi raccolti in una treccia, con vesti leggere e molto serie di roseo colore. L'entità nuova aprì gli occhi, osservando tutto ciò che potesse vedere e si compiacque nel vedere la felicità delle due divinità. Sorrise, quindi, ed al suo sorriso la luce tornò e si fece più intensa, poi prese parte al simposio, sedendosi tra i due, e cominciò a discutere. L'amorevole allegria del simposio venne interrotta dal brusco tuonare di una voce possente ed altisonante, imperiosa e grave.

“I troni non saranno mai più toccati, il volere degli dei mi trova favorevole. Avete la mia parola ed il mio appoggio”.

Un'altra luce si fece abbagliante nello squarcio, prima di prendere colore, un colore che variava tra l'arancione ed il giallo. L'entità prese così a divenire forma, fondendosi nell'armonia dello squarcio.

Esso assunse la forma di un gigante, dal corpo mastodontico, una barba arancione ed un portamento fiero. Esso prese parte al dialogo, d'accordo con quanto detto precedentemente e prendendo anch'Esso a parlare. Si discorse nuovamente, senza freno, aumentando l'armonia del simposio. La luce cominciò a risplendere, abbagliante e meravigliosa, di tutti i colori precedenti. Fu in questo istante, al crescere della luce, che l'armonia si interruppe. Una tetra oscurità fermò il brillare della luce, ruppe bruscamente l'armonia che si creò. L'oscurità prese lentamente forma all'interno dello squarcio, davanti agli occhi attoniti delle tre entità già presenti. L'oscurità divenne nera e si crepò di viola, diventando poi di forma umanoide, maschile, dal colorito smorto. I capelli viola lunghi cadevano sulla schiena, mentre il viso si delineava ancora più smorto, grazie anche agli occhi senza espressione né colore. L'entità si sedette tra loro, sorrise irata alla vista dello squarcio, poi cominciò a sputare sentenze e vomitare insulti. Il dialogo si fece allora silenzio e insulti a senso unico, un susseguirsi di scurrile odio che non permetteva intervalli di parole, il senso quindi si perse. La divinità neonata, dal candido bianco capello e roseo colore, allora urlò. L'urlo era potente. Per un attimo, un istante indefinito, il silenzio regnò, poi un insulto ancora precedette una risata malvagia ed oscura. Quell'urlo si tramutò in oscurità, pericolosa e di un odore tremendo.

Questa oscurità volle plasmarsi, l'entità malvagia allora l'assecondò; l'oscurità si crepò allora di un rosso molto scuro e di un verde che ricorda il verde della natura marcia, dalla quale si formò un essere, con corna ricurve ai lati del capo e delle piccole corna sulla fronte, il tutto condito da capelli lunghi neri e spettinati; la pelle puzzava di un odore sgradevolissimo, dura e del colore rosso che l'oscurità ebbe nelle crepe prima della trasmutazione. Quando questa entità aprì gli occhi urlò tutta la sua malvagità, facendo rimbombare lo squarcio di terrore, poi aggiunse:

“Io sono in disaccordo, io distruggerò l'armonia e giocherò sull'armonia fino a corromperla, perché così sarà utile ai miei scopi. Io sto bene”.

L'ego dell'entità aumentò spropositatamente, fino a far sorridere l'entità malvagia giunta nello squarcio prima di esso. Il dialogo si fece rabbia e paura, timore e silenzio. Gli dei allora si alzarono. L'entità ultima allora scaraventò dalle mani un'onda di acidità verso la neonata divinità, ma Ella innalzò le montagne e l'acido non la colpì; La smorta entità allora sprigionò uno strano potere, un potere che cercò di aggredire il creato, affinché la malvagità potesse mutarlo e chiudere lo squarcio, lasciando che il nulla potesse chiudersi su di esso ed inghiottirlo.

Egli allora, con carità, si fece scudo, innalzando una barriera sul creato, e scaraventando a terra l'entità che osò alzare i suoi poteri contro l'armonia. Il divino, dai capelli bianchi, allora usò il potere per affondare nell'essenza dell'oscurità, mentre il gigante, infuriato, cercò di schiacciare il cornuto avversario, causando un violento terremoto, che affossò la terra creando un enorme buco vicino alla sabbia del pianto. Scoppiò una battaglia furibonda, terribile, le cui ferite fecero traballare la luce; vennero portati colpi di una potenza immane, furono innalzate urla di guerra e di dolore, poteri di una potenza inaudita vennero fatti scontrare. La neonata divinità cominciò uno scontro memorabile di potere contro l'entità smorta, scintille ed esplosioni si succedettero sui corpi dei due; Ella chiamò a sé la luce, dirigendola poi contro il nemico oscuro cornuto, tramutando poi quell'onda di luce in un potere divoratore, il quale prese così la forma del fuoco, mentre il divino gigante sferrò un pugno contro lo stesso bersaglio di Ella, scaraventandolo all'orizzonte. Egli allora si fermò, prese una pausa dalla battaglia e piangendo pronunciò:

“Liean”.

In coro, le tre divinità, ripeterono:

“Liean”.

La luce allora si fece compatta e come una lancia, divise l'oscurità. La battaglia si fermò, l'oscurità lasciò lo squarcio e le divinità si fermarono stremate. Lo squarcio fu pervaso da energia, un flusso che si combatteva, ma che dalle parole divine venne stabilizzato, impedendo che esso penetrasse nel creato stesso, ma lasciando che aleggiasse nello squarcio senza creare danno. Un'istante ed Ella zitti il nuovo dialogo, con voce trasognata e fiera:

“Vi presento la vita”.

Così dicendo Egli si commosse e la divinità neonata sorrise di gioia, guardando la vita prendere forma, l'umanità ritornare a respirare, seppur dormente, e gli animali, seppur immobili. Ogni divinità soffiò in direzione di quell'opera maestosa, infondendo in loro una caratteristica. Egli allora prese le corone, forgiate dai quattro dei, e le soffiò verso i troni, mentre Esso, con la sua grossa mano, diede un colpo innanzi a sé, donando il moto al creato. Lo squarcio si fece mondo, l'orizzonte si congiunse con gli orizzonti, così creando l'universo. I troni vennero ripristinati ed avrebbero quindi ordinato lo spazio ed il tempo, scandendo nuovamente la vita. Fu il principio.

LE PRIME CIVILTÀ

L'universo riprese quindi ad assaporare la vita. I troni del tempo e dello spazio ricominciarono a governare, scandendo la vita come fu in passato. Il popolo degli umani aprì gli occhi, nulla di quel che videro fu a loro familiare, tranne le persone che ebbero al fianco nel momento del risveglio, distesi sulla sabbia. La volta celeste era chiara, il sole, la stella luminosa del giorno, splendeva su di loro come a dar loro il benvenuto. Dallo splendore di quel giorno, tra loro, comparve Egli, per parlare loro; il dio, fattosi forma comprensibile per loro, parlò: **“In tempi impossibili da rivivere, miei dilette, il mondo conosciuto venne divorato dalla corruzione, avanzata dall'oscurità più temibile, la quale ha insidiato nei vostri animi il terrore per il prossimo e il potere come fine ultimo della vostra esistenza. La corruzione degli uomini fu così la causa della fine di quest'ultimi, insieme al mondo su cui essi vissero. Questa è storia già che sapete, vi è impressa. Quel che non sapete è che tanto orrore cambiò il destino, facendo accrescere in maniera spropositata la furia dell'oscurità, la quale inglobò il mondo. I troni del tempo e dello spazio, allora, non ressero e finirono per collassare. Il nulla si impadronì di loro, l'esistenza così venne cancellata. Gli dei però non sono parte del tutto, noi siamo di più, siamo fuori e dentro il tutto, siamo eterni e anche più che eterni, siamo onnipresenti e anche più che onnipresenti. Il sacrificio di cui vi siete resi protagonisti fu privo di egoismo e di corruzione, fu privo di eroiche glorie per la storia, fu speranza disinteressata. Fu commovente e degno di nota, al punto che la storia possa anche essere cancellata, ma noi siamo qui per scrivere il futuro, e di questo futuro anche voi farete parte. Sia il gesto di Pietà, che Vi rivolgo, un esempio per il futuro che verrà. Portate al futuro l'amore per il prossimo, la misericordia che lega gli uomini, la conoscenza che esistono la corruzione e l'oscurità ma che la speranza potrà sempre batterli se solo sarà unita alla volontà di farlo. La guerra non finirà mai, l'oscurità cercherà sempre di corrompere la vostra fede, i vostri sentimenti, i vostri pensieri, facendovi compiere azioni ignobili. Tuttavia nessuno potrà sconfiggerla se non chi è pronto a sacrificarsi per farlo, questa è la libertà più grande che si può offrire. L'universo attende gli sviluppi, i regni inarrivabili del tempo e dello spazio hanno ricominciato il loro moto. Insegnate ai bambini l'antica speranza, costruitevi la vostra libertà e guardate il futuro a testa alta, come una razza dell'universo che ha saputo avere un'altra occasione, come un nuova vita che ha saputo farsi seme e poi sbocciare per ricominciare a vivere. Vi Amo, figli miei, ed ho fiducia in voi”**. L'umanità, inchinata, si commosse a tali parole, quasi come se la loro fede avesse creato un coro armonioso di preghiere ed inni dedicati alla divinità. Essi si alzarono, il futuro non poteva attendere oltre.

Nello stesso tempo, i mari cominciarono ad espandersi e le foreste crescere, nell'armonia che Ella ricercava. Per suo volere, nacquero in questi luoghi forme di vita differenti dagli umani, seppur molto simili. Nelle sconfinite foreste nacquero esseri umanoidi dalle criniere folte ed il viso dalle mascelle molto marcate, con una dentatura particolarmente pronunciata, quasi a ricordare il muso dei leoni; il corpo particolarmente peloso ed imponente, possente ed agilissimo, maestoso nel portamento e feroce nel momento del bisogno, presenta delle zampe con artigli pronunciati al posto dei piedi. Ella li chiamò Pandamator.

Allo stesso modo, nelle vicinanze dei Pandamator, nacquero esseri meno imponenti ma maestosi uguali, meno possenti ma più veloci, meno seri ma allo stesso modo orgogliosi e feroci; la loro criniera era più rigida e formava una cresta sul loro capo, che continuava lungo il collo, mentre il muso era più pronunciato e la dentatura meno felina; il corpo era molto peloso e gli arti inferiori presentavano degli zoccoli al posto dei piedi, quasi ad assomigliare a degli equini. Ella li chiamò Trocis.

Sulle rive dei mari invece, la vita si presentò, dopo i pesci e gli anfibi, come esseri dalla forma umanoide, dalle orecchie a punta, dai lineamenti molto fini e dai modi pacati e gentili; i loro capelli erano morbidi e lisci come la seta, di colore dell'avorio, mentre i loro corpi erano longilinei e glabri ed il portamento nobile. Eindendelor vennero chiamati.

Laddove la terra cedette, sotto il colpo possente di un dio, la vita si fece di umana forma, ma più bassa e tozza; i peli non furono un problema dal principio, così come la barba, portata con fierezza, sia dagli esponenti maschili che femminili. Il portamento fu da subito rozzo, dato anche dalla

cocciutaggine, ma contrapposto dalla grande forza di volontà e di lealtà. Ruzodenkter vennero chiamati.

Sopra gli alti monti, nello stesso momento, tra il silenzio assoluto, interrotto solamente dai rumori degli uccelli e dallo scrosciare di un ruscello, nacque la vita. La forma è umanoide, i capelli rigorosamente corti e dai colori vivaci, la statura poco sviluppata e la pelle segnata da macchie strane che variano dalle sfumature del viola a quelle del grigio; la loro indole è pacifica e risoluta, il portamento dignitoso e sempre calmo, quasi come se nulla di ciò che accade intorno a loro possa scalfire la loro calma. Hjky vennero chiamati.

La nuova vita diede un impulso frenetico al mondo, l'armonia e la gioia si fecero una cosa sola. La vita umana, così come quella animale e vegetale, cominciò ad organizzarsi, raggiungendo gli spazi più consoni e cercando di stabilirsi. Così i vari popoli cominciarono a costruire le prime civiltà, assicurandosi, come prima cosa, una città che potesse ospitarli e che aiutasse le nuove razze a creare una società, al fine di facilitare la gestione delle risorse e che coordinasse la vita di tutti gli esponenti.

La civiltà dei Ruzodenkter fu la prima a costruire la propria città. Sfruttando la grande quantità di roccia e di terra, presenti nella loro posizione, costruirono una città fortificata, sempre in continua evoluzione. Furono costruite imponenti mura per cingere la città, come prima cosa, successivamente, quasi a volerla chiudere definitivamente, fu costruito un enorme tetto sopra di esse; poche furono le zone della città in cui il cielo fosse ben visibile, risultando quasi un enorme quadrato di roccia.

La civiltà degli Eindendelor fu la seconda, creando dapprima un riparo tra gli scogli, poi modificandone l'aspetto e creando una città che sfruttasse gli scogli e si aprisse verso la spiaggia, cintandola con legni adornati. Sembrò quasi la costruzione di un unico enorme palazzo, in cui l'armonia e la bellezza fossero le uniche cose veramente importanti per la realizzazione dell'opera.

Il popolo degli umani invece si insediò nella prima pianura trovata dopo il deserto di sabbia, costruendo il primo accenno di città con i legni recuperati dalle palme e dalle altre piante che si trovavano tra la pianura ed il deserto. L'abbozzo della città, in pianta ovale, cercò di prediligere l'utilità della città, più che la bellezza estetica in sé.

Il popolo degli Hjky invece sfruttò la posizione, e la solida roccia dei monti, per erigere grandi monumenti, primitivi e sviluppati in verticale, come tante torri vicine, dentro i quali vivere.

I Pandamator invece costruirono, sfruttando la legna e la pietra, una città, non molto grande, al confine tra le colline e la foresta. La città venne a sembrare una fortezza altissima ed imperiosa.

Infine, i Trocis costruirono una città molto grande, con costruzioni mai su più piani e molto spaziose, al centro della foresta, ma senza rovinarne l'armonia ed utilizzando solamente ciò che la foresta potesse offrire; una città molto vasta, con enormi spazi tra una costruzione e l'altra, ricca di verde e senza strade che congiungessero gli edifici.

Il tempo scorre, inesorabile, con il susseguirsi del ruotare della volta celeste, del clima, e la ciclicità degli agenti atmosferici. Dopo aver costruito un posto dove vivere, tutti i popoli iniziarono un processo di organizzazione interna. Urgeva assolutamente costituire una società organizzata all'interno della città, ma anche esplorare questa nuova terra. I popoli svilupparono dapprima un linguaggio, orale e scritto, cominciando dall'incisione su pietra, dono delle divinità creatrici e protettrici, le quali non smisero mai di vegliare sui popoli mortali. Grazie a questa scoperta, i popoli poterono cercare di riunirsi per decidere come affrontare la questione dell'organizzazione sociale, avendo ora una lingua ed una città in cui stabilirsi.

Gli eindendelori si riunirono sulla spiaggia e, dopo una lunga preghiera agli dei, stilarono come prima cosa un calendario, di comune accordo. Successivamente stabilirono dei turni organizzativi seguendo la divisione del calendario; in questi turni, gruppi di eindendelori avrebbero stabilito cosa sarebbe stato meglio fare in quel periodo. Cominciarono, così, grandi lavori nella città, che nel frattempo cominciò ad avere un nome: Narmolanya. Ai lavori sulla città, gli organizzatori

implementarono alcuni gruppi di esploratori, con l'intento di cominciare a scoprire cosa il mondo potesse offrire loro, oltre ai dintorni soliti, e fare rapporto.

Il popolo degli umani invece si riunì nella costruzione più grande della città, anch'esso stabilì un calendario per scandire il tempo di ognuno, ed adottarono un sistema politico più rigido, eleggendo, per alzata di mano, alcune persone carismatiche come loro rappresentanti, al fine di lasciare a loro le decisioni sull'organizzazione del popolo. Questo metodo di governo venne chiamato repubblicano, gli "eletti" furono coloro che vennero scelti e formarono il governo. Anche in questo caso iniziarono grandi lavori all'interno della città, chiamata: Piana del Mondo. Spinti dalla curiosità, il nuovo governo istituì gruppi d'esplorazione.

Il popolo dei Pandamator invece decise di prendere le decisioni per volontà popolare, senza eleggere nessuno a "superiore" degli altri; cominciarono lavori di fortificazione delle aree circostanti la città fortificata costruita in precedenza, che nel frattempo venne chiamata: Basilikos.

I trocisiani adottarono la stessa modalità dei Pandamator, nessuno avrebbe mai voluto incarichi di troppa responsabilità, ma, a differenza del popolo dorato, decisero che la loro adorata Kepos, la città appena costruita, andava bene così. Il popolo dei Trocis, infatti, fu il primo a mandare gruppi d'esplorazione fuori dalla Foresta, sviluppando una tecnica molto particolare rispetto alla normale incisione sulla pietra, la pergamena, sulla quale, grazie ad un intruglio creato con erbe e fango, nel quale introducevano una punta di pietra da usare come pennino di scrittura, mapparono ogni posto esplorato. Pochi gli esponenti del popolo rimasti a Kepos, alcuni anziani e alcune donne incinte o con infanti, tutti gli altri si spinsero all'esplorazione del mondo.

I ruzodenkterian si riunirono nella piazza coperta della città, creando anch'essi un calendario, che servisse per suddividere il tempo del lavoro dal tempo del riposo, affinché non si riposasse troppo, così come volle il loro Re, una figura di comando, tra le più laboriose e carismatiche tra il popolo. Infatti, Kraizh Khazad si autoproclamò sovrano del suo popolo, cominciando ad organizzarne la vita, senza che nessuno mettesse in discussione quanto successo. Grandi lavori di scavo cominciarono nella città di Doze, orgoglio antico del popolo dei Ruzodenkter.

Sulle montagne, gli hjkyriti, cominciarono di comune accordo la costruzione di un monumento ancora più grande, raffigurante il viso di una delle quattro divinità che formano il "Lieran", colei che vide la luce dell'esistenza grazie all'armonia tra Egli ed Ella, che prese il nome, nella lingua del popolo delle montagne, di "Arcuman". Gli hjkyriti, a loro modo, stabilirono una specie di calendario, una sorta di descrizione dei momenti della giornata, ed elessero due loro massimi rappresentanti per la gestione e l'organizzazione della società, chiamati "detentori". L'insieme delle costruzioni monumentali, di fatto la loro città, venne chiamata: Ohg.

Così, mentre le città s'ingrandivano, gli esploratori scoprivano nuovi posti e nuove civiltà. Furono gli esploratori trocisiani a trovare, per primi, gli esploratori eindendeleri, creando un primo contatto tra i popoli del mondo, seppur con estrema difficoltà, a cominciare dalla lingua differente. Si susseguirono incontri tra gli esploratori della razza umana, trocisiana ed eindendelora, che portarono alla luce il grave problema della lingua, che non permetteva la facilità di dialogo tra le diverse razze. Il viaggiare, la continua esplorazione del mondo, portò alla scoperta di Basilikos da parte delle tre razze viaggiatrici, seguita, dopo qualche anno, da Ohg.

In questi anni le civiltà si studiarono, prendendo il tempo necessario per osservarsi a vicenda e cercare di tranquillizzare i più timorosi circa la buona fede degli altri abitanti del mondo. Durante questo periodo di stasi, i fedeli di ogni popolo costruivano templi in onore delle divinità creatrici e guide, rafforzando la convinzione di potersi fidare gli uni degli altri, potendo vedere che, seppur con nomi differenti, i popoli adoravano gli stessi dei. Furono Kabbe Desorondy Ambireem Doye e Take Tribo Facis Huly, detentori del popolo degli hjky, a studiare per primi gli alfabeti ed i linguaggi delle varie razze, al fine di riunire tutti i popoli in una grande assemblea. Ci volle un tempo definito come 1 nascita, 1 riposo, 1 morte e mezzo pianto, secondo il calendario eindendelor, 730 cambi di stelle, secondo il calendario hjky, per riunire effettivamente tutti i popoli, sulle "spiagge verdi". In onore di quella grandiosa assemblea, gli dei si mostrarono ancora una volta ai popoli, raccogliendo gioia e devozione al loro comparire. Tutta questa gioia fu di stimolo alle genti, le quali furono in grado di studiare e costituire un linguaggio comune, con lo scopo di potersi capire e confrontare, aprire un dialogo e migliorarsi a vicenda. Questa armonia diede poi la forza, ai popoli, di scendere sino nelle

profondità della fossa, per scovare cosa ci fosse, se avesse un fondo, se i rumori che di tanto in tanto venivano uditi fossero minacciosi o meno.

Durante la preparazione di questa grande spedizione, a cui presero parte anche esponenti pandamatorianesi oltre che umani, trocisiani ed eindendelori, il popolo degli hjky propose, ai governi, l'adozione di un calendario comune, per scandire il tempo e catalogarlo con lo stesso criterio, presentando una bozza. Il calendario venne così approvato il giorno della spedizione nella "Fossa del Mondo", presentato sempre alla spiaggia verde, alla quale si ritrovarono nuovamente in assemblea i popoli per glorificare la partenza del contingente d'esplorazione. Fu così che **il primo giorno del mese della costellazione del narciso**, la spedizione ebbe inizio, così come il calendario comune.

Grazie all'utilizzo di corde e ruote, scoperte del popolo hjkyrita, gli esploratori riuscirono a scalare la parete rocciosa della "Fossa del Mondo" scovando la città di Doze, **il decimo giorno del mese della costellazione della rosa**. Il popolo dei ruzodenkter, dapprima, fu molto inospitale ed a tratti anche ostile verso le nuove razze che si affacciarono alla loro città. Ci vollero mesi per convincerli della buona fede delle intenzioni degli altri popoli, cosa che non fu assolutamente facile, siccome la lingua ruzodenkterian continuò a rimanere un mistero.

Il ventitreesimo giorno del mese della costellazione della zagara, re Defrakhez Khazad lasciò Doze per raggiungere il mondo esterno. Incontrò così gli altri governi e stabili, con loro, l'entrata del popolo dei ruzodenkter nel calendario comune e l'insegnamento della lingua comune al proprio popolo.

Le civiltà cominciarono così a potersi capire, aprendo un'era di collaborazione e di scambi, ufficialmente **il sesto giorno del mese della costellazione del bucaneve**. In quest'era ci fu una serie numerosa di incontri tra i governi dei vari popoli, poiché tante erano le cose da dirsi, ma è anche vero che un'epoca di grande apertura porta con sé anche enormi cambiamenti.

Il primo giorno della costellazione della poinsettia dell'anno 2, il popolo di Narmolanya decise che un governo a rotazione fosse troppo fallimentare per gestire anche la politica estera, così gli eindendelori optarono per l'incoronazione di un "imperatore". Costui fu identificato nella figura di Ylliadan Leheen, eindendelore carismatico e molto saggio, pacato nel suo modo di essere e spesso incaricato di atti d'ambasceria verso gli altri popoli, nonché esponente illustre della spedizione nella Fossa del Mondo. Ylliadan era un eindendelore molto devoto al culto celeste dei sentimenti, un imperatore di cuore e dai modi gentili, che come primo editto sancì la costruzione di un tempio sulla cima più alta della scogliera di Narmolanya, dal quale poter studiare la volta celeste e le stelle che la fanno brillare. Trasformatosi in un impero, il popolo eindendelore, acquisì stabilità e coscienza di poter dare maggior contributo all'era che si stava attraversando. Infatti **il quinto giorno della costellazione della gerbera dell'anno 2**, il popolo degli eindendelori, costruì la prima imbarcazione, migliorando ulteriormente le tecniche di pesca.

Il popolo dei trocis, o dei "corridori" in lingua umana, fiero delle sue mappe, condivise con tutti gli altri popoli il metodo per ricavare i fogli di pergamena, in modo da rendere ormai obsoleta la tecnica d'incisione su tavolette di pietra, così come la tecnica di mappatura. Con l'aiuto di tutti i popoli, la terra ferma di tutto il mondo sarebbe stata mappata a breve, un sogno per i trocisiani. Unendo poi la capacità di costruzione delle imbarcazioni degli eindendelori, avrebbero potuto mappare anche le acque.

A Doze il popolo faticò a lasciare le vecchie abitudini per le nuove, ma con buona opera di convincimento, ce la si fece, trovando nel popolo dei ruzodenkter, un vero pozzo di conoscenza sull'arte del costruire. Infatti, al centro della città di Doze, il popolo natio scavò molto in profondità, costruendo una miniera stratificata molto ben organizzata e stabile, con travi di legno e metallo ben piazzate come sostegni a colonna ed architravi. Da questa miniera si scavava una pietra molto resistente e dal colore roseo chiamata "Gotra", dalla quale si estraeva un metallo omonimo che, una volta lavorato, si presenta molto malleabile ma resistente, dal colore grigiastro con riflessi rossastri alla luce. L'avanzata abilità nella lavorazione dei metalli e nei rudimenti di ingegneria resero molto popolari i ruzodenkterian, i quali si vantavano sin da subito di essere maestri delle arti e le insegnarono alle altre genti spontaneamente e con minuzia.

Il popolo dei pandamator non era un popolo di grandi maestri, né abili politici, mantenne sempre la sua linea guida organizzativa, ma diede comunque il suo contributo all'era che stava correndo. I pandamatorianesi, o fiere conquistatrici in lingua umana, da sempre crebbero la concezione marziale dello sviluppo del fisico e delle tecniche di combattimento; essi impiegavano moltissimi attimi della giornata nella ginnastica e nello sviluppo della propria massa muscolare, così da essere sempre scattanti e potenti. Essi iniziarono, proprio in quest'era, a trascrivere anche alcune tecniche di combattimento particolari, studiate e perfezionate accuratamente nelle sale di Basilikos. Ovviamente, diedero il loro benessere nell'insegnarne le basi anche ai popoli amici.

Il popolo degli Hjky, invece, era un popolo ben più sedentario di quello dei ruzodenkter, ma sapeva quando richiamare qualche gruppo di ambasceria a Ohg o quando scendere dai monti per portare buone nuove; dal loro ascetismo, infatti, questo popolo riuscì a scandire il tempo, creando la clessidra. Stabilirono poi che ogni due giri di clessidra si chiamassero "ora", mentre il termine di un giro di clessidra si chiamasse "mezz'ora"; divisero le giornate in 24 ore, chiamando le prime 12 "ore del mattino", le successive 4 in "ore pomeridiane", le successive 6 in "ore serali" e le restanti in "ore notturne". Questa invenzione sbalordì tutti i popoli, che fecero non poche confusioni nell'apprendere la cosa, ma con dedizione e sforzo comune, tutti vi riuscirono, anche se per molti la divisione tra le varie tipologie di ore del giorno riesce sempre un po' complicata.

Gli anni passarono tra migliorie e nuove invenzioni e scoperte, come il "Legno Arcobaleno", capace di resistere anche alle più alte o alle più basse temperature, rinvenuto al centro della Foresta, nei dintorni della città di Kepos, oppure come le prime poesie o forme d'arte, sviluppata a Piana del Mondo o a Narmolanya.

L'ottavo giorno della costellazione del calicantus dell'anno 3, dalle rive del Mare, denominato "Mare di Orbe Hos", la prima imbarcazione d'esplorazione salpò, con a bordo un ambasciatore per ogni popolo e trenta marinai, per lo più eindendelori e trocisiiani, oltre ad un carico di provviste che sarebbe bastato per poco più di un anno di navigazione. L'intento fu quello di scoprire se ci fosse qualcosa, oltre il mare, nei dintorni del mondo conosciuto.

Il mese successivo vennero inaugurati i lavori per la costruzione di una grande forgia nei pressi delle spiagge verdi, come regalo di re Defrakhez Khazad agli altri popoli, simbolo di fratellanza. Intanto le costruzioni dei templi andavano avanti, grazie all'impegno dei popoli tutti. Il primo tempio che fu terminato, senza contare il tempio di Arcuman, edificio del popolo Hjky, fu quello dedicato a Vrk, costruito nei pressi della fossa del mondo, terminato il dodicesimo giorno della costellazione dell'iris. **Il settimo giorno della costellazione dell'ortensia**, invece, venne terminato il tempio voluto dall'imperatore Ylliadan Leheen, sulla cima della scogliera più alta, in onore di "Lyvue". **Il secondo giorno della costellazione della zagara** fu invece completato, nell'oasi di palme tra le pianure ed il "deserto del pianto", il tempio consacrato ad "Ella". **Il primo giorno della costellazione della poinsettia**, venne terminata la costruzione della "Grande Forgia della Fratellanza". **L'ultimo giorno dell'anno 3** venne organizzata una grande cena al caldo di Doze, alla quale vennero invitati tutti i popoli. Nessuno mancò a quella festa, assaggiando specialità culinarie di ogni popolo, alcolici compresi.

Il ventottesimo giorno della costellazione del giacinto dell'anno 4, poco prima del tramonto, al largo del mare si cominciò ad intravedere una imbarcazione. Grandi urla, grande stupore tra i pescatori, l'imbarcazione partita più di un anno fa stava tornando a casa. Raggiunta terra, gli ambasciatori tornarono ognuno dai propri popoli, ansiosi di fare rapporto su ciò che hanno visto. La mattina di quel dì, intorno alla prima ora, il tempo si rabbuiò di colpo, la stella della sera diventò nera ed il cielo rosso sangue, prima di annerirsi anch'esso. Tuoni e fulmini che incendiarono alberi e provocarono valanghe; boati assordanti che scossero la terra così violentemente da far crollare molti edifici in ogni città e creare violenti maremoti dalle onde talmente prepotenti da stagliarsi ferocemente su Narmolanya, distruggendone le bellissime mura sapientemente ornate; saette nere dai contorni violacei colpivano i palazzi più grandi, distruggendone i tetti e mettendone a dura prova la stabilità. Per tutta la mattina e fino alla notte di quel disgraziato giorno crolli e morti si fecero strada tra gli occhi colmi di terrore dei popoli, fino a che delle tenui luci presero a brillare dai templi, sfumate di alcuni colori, una rossa e dorata, un'altra verde e marrone, un'altra ancora rosea e argentea ed infine anche una gialla ed arancione. Queste luci esplosero in un sordo boato, inondando di luce tutto il creato. Era circa la prima ora del nuovo giorno quando la luce si ritirò e lasciò libera vista a tutti coloro che resistettero alla carica. La volta celeste tornò normale, la terra

ed il mare si quietarono, ma la vista non fu delle migliori: morte e distruzione furono visibili a tutti. Ogni popolo pianse i suoi morti, l'eletto Renato Vertano Farbo si suicidò per il dolore della perdita della figlia e nel vedere Piana del Mondo quasi distrutta. Il giorno successivo ogni popolo pianse i suoi morti in una riunione cittadina. Vennero poi inviati gruppi d'ambasceria, da ogni popolo, per sincerarsi dei bisogni di ognuno e fare fronte comune per ricominciare. In seguito a questa decisione tutti vennero a conoscenza della più grande tragedia: la Fossa del Mondo, nella quale si trovava Doze, era interamente crollata. Lo sgomento raggiunse i cuori di tutti i mortali del mondo, una intera popolazione schiacciata dai grandi massi rocciosi caduti dai costoni dell'enorme fossa. Pochi di loro si salvarono, tra cui l'ambasciatore che prese parte alla spedizione oltre mare, di nome Huroz Tenker, ed alcuni gruppi mandati in ambascerie per le varie popolazioni, nonché alcuni fabbri di lavoro alla "Grande Forgia della Fratellanza". Nei mesi seguenti quel giorno, i governi cercarono di ricostruire una vita di sacrifici, radunando i popoli e studiando un piano di ricostruzione per le antiche città, senza mai dimenticare il popolo che ebbe la perdita maggiore. Ai superstiti di quel popolo venne concesso il governo sulle "Spiagge Verdi", donando a loro, a turno, risorse e manodopera per fondare una loro città. I pochi rimasti decisero di incoronare Re Huroz Tenker, **il ventiquattresimo giorno della costellazione della zagara dell'anno 4**, alla presenza di tutti i popoli.

I mesi passarono, i popoli lavorarono sodo nell'intento della ricostruzione del loro mondo. Nel contempo, vennero portate le nuove mappe ad Ohg, per discutere di ciò che venne trovato. Oltre il mare, infatti, si raccontò di un'altra terra, grande almeno quanto la loro, completamente disabitata, mentre una ben più piccola isola si trovava tra le due terre, ma era impossibile arrivarci. Gli ambasciatori a comando dell'imbarcazione, così come i marinai sopravvissuti alla catastrofe, parlarono di una strana forza, sconosciuta ed incredibile, che impediva l'avvicinarsi delle imbarcazioni a tale isola. Se ne discusse per giorni, fino alla decisione di mandarvi un'altra spedizione, che sarebbe salpata con il doppio degli uomini ed avrebbe avuto un unico scopo: raggiungere l'isola a tutti i costi. La spedizione sarebbe partita non appena l'imbarcazione fosse stata disponibile, ma per quello ci sarebbe stato da attendere parecchio, vista la priorità di rimettere in sesto le città in cui abitare, prendendo maggiori precauzioni possibili per affrontare nuovamente un cataclisma di quelle dimensioni.

Passarono quindi due anni senza novità, se non il vedere che le città cominciarono ad avere di nuovo la bellezza antica, ritrovando le parte delle proprie mura o delle proprie torri, mentre la città ruzodentketerian cresceva attorno alla "Grande Forgia della Fratellanza", prendendo il nome di "Turntoz". A Narmolanya, mentre il porto veniva ricostruito ed ancora continuava l'opera di ampliamento e di rafforzamento della struttura, cominciarono i lavori per l'imbarcazione che avrebbe condotto gli studiosi all'isola denominata "Isola Sconosciuta". Si optò per l'utilizzo del "legno arcobaleno" per non rischiare deterioramenti, anche se questa scelta allungò i tempi di alcuni mesi. Finalmente, **il terzo giorno della costellazione del calicantus dell'anno 7**, la compagnia partì. Il mese passò senza problema alcuno e con la scoperta del primo flauto, che modificò la concezione musicale dell'epoca, fatta di soli canti e tamburi.

La notte tra **il ventottesimo giorno della costellazione del giacinto ed il primo giorno della costellazione della gerbera dell'anno 8**, il cielo si rifece nero come il carbone, caricandosi di lampi e tuoni dai riflessi violacei e dai boati terrificanti. Nella mente dei popoli la tragedia di quattro anni prima, nelle menti dei più piccoli solo il terrore di quello che sarebbe potuto succedere. La marea nel giro di un'ora si alzò pericolosamente, mentre il vento cominciò a farsi bufera nel giro delle due ore successive. Una folgore abbagliante si abbatté sull'orizzonte, facendo urlare di terrore il mondo intero. L'intera giornata passò così, senza che nient'altro succedesse. Verso circa la prima ora del mattino, tutto cessò, lasciando la volta celeste libera da qualsiasi nube. I popoli gioirono, stremati dalla paura e dalla giornata intera senza dormire né mangiare. Immediatamente vennero inviati gruppi di ambasciatori tra le varie città, per sincerarsi che nessuna catastrofe si fosse abbattuta in nessun luogo. Le città furono salve infatti, così come non ci furono morti, sulla terra ferma. Il mare, però, non fu altrettanto clemente: pezzi di legno arcobaleno vennero riportati a riva dal mare. Assi distrutte, alcune con ancora attaccati pezzi di tela strappati, a ricordare che la spedizione all'isola non sarebbe tornata indietro mai più. Quel che più preoccupò le genti, fu vedere le assi di legno arcobaleno bruciate, quando nemmeno la forgia di Doze era mai riuscita a farlo, negli anni addietro.

Un gruppo di ambasceria hjkyrita, radunò i capi dei governi ad Ohg, per **il primo giorno della costellazione del narciso**, sottolineando l'urgenza di tale avviso. Ogni esponente dei vari governi

si mise in viaggio sin da subito, per poter arrivare in tempo, preoccupato ed incuriosito allo stesso tempo. Infatti il popolo hkyrita non era mai stato famoso per richieste del genere, solitamente il tempo non era mai stato forzato da parte loro. Alla riunione giunsero tutti per tempo, impazienti di venire a conoscenza del problema che si voleva sottoporre con così tanta premura. Kabbe Desorondy Ambireem Doye, entrando nella stanza del grosso “palazzo” di Ohg, dove tutti gli invitati si trovarono, portò con sé un bimbo in fasce. Delicatamente lo appoggiò sul tavolo in pietra, attorno al quale si sarebbe sviluppata la riunione, scoprendone il petto, il quale presentava, proprio sopra il cuore, un simbolo strano di colore violaceo, lo stesso che adornava i terribili fulmini. Il simbolo sembrava marchiato a fuoco sulla pelle del bambino, il quale presentava anche un'altra caratteristica, visibile non appena anche il viso fu svelato: esso non aveva né palpebre né occhi, ma soltanto le cavità, dentro le quali una luce fioca violacea sembrava accendersi ad intermittenza, flebile ed opaca. Tutto questo andò ben oltre la possibilità di capire dei governatori, i quali tornarono alle proprie città insolitamente titubanti. I “detentori” decisero di affidarsi ad Arcuman, pregando il dio di dare loro una risposta. Appoggiato l'infante sull'altare, però, questi cominciò a piangere e dimenarsi, accendendo la luce viola nelle cavità oculari. Il corpo del neonato si sollevò dall'altare, levitando, mentre la luce cominciò ad attenuarsi ed il simbolo a bruciare con piccole fiamme nere e violacee visibili. Nessuno dei due “detentori” riuscì più a muoversi e vennero poi scaraventati contro i muri della stanza, poi a terra, quando le luci nelle cavità oculari si spensero e le fiamme del simbolo con loro, lasciando il simbolo ancora più marchiato sul petto. Il bimbo si adagiò con leggiadria sul pavimento della stanza, insolitamente calmo; quando i detentori riuscirono a rialzarsi, corsero verso di lui per raccogliarlo, venendo colti da stupore quando guardarono il suo volto e si accorsero che degli occhi bianchi, dalle pupille color viola, avevano trovato posto sul viso dell'infante. Il bimbo fu portato a riposare e gli fu affidato il nome di Creeby Kodody Hurryabbyebby. I giorni passarono, gli hkyriti fecero sapere quel che successe, rimarcando che dopo l'accaduto tutto era tornato alla normalità. La notizia rallegrò i governi.

La vita progredì sempre di più, si scoprirono nuovi materiali pregiati, venne scoperto l'inchiostro per scrivere grazie ad alcuni animali marini che venivano pescati, vennero scoperti altri strumenti musicali come la cetra ed il liuto. A Kepos nuove stoffe pregiate venivano filate, mentre cominciarono a girare i primi quadri e le prime statue, insieme a nuove tecniche agricole e per l'allevamento.

Ogni quattro anni, nel giorno **tra il ventottesimo giorno della costellazione del giacinto ed il primo giorno della costellazione della gerbera**, alcuni neonati vennero partoriti con le stesse caratteristiche del neonato hkyrita Creeby Kodody Hurryabbyebby. Il bambino crebbe e si capì già dall'infanzia che non sarebbe stato una persona come tutte le altre, poiché riusciva a controllare con il proprio corpo una forza misteriosa, invisibile ma che poteva far male o impedire ad altri di avvicinarsi. Intanto, negli anni, ogni spedizione, grossa o piccola che fosse, singola o accompagnata da altre, in spedizione verso l'Isola Sconosciuta, non riuscì mai ad approdare alle sue coste.

Nell'anno 28, le persone con il marchio erano quasi un centinaio, alcuni ormai non più bambini e curiosi essi stessi di capire cosa in loro fosse diverso rispetto alle restanti persone di tutti i popoli del mondo. I governi decisero allora di fare una prova, accompagnare alcuni di loro all'Isola Sconosciuta, per vedere se ci fosse un collegamento tra le loro misteriose capacità e la forza che circondava l'isola e la rendeva impenetrabile. Questa volta, il popolo di Basilikos, i pandamatorianesi, offrirono un loro contingente come guida della spedizione. L'offerta venne accolta, dopo due giorni di trattative serrate. Venne progettata la nave più grande di tutti i tempi, poteva contenere ben duecento persone.

Nell'anno 29 vennero inventati i punti cardinali e venne disegnata la prima rosa dei venti, pochi mesi dopo venne migliorato il sistema di mappatura e vennero ridisegnate tutte le mappe secondo la nuova concezione. Alla Piana del Mondo, grazie all'artista Giulio Dugretti, si scoprì il papiro, mentre a Narmolanya gli eindendeleri scoprirono, dopo un lungo mese di bassa marea, una grotta non molto lontana dalla riva e cominciarono i preparativi per esplorarla.

Nell'anno 31 la spedizione navale salpò, **il quindicesimo giorno della costellazione della rosa**, per l'esattezza, duecento persone lasciarono il mondo conosciuto, che venne chiamato “Edernia”, alla volta dell'Isola Sconosciuta. Metà esatta dell'equipaggio erano pandamatorianesi.

In un mese di navigazione, la compagnia arrivò in vista dell'isola. Quando la nave entrò in collisione con la strana forza che le impediva di proseguire verso le coste dell'isola, Creeby Kodody

Hurryabbyebby, e gli altri come lui, cominciarono a sudare moltissimo ed i loro occhi a brillare; vennero attratti, come una calamita, verso quella forza e cominciò a lasciarsi intravedere un colore violaceo. Il mare prese ad agitarsi, mentre da quell'enorme barriera violacea nascevano folgori in ogni direzione, fino a che una potente folgore si lanciò in direzione della nave, venendo però assorbita da coloro che nacquero nel "Giorno dei Fulmini". Dopo quella grossa scarica, la barriera sembrò indebolita e fu allora che, guidati da Frubyros l'anziano, i pandamatorianesi affiancarono i ragazzi, cominciando una litania in lingua antica. La barriera cominciò a tremare, la nave ad oscillare pericolosamente, mentre una seconda folgore, ancora più grossa, viaggiò in direzione della nave. Una parte venne assorbita da coloro che avevano il marchio sul petto, la restante venne invece respinta dalla nave e tornò verso la barriera. Quando la folgore colpì il luogo dove nacque, ci fu un istante breve di silenzio profondo, seguito da uno spettacolo sconcertante: una colonna di energia fluida prese il posto della rigida barriera, cominciando a vorticare sempre più veloce. Attraverso il buco, che si formò all'altezza della nave, i marinai poterono vedere un posto buio, spaventoso, dove la terra era arida e non esistevano alberi o erba, dove una nebbia grigia era costante nell'aria e la gente si trascinava in giro con lo sguardo perso e la pelle più bianca dei morti; successivamente videro esseri scontrarsi in una sanguinosa battaglia, in cui folgori e raggi luminosi venivano lanciati dalle mani di quegli esseri, armi bellissime splendevano distruggendo e mietendo vittime. Visioni sconcertanti che lasciarono attoniti ed increduli gli esponenti dei popoli sulla nave, ma che svanirono insieme al vortice violaceo, lasciando così mare aperto fino alle coste dell'isola. Ripresisi dallo spavento e dalle visioni, l'equipaggio guidò la nave sino alle coste dell'Isola Sconosciuta, dove attraccarono.

L'isola non si presentò molto grande, anzi, piuttosto modesta come grandezza, ricca di vegetazione e piccoli animali. Al centro dell'isola, solamente un enorme leggio che brillava d'oro, incastonato di gemme preziose, come quelle che adornava il trono di Doze. Esso reggeva dei fogli rilegati insieme, moltissimo fogli, molto grandi; la particolarità di quei fogli fu quella che tutti si presentarono scritti, e le prime pagine si scrissero nel momento stesso che Creeby Kodody Hurryabbyebby e gli altri si avvicinarono per leggerle. Gli occhi dei "marchiati" cominciarono a brillare nel momento stesso in cui si posarono sulle pagine del libro. Dalla loro bocca uscì, in un unico coro univoco: **"Il Potere è forza, la forza è dominio ed il dominio è controllo. La vita è superata, è nata per essere fallace, ma si può dominarla facendo sì che sia il flusso stesso a deciderne le sorti. Vivi senza regole, imponiti sugli altri, sia la tua l'unica legge. Il potere è vita, il potere concede la possibilità di decidere delle vite degli altri. Tradisci, inganna, divora, non lasciare che nessuno ti fermi. Porta la desolazione al mondo, toglie la libertà e non lasciare che nulla ti scalfisca, perché nulla vale più del tuo dominio e del tuo potere. Uccidi, violenta, nessuno potrà fermarti, poiché il terrore sarà il tuo stesso nome".**

Sull'enorme libro comparve un punto, mentre le frasi che venivano pronunciate venivano, nello stesso tempo, trascritte. Agli esponenti dei popoli, nati marchiati nel "Giorno dei Fulmini", cadde ogni capello, ogni pelo del corpo, acquisendo un colorito violaceo. Per un istante, Frubyros l'anziano, vide un volto pallido e colmo di malvagità sul viso di Creeby Kodody Hurryabbyebby, e lo stesso volto anche su quello di tutti gli altri "marchiati". Il libro si chiuse e scomparve, lasciando spazio ad una battaglia veloce e sanguinaria. Formule in una lingua sconosciuta vennero pronunciate da coloro che costituirono il coro, spegnendo nel sangue la vita di tutto il resto dell'equipaggio che li accompagnò. Frubyros l'anziano, sopravvisse a ciò che lo investì, riuscendo a colpire, con un pugno, Creeby Kodody Hurryabbyebby, piangendo una preghiera nella propria lingua. Il giovane, colpito, venne scaraventato contro un albero, rompendosi l'osso del collo. I restanti pronunciarono nuovamente alcune frasi in quella lingua sconosciuta e successivamente il corpo di Frubyros esplose, coprendo il suolo di interiora e sangue.

Cinquantanove marchiati, rimasti, governarono la nave e fecero ritorno sulla terra ferma. Si avvicinarono alle mura di Narmolanya, quelle che correvano lungo la costa, e navigarono lentamente lungo di esse, fino a raggiungere la spiaggia. Lì sbarcarono, dividendosi in due gruppi: uno entrò nella città eindendelora, l'altro virò verso Basilikos. Dal momento del loro ingresso, urla di dolore si levarono da Narmolanya, mentre per le strade schizzi di sangue adornavano i muri, sapientemente dipinti; i "marchiati" presero la via per il palazzo dell'imperatore eindendelore, aprendo il portone ed entrandovi, piegando ed uccidendo alcuni eindendelori presenti. Ylliadan, svegliato dal trambusto, accorse ed intercettò i "visitatori" e vide come essi sfruttavano strani poteri per uccidere esponenti del suo popolo. Ylliadan prese così coraggio, strinse il suo tridente e con esso si lanciò verso di loro, infilzando il primo e colpendo il secondo. Successivamente Ylliadan venne buttato al

tappeto ed il suo tridente venne fatto sbalzare lontano. Fu in quel momento, mentre Yliadan raccomandava l'anima ad Lyvue, che dal tempio della divinità un raggio di luce colpì uno dei marchiati, il quale cadde a terra senza emettere alcun gemito. Come una furia, con ali di luce, una creatura si abbatté sui marchiati con la propria lancia, uccidendoli tutti e tendendo poi la mano all'imperatore eindendelore, incredulo. Mai fu vista una creatura tanto forte e tanto bella allo stesso tempo, con ali scintillanti che sembrava volasse, con una forza così straordinaria e dalle coperture in metallo così lucenti. Esaurita la sua magnifica furia, l'essere scomparve e Yliadan svenne.

Il mattino seguente fu rinvenuto da alcuni rappresentanti del suo popolo, che preoccupati salirono al palazzo. Essi lo sollevarono dal terra e lo adagiarono sul trono, facendolo svegliare dolcemente, ma il risveglio fu tutt'altro che dolce per l'imperatore che fu scosso da mille pensieri. Il primo comando che diede fu quello di rimuovere i corpi degli aggressori e di assicurarsi che non ce ne fossero altri in giro, nel frattempo corse a scrivere pergamene per tutti i regnanti, al fine di avvertirli dell'accaduto. Prima che gli ambasciatori fossero mandati, però, Kyhyrydos il devoto, fece visita a Narmolanya. Esso venne ospitato da Yliadan immediatamente, appena l'esponente del popolo dorato pronunciò la parola "marchio". Kyhyrydos spiegò appunto che il loro popolo, da sempre, potesse trasferire gli ultimi pensieri prima della morte di un esponente ad un altro, al quale si è particolarmente affezionati; questi pensieri si palesano nella coscienza del ricevente solamente se necessari. Egli ricevette in dono gli ultimi pensieri di Frubyros l'anziano, proprio qualche momento prima che un gruppo di "marchiati" cercasse di entrare a Basilikos, giusto in tempo per limitare i danni e preparare un'imboscata agli avventori.

L'imperatore eindendelore mandò comunque gli ambasciatori, come giusto, chiedendo ai governatori un incontro dei popoli. Questo incontro si svolse esattamente tre mesi dopo, presso la nuova città di Turntoz. I rappresentanti del popolo eindendelore e pandamatorianese, raccontarono l'accaduto, ancora quasi increduli e sbigottiti da tutto ciò. Edernia conobbe così la malvagità. Molti gli interrogativi su cosa spinse quelle persone a commettere atti così crudeli, su cosa fosse il potere che essi usarono per commetterli, cosa fosse quello strano libro che Frubyros l'anziano trasmise in pensiero al giovane Kyhyrydos il devoto, e chi fosse quella figura giunta in soccorso all'imperatore Yliadan Leheen.

D'un tratto, prima che l'assemblea venisse sciolta, una luce splendente abbagliò i popoli, ritirandosi solo per lasciare spazio a quattro figure, che da lungo tempo venivano pregate e raccontate, ma mai viste. Gli dei si mostrarono nuovamente ai mortali. Essi parlarono per dissipare i dubbi, per impedire che i popoli si fermassero ma continuassero a progredire. **“Edernia è un mondo nuovo, volevamo rimanesse tale, senza cattive intenzioni, senza malvagità, senza l'oscura presenza dell'egoismo che distrusse il vecchio mondo. Il potere che avete risvegliato, appartenente a questo mondo certo, è stato da subito percepito dall'oscurità, dal male, che ha saputo insidiarsi fra la curiosità e l'ignoranza di alcuni. Avete conosciuto il male, la rappresentazione mortale della volontà oscura di divinità malvagie, potenti, che da sempre esistono e da sempre combattiamo. Edernia non è che una parte dell'universo creato, un piano dell'esistenza se così possiamo dire, un posto nuovo dove ancora la battaglia non è scoppiata. Noi speravamo non scoppiasse mai, ma la nostra speranza non è l'unica volontà che governa l'esistenza e tutto ciò che c'è oltre essa, come vi ho detto. Altri popoli, di altre razze, in altri mondi, esistono nell'universo dei piani, con caratteristiche diverse dalle vostre, ma anch'essi pregano noi dei e continuano la loro vita. Alcuni però, creazioni di Kderonio e di Sstisha, le divinità oscure, portano la volontà dei loro dei, come han fatto coloro che, inondati dal potere, han ricevuto il marchio e l'oppressione oscura, rivoltandosi contro di voi. L'intera esistenza è divisa tra il male ed il bene, le azioni di ogni singolo esponente dei popoli sono una scelta tra l'armonia ed il peccato. Presto anche voi, figli miei, sarete costretti alla battaglia, a difendervi dall'oscurità e dalla malvagità, combattendo per garantire ai popoli di non essere sterminati, di non essere costretti a cedere la propria libertà e l'armonia della vita, di non essere testimoni e causa della distruzione. Avete conosciuto il male, avete conosciuto la parola nemico, l'universo piange per il dispiacere di quanto è successo, ma chiama all'impegno della vostra fede e della vostra vita per unirvi all'armonia e combattere l'oscurità. Noi siamo con voi, cercando tutti gli istanti di rendervi orgogliosi, nella speranza che anche voi ci rendiate tali. La nostra benedizione discenda, ora e sempre su di voi, che il coraggio di reagire e di vivere sia il nostro regalo per sempre”**. Con questo discorso le divinità sparirono dall'assemblea, che si sciolse, lasciando tornare alle proprie città ogni razza.

Gli anni passarono in fretta, vedendo la nascita di molte invenzioni, grazie alle ricerche ed agli studi condotti dai popoli sia sui legni che sui metalli. Grazie alle ricerche sui legni, si riuscirono a rilegare fascicoli in cui vennero catalogati, in base a svariati parametri, diversi tipi di legni e si crearono cose utili come la carta per scrivere. Attraverso lo studio dei minerali vennero sperimentate varie leghe, grazie alla scoperta di nuove miniere, situate nel sottosuolo, scoperte dall'esplorazione di una grotta vicino agli scogli, nascosta spesso dalle acque ma visibile durante la bassa marea; grazie a queste nuove leghe metalliche, utensili da cucina e per il lavoro di tutti i giorni, varie armi ed armature videro la luce, dando origine a nuovi mestieri. Le società cominciarono a modificarsi, creando istituzioni come la guardia cittadina.

Nell'anno 183, un'assemblea dei popoli, proclamò la nascita del conio, in seguito all'affermarsi di numerosi mestieri e di richieste sempre più ingenti di materie prime. All'interno degli enormi templi, i fedeli vennero avviati all'arte dell'erboristeria e della medicina, mentre i più devoti cominciarono un lungo periodo di meditazione e di preghiera.

LA PRIMA GUERRA

Le città ricominciarono i lavori, iniziando ad innalzare mura, erigendo roccaforti e rafforzando i palazzi governativi. Il peccato però rimase sempre ben impresso nella mente dei popoli di Edernia, emanando come un alone di paura, un miasma di viltà che colpì sporadicamente alcuni individui. Le assemblee tra i popoli si fecero sempre più di rado, se non per scambi commerciali e qualche festa, poiché i lavori di rafforzamento stavano diventando più che un'ossessione, così come l'accumulo di denaro. Tra i vari regni, eccezion fatta per il popolo dorato e per il popolo ruzodenkterian, alcuni esponenti cercarono di convincere le folle di alcune teorie sull'ateismo e l'agnosticismo. Queste teorie ebbero le più svariate basi di principio, come: l'inadeguatezza divina di prestare loro soccorso e riparo, il timore che il destino sia comandato da forze superiori, e tante altre affermazioni che arrivarono persino a negare l'esistenza degli dei.

Il diciottesimo giorno della costellazione dell'iris dell'anno 299, nei pressi di Basilikos, Houghydos il mediatore, tenne un'assemblea molto sentita. In quell'occasione il pandamatorianese parlò ai popoli in maniera diretta e senza celebrazioni, esponendo la sua preoccupazione per quel che molte persone, soprattutto sul lato governativo, stavano diventando. **“La corsa all'oro, le nuove teorie atee e agnostiche, l'indebolirsi del dialogo tra i popoli, non è altro che la rovina antica, l'egoismo e la paura che il male oscuro porta nei nostri animi, nelle nostre teste e nei nostri cuori. Mi rivolgo ad ognuno di voi, faccio appello agli ideali che ci hanno unito, ai sentimenti che ci legano ed alla fede che ci eleva: scrolliamoci di dosso questi peccati, torniamo a vivere senza la paura del prossimo e preghiamo gli dei creatori per quanto ci han dato e per quanto ci daranno. L'indifferenza è il cibo del male oscuro tanto quanto l'ostacolarsi a vicenda, l'ignoranza è il mezzo attraverso il quale avrà i nostri pensieri, la paura è la torcia che lo richiama, l'egoismo il braccio che agirà contro i propri fratelli. Siano benedetti gli dei, siate mortali che si ispirano a loro, non credetevi uguali a loro o superiori. Siate benedetti tutti voi, siate voi stessi la vostra libertà, libertà nel gioire nel bene comune e nell'educazione, nella preghiera e nel quotidiano, siate popoli fratelli”**. I popoli ne uscirono rinfrancati, animarono le giornate di nuova gioia, avviandosi all'antica armonia del principio. Molti tornarono a pregare nei templi, mentre i governi cominciarono ad insegnare la bellezza e l'utilità del dialogo e dell'aiutarsi, facendo in modo che nessuno mancasse di pecunia e che nessuno fosse mai superiore ad un altro in quantità di pecunia ed in qualità di vita.

Gli atei e gli agnostici rimasti, trovarono ormai terra bruciata nei loro tentativi di insidiare il dubbio e la loro dottrina tra la gente comune, ritirandosi così a parlarne tra di loro fuori dalle città. In una riunione di queste, **nell'anno 324**, durante una loro riunione, il loro discorso si fece crudo, violento, contro gli dei, portando ad alta voce pareri sull'ottusità dei popoli fratelli e sull'importanza di centrare l'attenzione sulla vita mortale. La terra fu scossa, allora, da un terremoto breve ma intenso, e più essi parlavano più sentivano accrescere in loro potere, fino a che quel potere non venne sprigionato, trasformandosi in un vortice violaceo. Da quel vortice, creature possenti, dalla pelle verde alcune, grigia altre, armate e vestite chi di stracci e pelli, chi con armature scure e con forme strane, piene di spuntoni di pietra. Eindendelori, umani, trociseni, hjkyriti, che si trovavano lì, si crogiolarono nel potere che accresceva in loro, facendo la conoscenza delle creature nuove arrivate. In loro compagnia attaccarono un gruppo di agricoltori umani vicino alla Piana del Mondo, sterminandoli brutalmente ed infilando le loro teste su alcuni bastoni, infilati nel terreno per sorreggere le piantagioni di pomodori, ritirandosi appena finita la macabra usanza. Quando il popolo umano trovò la scena, l'ombra di terrore al ricordo delle vittime fatte dai “marchiati” anni addietro si risvegliò. Intanto, i vicini agglomerati di edifici contadini, venivano presi di mira da questo gruppo sanguinario, che agiva veloce e brutale, saccheggiando, violentando, uccidendo e torturando chiunque prendesse di mira, accrescendo così, di giorno in giorno, il potere di coloro che portavano il pensiero ateo e agnostico. In questo modo, anche il vortice di energia moltiplicò la propria potenza, permettendo ad altri esponenti delle razze precedentemente uscite, di raggiungere i propri compagni. Il covo fu difficile da localizzare, così, giorno dopo giorno, il potere andava aumentando sempre di più, mentre si moltiplicavano il numero di violenze nei circondari delle città principali.

Grazie ai nuovi poteri e ad un esercito in continuo aumento, atei e agnostici riuscirono a far penetrare il loro pensiero ad alcuni dei piccoli agglomerati bucolici, attraverso la paura e la minaccia oppure attraverso offerte allettanti di potere. Così, minacciando e corrompendo, la linea di pensiero

trovò nuovi seguaci, i nuovi seguaci trovarono il potere, il potere diede nuova forza al vortice, il quale fu ormai tanto grande da essere visibile. Quando il vortice si fece enormemente grande, cominciò a scagliare folgori spaventose, come se fosse ormai divenuto incontrollabile. Scorto il nucleo di potere, il popolo delle montagne approntò una spedizione per sorprendere i “nuovi marchiati” nel loro covo, mentre gruppi di ambasciatori andarono a parlare con gli altri popoli col fine di riunire un’assemblea a Piana del Mondo, città maggiormente colpita dalle scorribande e più vicina al nucleo.

La spedizione hjkyrita che raggiunse il vortice non riuscì però nel suo intento, trasformando il piano di coglierli di sorpresa in un fallimento totale. Infatti, appena entrati nella caverna dove l’esercito si nascondeva, vennero investiti da una folgore proveniente dal vortice violaceo, la quale li fece cadere sulle ginocchia, facendo loro provare dolori atroci. Durante questo calvario, July Jorigu Daaerenbu riuscì a intravedere le varie razze entrare nel vortice, il quale mostrava le sponde di un’isola molto grossa, e successivamente, una volta entrato l’ultimo, riuscì solamente a vedere il vortice implodere senza lasciare traccia. Quando il vortice fu sparito, il dolore che lo attanagliava e lo costringeva in ginocchio scomparve, lasciando una grande paura e la preoccupazione per i suoi compagni; July si girò immediatamente verso di loro e, non appena li vide, cominciò a vomitare. La folgore, il dolore, il potere malefico che li aveva investiti, aveva cambiato i connotati a tutti i suoi compagni, rendendoli disgustosi alla vista, con facce deformi, gobbe sulla schiena ed escrescenze strane sulla pelle. July Jorigu Daaerenbu ed i suoi compagni decisero allora di andare a Piana del Mondo, fare rapporto ed attendere l’assemblea dei popoli, con grande coraggio e senza piangersi addosso per ciò che erano diventati. Recuperarono tutto ciò che i loro nemici avevano abbandonato nel loro covo e partirono, abbandonando qualsiasi accenno di sconforto.

Arrivati a Piana del Mondo, dopo giorni di cammino stressante, fecero una scoperta orribile: qualsiasi persona toccassero prendeva le loro sembianze, in un processo veloce e dal dolore immane. Gli ambasciatori hjkyriti, presenti a Piana del Mondo per organizzare l’assemblea dei popoli, furono inorriditi dalla cosa, disconoscendo i loro stessi compagni e negandosi a loro, mentre il governo umano li affrontò in malo modo e li rinchiuso nelle segrete cittadine. Il gruppo dei “mutati”, distrutti emotivamente, accettò passivamente la decisione, contando sul fatto che il loro governo, che sarebbe giunto per l’assemblea dei popoli, li avrebbe liberati e avrebbe cercato, insieme agli altri popoli, una soluzione. Ma così non fu.

Giunto il giorno dell’assemblea dei popoli a Piana del Mondo, **il diciannovesimo giorno della costellazione del Myosotis dell’anno 325**, il governo hjkyrita, valutata la pericolosità dei poteri di costoro, decise per la loro liberazione, ma li disconobbe come appartenenti al popolo delle montagne, intimando loro di rimanere sui monti in clausura, al servizio degli Hjky. Gran parte del gruppo dei “mutati” si ribellò, sentendo tali parole e cominciò una lotta all’interno della grande piazza di Piana del Mondo, che costò la mutazione a tanti esponenti dei vari popoli, costringendo le milizie a sopprimere tutto nel sangue. La metà che non si ribellò, accettò a malincuore la decisione, riportando ciò che videro e non opponendo resistenza mentre venivano scortati sulle montagne sopra Ohg, luogo della loro clausura. Il pericolo sembrava ormai passato e per due interi anni non ci fu la notizia di nessun atto violento tra i popoli.

Il quinto giorno del mese della gerbera dell’anno 328, il mare si fece scuro all’orizzonte, una macchia nera che si avvicinava sempre più alla riva. Man mano che si avvicinava, si potevano distinguere navi nere come la pece, le quali trasportavano il gruppo degli atei e degli agnostici insieme all’esercito, di gran lunga infoltito, delle razze fuoriuscite dal vortice e poi viste rientrarvi dai “mutati”. Fuochi si accesero per le varie torri di segnalazione, risvegliando i timori governativi. Furono in fretta approntati gruppi di combattimento che vennero poi mandati sulle rive ad attendere lo sbarco dei “nemici”, per impedire loro di nuocere. I popoli non erano mai stati in guerra, mai avevano conosciuto un terrore così grande, tanto che muovere un solo muscolo sembrò impresa impossibile. La totale mancanza di preparazione fece in modo che quelle spedizioni fossero un inutile massacro, un divertimento soltanto per gli invasori, i quali puntarono dritti ad attraversare le terre fino ai piedi del monte hjkyrita, per salire a Ohg. La disorganizzazione dei popoli portò a massacri e morti inutili, gente mandata a morire con armi ed armature rudimentali, senza preparazione, senza tattica, senza aver la benché minima idea di cosa avrebbero affrontato e di come gestire la situazione.

Arrivati ai piedi della montagna, sulla quale Ohg si preparava malamente alla resistenza, un esercito proveniente da Basilikos fermò l’avanzata degli invasori. Per la prima volta, durante l’avanzata, un

esercito dei popoli fu in grado di fermare l'incedere di questi mietitori di vite, affrontando la battaglia con indomito coraggio e con ferocia, non in maniera scomposta, ma con disciplina, invocando il perdono e l'aiuto divino ad ogni colpo. Il popolo hjkyrita, immobile nel pensiero quanto nell'azione, non inviò aiuti sotto la montagna, cercando di tenere per sé ogni uomo a difesa della città. L'esercito pandamatorianese cominciò però a perdere colpi, essendo inferiore di numero rispetto al nemico, e non avrebbe potuto reggere a lungo lo scontro. Questo galvanizzò gli atei e agnostici, che si ripresero in fretta dallo spavento di vedere un popolo tenere testa al proprio esercito, e si gettarono nella mischia facendo ricorso ad ogni potere malvagio che ormai era proprio della loro esistenza. L'esercito indomito del popolo dorato non si fece indietro, però, e cercò di resistere e combattere fino alla fine.

Al calare del sole, un aiuto inaspettato giunse dal contingente eindendelore e trocisiano che mandarono arcieri e lancieri, mentre, a dar manforte nella mischia, si gettarono contingenti umani alla sbaraglio. Con la nuova linfa, la battaglia sembrò nuovamente in bilico, ma ben presto la resistenza delle razze nemiche fece la differenza e cominciò a spostare l'ago della bilancia verso la loro vittoria. Fu allora che, dalle montagne, un piccolo contingente scese velocemente, entrando nella macchia di combattenti, come una freccia nel fianco del male. I "mutati" entrarono in guerra toccando i rappresentanti delle razze invasori, causando loro forti dolori che impedirono loro ogni movimento. Questo espediente colse di sorpresa tutti i nemici, i quali ruppero la loro ferrea formazione, e permise che gli eserciti alleati dei popoli li sopraffacessero.

Tuoni e saette cominciarono a comparire sulla volte celeste ricca di nubi, ma grazie ad una luce abbagliante durarono poco. I potenti atei e agnostici cominciarono a perdere la loro spavalderia tanto quanto i loro poteri, venendo alla fine catturati dagli uomini del popolo dorato. I "mutati", stanchi e contenti di essere stati d'aiuto, sotto la guida di July Jorigu Daaerenbu pronunciarono così questa preghiera: **"Dei illustri, patroni nostri, Signori della nostra esistenza e protettori dei nostri sonni, accogliete la nostra anima e perdonate la nostra azione. Mai delusi da questa vita, sempre devoti a Voi, abbiamo servito come meglio abbiamo potuto, ma la prigionia di una vetta non è la nostra via. Non vogliamo che nessuno patisca più il nostro dolore, così diciamo addio a Edernia, senza rancore alcuno"**. Così dicendo si tolsero la vita tutti gli esponenti del gruppo denominato "mutato", facendo piovere il cielo e gli occhi dei presenti.

I prigionieri vennero portati a Ohg, dove la voce degli dei tuonò inesorabile: "Quanto accaduto non ha spiegazioni, quanto accaduto non dovrà essere dimenticato. Un popolo che volta le spalle ai propri membri, innocenti, è stato il motivo dell'assenza di spade amiche al vostro fianco. Che la vergogna ed il ricordo di quanto accaduto non sia mai dimenticata, come simbolo per migliorare e non ripetere mai più un atto di simile ignoranza. Non abbandonate mai l'armonia, la fede che essa governa, poiché ogni mancanza di fede è un'apertura verso l'oscurità". I prigionieri, conosciuta la vera paura, parlarono di come un forte potere derivasse dalla mancanza di fiducia negli dei e di come esso fosse capace di aprire un "portale" verso altri mondi, permettendo così l'arrivo ad Edernia di due nuove razze: orchuzy, la razza verde, ed i kumas, la razza grigia, entrambi dalle paludi del piano oscuro di Karankatatt. Esse erano riuscite ad organizzarsi presso il continente disabitato, pochi mesi dalle sponde di quello abitato su Edernia, prima di partire per la conquista dei popoli. Finito l'interrogatorio, vennero incarcerati e uccisi pochi giorni più tardi, durante una tentata fuga. Edernia aveva conosciuto anche la guerra.

LA SECONDA GUERRA

Il popolo Hjky prese molto male quanto successe: un popolo che rappresentava per molti un esempio, si era macchiato del crimine di aver voltato le spalle ad alcuni “fratelli” solamente perché diversi, cercando di sfruttarli e vergognandosene tanto da tenerli nascosti alla vista. Come se non bastasse, la paura li aveva paralizzati tanto da non combattere insieme agli altri popoli, che invece erano giunti per salvarli da morte certa. Infine erano anche stati pubblicamente ripresi dagli dei del Liean. La vergogna che provava il popolo delle montagne era grande, talmente grande che si riunirono in preghiera e per diversi anni Ohg fu inaccessibile a chiunque; la testimonianza che il popolo hjkyrita fosse ancora vivo, stava tutta nelle lettere che furono spedite agli altri popoli, per rassicurarli. Il popolo degli hjky volle spiare le proprie colpe nella preghiera, affinché quanto successo non potesse succedere nuovamente. Intanto il tempo portò a nuove scoperte, come lo studio sulle armi d’assedio e sulle tecniche combattive, dato che tutti loro avevano preso coscienza di non essere soli nell’universo e che gli errori possono portare ad invasioni catastrofiche se ci si crede veramente.

Nell’anno 349, il terzo giorno della costellazione della poinsettia, per celebrare la riapertura a tutti di Ohg, venne indetta un’assemblea dei popoli, che coincise con la fine del mese stesso, cogliendo l’occasione per festeggiare insieme il cambio dell’anno vecchio con l’anno nuovo. In questa assemblea venne deciso, per comodità, di lasciare che fossero Re Truzt Tenker ed il popolo dei ruzodenkter a gestire le colate per le monete per tutti i popoli, previa consegna di materiale da fondere o di materie prime di pari valore (avendo questo popolo oro, argento e bronzo in abbondanza). Cominciò così un’era di grandi viaggi verso la città di Turntoz, per scambiare materie per monete, arricchendo a dismisura il popolo dei ruzodenkter, il quale lavorava con perizia e lealtà, sotto la guida del suo sovrano.

Nel cuore e nella mente di re Truzt però nacque una strana sensazione che ne corruppe l’animo. La ricchezza smisurata, il potere di decidere delle ricchezze altrui, la devozione del suo popolo ed i continui doni e ringraziamenti dei popoli vicini e dei loro governi, lo rendevano insolitamente altezzoso e sempre più eccentrico. Prese così la decisione di costruire, dietro il palazzo reale, un grosso tempio dove far pregare tutti i popoli durante le assemblee comunitarie, alle quali si presentò sempre portato da alcuni sudditi su di una lettiga e vestito con abiti sgargianti che poco avevano a che vedere con lo stile e usi e costumi del suo popolo. Durante le assemblee dei popoli si comportava in modo strano: prendeva la parola sempre per ultimo, con un tono altezzoso e cercando di parlare in maniera molto affettata e dai toni molto elevati, e utilizzava, spesso in modo sbagliato, termini molto ricercati, suonando spesso ridicolo. Quando la sua parola veniva messa in discussione, come sempre in un’assemblea, dava dapprima segni di dissenso totale e poi di insofferenza, lasciandosi andare a sceneggiate teatrali in cui volavano frasi come: **“l’ira dei cieli piovcherà sulla vostra ignoranza”** oppure **“non è saggio scostarsi dal cammino che i superiori vi indicano, i popoli dovrebbero lodare e non mettere in discussione le parole degli dei”** andandosene sdegnato tutte le volte. In principio non si diede molto peso alla cosa, credendo ad una qualche sorta di scherzo o di esperimento strano nelle ricerche alchemiche, cui il popolo ruzodenkter era assai interessato.

Quando, **nel 364**, venne finito il tempio voluto dal re ruzodenkterian, furono invitati a pregare insieme tutti i popoli, i quali accettarono di buon grado. Arrivati a Turntoz, la bellezza del tempio lasciò tutti senza fiato: era interamente fatto d’oro e impreziosito di gioielli ad ogni colonna e parete, al suo interno c’erano un grande atrio con inginocchiatoi in argento e una scalinata in fondo che portava ad un trono scavato dentro un diamante enorme. Una volta entrati tutti, re Trunzt Tenker fece il suo ingresso, sulla solita lettiga, accompagnato fino ai piedi della grande scalinata, che affrontò con le sue gambe mentre i portantini sostenevano il lungo mantello del loro re. Una volta raggiunto il lussuoso trono, il re si sedette e stette a guardare in basso per alcuni istanti. Lo sgomento e la perplessità si impadronirono della sala, così il re ruzodenkterian si spazientì ed esclamò: **“Beh, siete venuti fin qui per adorarmi come vostro dio: fatelo dunque e sarò lieto di ascoltare le vostre suppliche. La mia benedizione discenderà su di voi; avanti, fedeli miei, fatelo”**.

Gli esponenti del popolo dei pandamator se ne andarono senza professare parola e i rappresentanti degli altri popoli presero a vociferare, mentre re Trunzt incalzava nuovamente, invitando i presenti ad osannarlo come divinità. Dopo lunghi attimi, in cui la scena si fece quasi patetica, gli esponenti

dei popoli abbandonarono il tempio, convinti che fosse tutto uno scherzo, ma uno scherzo non era di certo: arrabbiato per non essere stato adulato e pregato come un dio, il re cacciò tutti i popoli dalla sua città, chiudendone il grande portone di pietra. Il suo popolo raggiunse quindi il tempio e rimase a guardare l'irato sovrano, seduto ancora sul trono di diamante, che lo invitava a genuflettersi e pregarlo.

Quando la sua gente esitò ad obbedire, attorno a Trunzt un potere nero come la notte si sprigionò, diventando poi un vortice violaceo che cominciò a vorticare intorno al sovrano. Da quel vortice esseri furiosi fuoriuscirono, occupando il perimetro della sala dell'enorme tempio, mentre uno di loro si fermò al fianco del re, inginocchiandosi. Re Trunzt allora si galvanizzò, nel vedere questo essere genuflettersi d'innanzi a lui e, ponendogli la mano sul capo, tra le due lunghe corna, esclamò: **“Tu sarai il mio servitore, poiché in te, per primo, vedo la fede in me. Sì, tu sarai privilegiato”**. Per il suggerimento del nuovo consigliere, diede anche l'ordine di far inginocchiare con la forza coloro che non lo avevano fatto di loro spontanea volontà. Questa operazione causò alcuni morti, alcuni mutilati, ed un popolo che decise di inginocchiarsi quasi morto di paura. Sciolto il momento della preghiera, il Re decise di chiudere il tempio a tutti, con l'ordine di lasciar entrare solamente i nuovi ospiti, mentre il suo popolo avrebbe dovuto aumentare le ore di lavoro e non inviare più alcuna moneta ai popoli fratelli. Passò del tempo, re Trunzt fu visto dal suo popolo solamente tre volte al giorno, quando era obbligato a venerarlo e pregare in suo onore.

Gli ospiti fuoriusciti dal vortice violaceo erano diversi: alcuni avevano la pelle completamente di colore rosso, erano imponenti di corporatura, con capelli neri come la pece, piccole corna sul capo e occhi simili a quelli dei serpenti, e sapevano utilizzare un potere invisibile, ma molto potente, in grado di distruggere ed uccidere con la sola indicazione di un dito. Altri invece, più simili al nuovo consigliere reale, avevano corna più lunghe ed appuntite, capelli che variavano dal rosso più acceso al rosso più spento, pelle di un lieve colorito giallognolo e dentatura molto pronunciata sui canini, e sapevano convincere chiunque, solamente con uno sguardo, a fare qualsiasi cosa. Al popolo ruzodenkterian venne impedito di pregare gli dei del Liean e fu costretto a pregare solamente il proprio sovrano, rivolgendosi a lui come un dio. Mentre il popolo era ormai schiavo del proprio re, altri esponenti delle due razze fuoriuscirono dal vortice violaceo nel tempio dei ruzodenkter, alcune anche di sesso femminile, dall'aspetto bellissimo, ma dalla malvagità letale. Durante questo periodo strani atti osceni, strane sparizioni furono all'ordine del giorno nella città di Turntoz, mentre ogni mandato d'ambasceria esterno veniva respinto in malo modo, senza avere il permesso di entrare in città.

Il terzo giorno della costellazione del crisantemo dell'anno 366, alle porte della città più giovane di Edernia, un esercito di Basilikos bussò all'enorme portone. Kryodos il giusto, alla testa dell'esercito, recitò a voce alta la lettera che gli era giunta da un ruzodenkterian, quasi due mesi prima: **“Il mio popolo è allo stremo, ho scoperto che questi popoli che ci hanno invaso, accolti dal nostro re, portano il nome di demoni e di diavoli. Molti di loro stuprano le nostre donne e anche gli uomini, alcuni di loro si cibano di noi e con il nostro sangue fanno strani riti. Vi prego, fratelli, aiuto. Che gli dei ci salvino. Il popolo ormai è convinto che il re sia diventato un dio, non oppongono più nemmeno resistenza. Vi prego, tutto questo deve finire, vi scongiuro, salvateci”**.

Il portone non si aprì, la città non produsse nemmeno un suono, fino a che una lettera non giunse da sopra le mura cittadine in direzione di Kryodos il giusto, contenente un messaggio da parte di re Trunzt Tenker, il quale malediceva il popolo che era giunto al cospetto della sua divina dimora. L'esercito allora cominciò a cercare di forzare la porta cittadina, fino a che essa si aprì ed il male fuoriuscì attaccando l'esercito del popolo dorato, sotto forma di ruzodenkterian vogliosi di uccidere e strani esseri cornuti capaci di manipolare lo strano potere che fu anche dei “marchiati” e degli atei e agnostici in passato. Una battaglia furibonda si scatenò appena fuori la soglia del portone cittadino, dove anche alcuni inermi diavoli vennero abbattuti dai colpi dell'esercito “fratello”.

In aiuto all'esercito pandamatorianese, giunse quello hjkyrita, sapientemente avvertito prima della partenza da Basilikos dell'esercito del popolo dorato. La battaglia infuriò ancor di più e continuò a peggiorare ogni volta che l'esercito di un popolo fratello giunse a dar manforte agli altri. La battaglia, sull'onda dell'unione degli eserciti alleati, riuscì a spostarsi all'interno delle mura, nell'enorme piazza antistante la grande forgia simbolo di fratellanza tra i popoli.

Lì, il vortice violaceo comparve, visibile a tutti, vomitando altri esponenti di razza demoniaca o diabolica, come un fiume senza interruzione. I morti cominciarono a non contarsi più e lo scontro si fece sempre più aspro perché, a combattere insieme a diavoli e demoni, aumentava anche il numero di ruzodenkter che fuoriuscivano dal grande tempio e che combattevano in nome del dio sovrano, del quale non si vide nemmeno l'ombra.

D'improvviso, mentre la battaglia sembrava volgere al peggio, dal cielo, con ali di pura luce, piovero esseri guerrieri, capaci di brillare nonostante l'oscurità della battaglia, e mietevano demoni, diavoli e ruzodenkter così come una grande macina schiaccia chicchi di grano. Dal vortice uscirono allora diavoli dalla pelle scura e dalle armi che emanavano fiamme nere e folgori violacee, i quali si scagliarono con indomita furia contro gli esseri dalle ali di luce, dando loro filo da torcere. Intanto, grandi scossoni facevano tremare la terra, mentre un'insolita quanto inaspettata grandinata colpiva Edernia. Dopo interminabili ore, la battaglia decimò entrambi gli eserciti e l'odore di morte e di sangue riempì le narici di chiunque fosse presente, mentre la battaglia prendeva una piega più che mai inaspettata, con l'arrivo di ulteriori essere luminosi.

Il male vide l'appropinquarsi di un'ulteriore sconfitta, così alcuni esponenti diabolici rapirono alcuni esemplari delle razze di Edernia ed attraversarono il vortice violaceo. Esso si chiuse, esplodendo in tante folgori che provocarono ulteriori morti e diedero inizio ad alcune dolorose mutazioni, i cui poteri erano ormai ben noti alle razze di Edernia.

Gli esponenti del "popolo luminoso", così venne definito, senza proferir parola alcuna, uccisero tutti coloro che erano stati colpiti dalle folgori e poi si diressero verso il tempio, con al seguito esponenti delle razze di Edernia, increduli di fronte alla velocità ed alla decisione presa da un popolo che era arrivato in loro soccorso durante la battaglia. Una volta entrati tutti nel tempio, alcuni ruzodenkterian si posero ai piedi della scalinata, con l'intenzione di non fare passare nessuno, ma vennero travolti letteralmente dalla furia del popolo luminoso, il quale si diresse verso il trono di diamante. Vedendoli arrivare, re Truntz si alzò di scatto e cercò di correre, ma nel tentativo inciampò nel lunghissimo mantello, cadendo dall'alto del rialzo sul quale stava il trono e frantumandosi la spina dorsale nella caduta. Il popolo di casa, che ancora combatteva, improvvisamente svenne, mentre gli esponenti guerrieri del popolo luminoso cominciarono a falciarlo senza pietà alcuna.

I sopravvissuti degli eserciti di Edernia allora cercarono un dialogo, mentre l'esercito del popolo dorato cercava di fermare l'arma che stava per colpire un ruzodenkterian a terra. In una lingua incomprensibile, l'esponente del popolo luminoso, parlò a colui che frapose l'arma con la sua, prima di frantumargliela in mille pezzi. Improvvisamente, un tuono illuminò la città ed un grande boato scosse tutti gli edifici: nella lingua comune, mentre fermava la lama diretta al collo dello svenuto ruzodenkterian, l'esponente del popolo luminoso, parlò nuovamente: **"Sono colpevoli di un oltraggio immondo, devono pagare, padri divini, Liean splendente"**. Il cielo allora tuonò nuovamente e la terra cominciò a scuotersi ancora più forte. Esso allora ripose la lama, lasciando in vita il ruzodenkterian, e con lui tutti quelli della sua razza.

Al tempio di Narmolanya, re Yllidan riuscì ad avere un colloquio con l'esponente del popolo luminoso che ancora una volta era venuto a salvare Edernia. Egli raccontò che la sua razza si chiamava Seraphym, che erano fratelli dei Cherubinus e provenivano dal pianeta Indaco, creato dalla luce di Eliele, molto prima di Edernia.

Durante l'assemblea dei popoli a Ohg **nell'anno 367**, venne incoronato re del popolo ruzodenkter Thorz Kradhaz e venne sancito che ogni popolo avrebbe gestito il suo conio. Edernia superò anche questa catastrofe, uscendone ancora più forte e convinta dei propri mezzi.

LA TERZA GUERRA

La concessione fatta all'imperatore eindendelore Ylliadan, da parte del popolo luminoso dei Seraphym, diede una forte scossa alla vita di Edernia, la quale era ora in possesso delle conoscenze necessarie per determinare l'universo in cui Edernia era stata collocata quando era diventata pianeta. Ylliadan convocò l'assemblea dei popoli che si tenne presso Narmolanya **il primo giorno del mese del bucaneve dell'anno 368**, durante la quale spiegò le nozioni di cui era entrato in possesso grazie al colloquio con Haziel.

L'imperatore eindendelore sottolineò, come il Seraphym gli aveva spiegato, che gli dei del male oscuro da sempre cercano di invadere Edernia con tutta la loro magnificenza, ma che gli dei li tengono lontani, combattendoli tutte le volte. Ylliadan spiegò come l'universo fosse formato da vari pianeti oltre ad Edernia, ognuno dei quali costituisce un piano della realtà intorno a sè stesso, tutti governati dai troni del tempo e dello spazio. Essi sono il risultato del lavoro fatto dagli dei, i quali crearono lo spazio denominato "universo" all'interno del nulla e successivamente lo riempirono di fluido caos primordiale, modellandolo fino ad ottenerne pianeti su cui dare origine alla vita. Edernia è il pianeta più giovane e gli altri sono: Indaco, Dybrill Dillon, Blato, Nero, Infimus, Karankatatt.

Il pianeta Indaco è interamente conformato da puro cristallo, presenta un piano unicamente fatto di luce, dove non esiste aria per respirare o acqua da poter bere, solamente la luce accecante che si riflette sui cristalli e lascia così un piano luminoso e senza peccato, in cui la razza dei Seraphym e dei Cherubinus, passa la sua esistenza infinita pregando la divinità che li creò e che loro chiamano Eliele o "Padre".

Il pianeta Dybrill Dillon (si pronuncia Dibril Dilion) è un pianeta fatto interamente di elementi propri della natura, con foreste immense alternate a grandi laghi, dove vivono le razze devote a colei che chiamano "La Madre": le fate, i treement e la razza dei siiro; le fate sono esseri nati dalla fantasia di Ella, capaci di invocare il potere della creazione attraverso le suppliche e le preghiere alla loro divinità, portando la grazia e la vita come fini ultimi della loro "arte"; i treement sono invece uomini dalla pelle simile alla corteccia degli alberi, dai capelli verdi dai quali spesso nascono rami o foglie, dotati di una notevole forza fisica e di una resistenza fuori dal comune, dall'indole pacifica, a meno che non si tratti di affrontare l'oscura malvagità; la razza dei siiro, invece, vive nelle acque dei laghi di Dybril Dillon, ha la caratteristica di presentare sia i polmoni per respirare all'aria aperta che le branchie per respirare sott'acqua, la loro pelle risplende sempre alla luce del sole di un colore che varia tra il verde e l'azzurro, così come i loro capelli. Il piano di Dybril Dillon è molto simile a quello di Edernia.

Blato è un pianeta fatto interamente di roccia e presenta due città molto grandi, anch'esse fatte unicamente di roccia. Il piano presenta una vista poco agevolata, essendo sempre come al crepuscolo, e l'aria è assai rarefatta per colpa di un pulviscolo rossastro. Qui vive la razza dei drakoj, esseri dalla postura e dalle fattezze umanoidi, ma con la pelle interamente coperta da scaglie rosse o bianche, con le corna dello stesso colore delle scaglie, gli occhi simili a quelli dei serpenti e la dentatura pronunciata. Si narra che nel sottosuolo di quel pianeta vivano i draghi e le viverne, enormi esseri capaci rispettivamente di sputare fuoco e veleno. I drakoj sono fedeli alla divinità che li creò, che chiamano Jefkr.

Nero è invece chiamato anche il "Pianeta antico": una volta si chiamava con un altro nome ed era abitato dalla razza umana, possedendo esso le caratteristiche che lo rendevano in grado di ospitarla, ma ora, invece, Nero si presenta come un cimitero perenne, con la pece che attanaglia le caviglie e ti inghiotte al posto della terra, con la visuale sempre impedita da una fitta nebbia e l'aria carica di energia malvagia. Qui non esistono né la vita né la morte e corpi di non morti senz'anima ed orde di signori del male, esseri non morti capaci di usare la magia con un'anima corrotta, servono il loro divino creatore Kderonio.

Infimus si presenta come un pianeta arido, scosso da violenti terremoti e cosparso di fiamme eterne e vulcani continuamente attivi. Il piano è impraticabile poiché anche l'aria è velenosa, grazie ai fumi delle fiamme e dei vulcani. Qui vivono i demoni ed i diavoli, frutto degli esperimenti della magia oscura di Sstisha gli uni e dell'oscura malvagità di Kderonio e Sstisha gli altri.

Infine Karankatatt si presenta come una immensa palude, un pianeta ricco di sporcizia e di infamità, dove gli insetti riempiono il piano e la puzza infetta persino l'aria. Qui gli orchuzy ed i kumas vivono celebrando riti ad Sstisha o a Kderonio ed aspettando che l'infamia possa trionfare sull'intero universo.

Finita la spiegazione, l'assemblea dei popoli decise di cominciare seriamente ad organizzarsi per impedire di venire colti di sorpresa un'altra volta dagli eserciti nemici. Con somma fede a rendere l'animo puro, con i sentimenti come cammino e gli ideali come mezzo, tutti i popoli lavorarono per ingrandire i templi delle divinità e costruirne qualcuno anche all'interno delle città, usando i soldi che venivano donati loro dallo smantellamento dell'enorme tempio fatto dalla pazzia del re ruzodenkter. Vennero ampliate le ricerche alchemiche al fine di trovare leghe sempre più maneggevoli e resistenti, pozioni particolari in grado di sciogliere le cose o addirittura di esplodere; cominciarono a comparire i primi erborari, con la categorizzazione delle erbe curative o di utilità scoperte, mentre se ne stavano utilizzando altre per studiare impacchi o creare unguenti; gli eserciti cominciarono a studiare varie tecniche di battaglia, confrontandosi gli uni con gli altri, per diventare sempre più efficaci ed armoniche; i fabbri e gli artigiani inventarono nuovi tipi di arma, nuove tecniche di forgiatura e di artigianato per permettere di essere sempre più precisi e veloci nella lavorazione; alcuni artisti, suonando nei boschi, si accorsero che determinate note, messe in sequenza, infastidivano la fauna e le persone, così decisero di dare il loro contributo alla battaglia per la difesa di Edernia e per schiacciare il male oscuro, sviluppando gli studi in tal senso. Infine, molti esponenti dei popoli "fratelli" decisero di andare in pellegrinaggio ai templi antichi e fermarsi in preghiera. Passarono così, tra innovazioni e continuità, gli anni.

Il "Giorno dei Fulmini" dell'anno 444, i timori attesi si fecero realtà. Dai templi degli dei del Llean, si percepì un forte potere oscuro cercare di stracciare la realtà del piano in cui il pianeta di Edernia esisteva. Un vortice di energia oscura, violaceo e nero, si materializzò al largo della costa, facendo tuonare voci terrificanti, che dissero: **"fin troppo il bene e la fede negli dei vi han tenuti alla larga dal vero potere, dall'ambizione e dal dominio. Giunge l'ora in cui spazzeremo via i troni della realtà nuovamente, trasformando in desolazione l'allegria e noi saremo le uniche divinità da adorare e supplicare per non soffrire l'eterna tortura. Non potete impedirlo, noi siamo il destino della fine"**. Una voce, composta dall'eco di tante altre, rispose: **"La fede vi schiaccerà, il male non trionferà: Llean è libertà e i popoli lo sanno, l'universo crede"**.

Il vortice venne così colpito da un fulmine lucente e un urlo atroce di dolore si diffuse nell'aria, mentre il male si spostava verso il continente libero di Edernia, dove già secoli prima orchuzy e kumas si erano organizzati per poi lanciare l'assalto alla montagna di Ohg. Una volta giunto sulle sponde cominciò ad ingrandirsi, diventando così mastodontico, tanto da poter essere intravisto anche dalle coste del continente abitato. Dal suo interno, orde di nemici, da ogni pianeta, vennero catapultate su Edernia, pronte a combattere. I popoli cominciarono da subito i preparativi per la guerra, questa volta pronti e sicuri dei propri mezzi, così come della giusta causa per cui combattere e morire.

Ci vollero mesi prima che la guerra cominciasse, mesi in cui i nemici prepararono le navi per salpare verso il continente dei popoli fratelli, i quali prepararono le migliori difese di cui fossero capaci. Alla partenza, il mare divenne nero, tante erano le navi salpate in direzione della guerra. Le prime caddero vittime delle trappole preparate dal popolo eindendelore e dei marchingegni progettati in quegli anni dai popoli, ma arrivò infine il momento in cui le prime navi nemiche toccarono la costa: fiumi di esseri sgusciarono fuori dalle stive attraverso le passerelle, affamati di sangue, incontrando le prime difese eindendelore, con a capo l'imperatore Yllidan. La prima ondata di orchuzy e kumas venne respinta dalle difese del popolo di Narmolanya, senza particolari problemi. La seconda ondata, però, prese di sorpresa gli uomini dell'imperatore, poiché chi stavano combattendo aveva sembianze eindendelore: erano uguali a loro, ma con la pelle nera come il male più oscuro, i capelli bianchi come il colore dei corpi morti e gli occhi rosso sangue. Una furia omicida incontenibile e pari solamente a quella degli abitanti del pianeta Karankatatt albergava nei cuori di quegli invasori.

Yllidan fu bravo a preservare gli eindendelori dallo sconforto, grazie ad un discorso memorabile, riportato ancor oggi nei tomi di storia. Egli disse: **"Popolo mio, benedetto popolo mio, lasciate che la vergogna vi scivoli addosso poiché la fede non permetterà che essa attanagli i vostri pensieri, poiché non vi è peccato alcuno nel combattere l'invasore, anche se esso mostra la faccia dei "fratelli". Essi sono stati corrotti nel corpo, hanno perduto la luce e sono divenuti**

neri come il male oscuro, ma quel che è peggio è che hanno perso persino la misericordia e la benevolenza, attaccando i loro stessi fratelli. Per questo motivo non dobbiamo essere arrendevoli né avere ripensamenti nel combatterli come empie creature, come cattiva speme che vuole la nostra fine. Liberiamoli dalla maledizione del peccato, fermiamoli e poniamo fine alle loro sofferenze, per loro, per noi, per il futuro”.

Navi su navi continuarono a sbarcare sulle rive del Mare di Orbe Hos, ormai doppiando di numerose volte il numero del contingente di difesa eindendelore. Il primo esercito a dare manforte ai suoi “fratelli” fu quello leggero del popolo trocis, che colpì il grosso degli invasori di sorpresa, come una lancia nel fianco. Eindendelor oscuri, orchuzy, kumas, eserciti del popolo trocis ed eindendelor combatterono aspramente, dimostrando tutti gli anni di preparazione dei popoli fratelli. Il rumore del metallo che picchiava su altro metallo, che colpiva il legno o la carne stessa, l’odore del sangue misto a sudore e viscere, le scintille che si alternavano agli schizzi di sangue, tutto questo fu solo l’inizio della guerra più cruenta.

Alla lunga, la prima difesa cedette e i superstiti, insieme all’imperatore, dovettero abbandonarla, ripiegando sulla seconda. La prima tuttavia aveva retto anche più di quanto sperato e aveva completamente annientato la prima ondata d’invasione, aumentando la fiducia e l’ottimismo nei popoli. Intanto l’imperatore divulgò la notizia riguardo agli eindendelor oscuri alleati del male; Deronu venne chiamata questa nuova razza di eindendelori corrotti, probabilmente frutto di qualche esperimento di coloro che vennero rapiti durante la battaglia alla città della forgia contro il falso dio. Grazie ai “corrieri” trociseni, i popoli di Edernia riuscirono a mantenere i contatti tra gli eserciti sempre aggiornati e veloci, in maniera tale da non essere mai sorpresi e sempre puntuali nelle chiusure sui contingenti nemici.

La seconda linea di difesa resse bene come la prima: questa volta avevano scelto la tattica di erigere grandi barricate dalle quali far piovere frecce e lance, per poi colpire gli eserciti nemici sul fianco; mentre essi rimanevano occupati a distruggere le barricate, le incursioni leggere trociseni diedero nuovamente frutti. Anche il nemico però non fu sprovveduto, nonostante fosse stato sorpreso da tanta buona organizzazione delle razze del pianeta invaso: infatti dal “deserto del pianto”, luogo da sempre utilizzato come grande cimitero, si levarono corpi putrefatti, guidati poi, oltre le file di palme, fino a Piana del Mondo, da alcuni signori del male per portare la guerra su più lati.

La razza umana non si fece cogliere impreparata e accolse gli invasori con una carica frontale al limitare delle file di palme, il confine tra il deserto e la pianura, sfruttando la maggior mobilità ed il miglior equipaggiamento nel combattimento. I signori del male, alla guida degli eserciti, furono però molto più tosti dei non morti, poiché erano capaci di richiamare a sé enormi poteri da scagliare contro i mortali che li combattevano.

L’incursione umana, tuttavia, ebbe successo e riportò molti uomini che si aggiunsero alla prima linea di difesa della pianura. Orde di non morti, infatti, ben più preparati alla battaglia, probabilmente provenienti da Nero, si stavano avvicinando ai perimetri agricoli della città dalla direzione opposta. Giunti nei pressi della linea difensiva, la battaglia infuriava con violenza e alcuni ricognitori informarono gli eletti che i potenti signori del male, abbattuti nei pressi delle file di palme, si erano rimessi in piedi e puntavano dritti alle mura cittadine. Il numero di non morti era impressionante: dall’alto delle mura di Piana del Mondo, sembrava come una macchia d’olio bruciato che si spargeva per tutti i campi agricoli, divorando completamente la prima linea difensiva.

I superstiti ripiegarono sulla seconda, lanciando alcune pozioni incendiarie che diedero fuoco a tutta la paglia, appositamente sparsa per il tragitto dalla prima linea alla seconda linea di difesa. Il piano ebbe un enorme successo, ma non bastò di certo a fermare l’invasione della pianura. Ma una buona notizia ne porta spesso con sé un’altra: infatti, alcuni corrieri riferirono che il popolo dorato stava marciando velocemente in direzione della capitale umana per dar sostegno.

L’esercito del popolo Pandamator si avventò dritto sui signori del male, ormai sotto le mura cittadine, sconfiggendoli nuovamente. L’esercito del popolo dorato venne poi informato della capacità di rigenerarsi di quei potenti nemici, così venne presa la decisione di fare a pezzi i corpi; alcuni miliziani del popolo di Basilikos vennero allora colpiti da potenti folgori oscure provenienti dalle palme, dove un folto contingente di signori del male erano in avvicinamento. Fatti a pezzi i

corpi, come stabilito, l'esercito si ricompose e diede i natali ad una battaglia incredibile, dove bestemmie e preghiere facevano da eco a poteri contrapposti e schizzi di sangue.

Alcuni artisti della città, dalle mura, cercarono di dar manforte all'esercito amico, ma senza riuscirci, nonostante gli studi avanzati delle doti denominate "bardiche". Intanto i corpi fatti a pezzi si ricomposero e presero nuovamente a combattere, fiancheggiando l'esercito del popolo dorato, il quale non si perse però d'animo, grazie alla sua particolare tecnica di difesa: esso era in grado di mantenere la calma e farla esplodere come una furia scagliando i nemici lontano o scaraventandoli a terra. Dallo schieramento nemico poteri come folgori oscure, strane parole capaci di aprire ferite sul corpo o addirittura buchi sull'addome o in testa, provocare un dolore lancinante o ancora staccare un arto dal corpo, infuriarono contro il popolo di Edernia. La seconda linea di difesa resse molto bene l'urto iniziale, ma col tempo cominciò a logorarsi e perdere troppi uomini; si cominciava a temere il peggio, tanto era elevato il numero di non morti che affollavano i territori d'innanzi a loro.

Tuttavia, dalle montagne, senza troppo rumore, scese il contingente hkyrita, che colpì alla spalle l'orda di non morti, usando pozioni incendiarie ed esplosive, colpendoli con piccole balestre e strane tecniche di combattimento con artigli legati ai polsi e sul dorso delle mani e utilizzando pugnali con sicurezza e velocità, come in una danza. Giunto in battaglia il popolo dei risolti, i cancelli di Piana del Mondo si aprirono, facendo fuoriuscire un fiume di guerrieri con scudi e spade, mentre la seconda linea lasciava che i non morti smantellassero le barricate. Infatti, appena esse caddero, il fiume di guerrieri umani, grazie ai grandi scudi, travolse la macchia nemica, schiacciandola ancora di più.

Sull'altro lato cittadino, invece, giunse un aiuto provvidenziale per i pantamatorianesi: lanciati in una carica roboante, l'esercito di ruzodenkterian, armati di asce e martelli, si fiordò sulla parte più cospicua dei signori del male. In aiuto agli invasori, invece, ossa e scheletri ambulanti cominciarono a vedersi all'orizzonte; svelti arrivarono ai confini cittadini, costringendo gli eserciti alleati a dividersi per affrontarli. Ben poco efficaci erano i colpi di spada o di artigli sulle ossa degli scheletri, molto più efficaci le armi pesanti come i martelli; questo portò ad una nuova organizzazione difensiva che lasciò ai legionari ruzodenkterian la piaga degli scheletri e divise gli altri tre eserciti contro i restanti invasori.

Il tempo usato per cambiare le postazioni, diede però agli invasori la possibilità di raggiungere le mura, mentre l'esercito composto da deronu, orchuzy e kumas, riusciva ad avere la meglio anche sulla seconda linea di difesa, spostando sulla terza, ed ultima, linea la battaglia. Questa volta, l'esercito nemico, si organizzò decisamente meglio, aspettandosi un'incursione laterale sui fianchi.

Un contingente hkyrita arrivò a dare manforte agli eindendelori e trociseni, dando una boccata d'ossigeno ai combattenti di Edernia. Le ore di combattimento ormai non si contavano più, le forze venivano sempre meno, così come le vite di molti. La maggioranza numerica e la differente costituzione furono fattori determinanti per avvantaggiare gli invasori che cominciarono a stringere d'assedio Narmolanya e Piana del Mondo. Lo scenario era a dir poco spaventoso: l'intero esercito del popolo trocis ed eindendelore, con l'aiuto del contingente rimasto del popolo hky, si trovò rinchiuso a Narmolanya, cercando di non far penetrare gli invasori e stando attenti che i nemici non riuscissero a fare breccia nelle mura o attraverso il grande cancello; Piana del Mondo, invece, fu cinta d'assedio dagli immortali signori del male, insieme ad un numero elevatissimo di non morti di carne e di ossa (scheletri).

Fu allora che i templi cominciarono a brillare e, dopo tanto tempo, si spalancarono facendo fuoriuscire numerosi rappresentanti dei popoli di Edernia. Mentre il mare si agitava pericolosamente, la terra tremava insistentemente ed i venti soffiavano come continue burrasche, i fedeli fuoriusciti dai templi si divisero: un gruppo andò verso Piana del Mondo e l'altro verso Narmolanya. Alcuni di loro indossavano armature scintillanti e brandivano grosse armi, altri portavano tuniche ben raffinate, e insieme si dirigevano verso le due capitali con volto deciso. Arrivati al limitare dei confini, dove la guerra era più concentrata, coloro che indossavano pesanti armature, attraverso delle bellissime preghiere, fecero brillare le loro corazze e le loro armi, mentre coloro che indossavano tuniche, pregarono invocando benedizioni e poteri che si confrontarono con quelli oscuri. Come una luce capace di squarciare l'oscurità per poi annientarla, essi portarono la

forza della fede oltre l'inverosimile, annientando per sempre i signori del male e dando la sferzata decisiva alla battaglia, portando alla vittoria della resistenza del pianeta invaso.

L'enorme vortice nero e violaceo, lasciò allora il continente disabitato, per raggiungere il centro di quello abitato, rilasciando diavoli e demoni. Raccolte le ultime forze, dopo aver curato con nuovi poteri strabilianti i feriti, dai meno gravi a quelli in fin di vita, non ci fu nemmeno il tempo per le spiegazioni: sotto la guida dei rappresentanti dei popoli e dei fedeli fuoriusciti dai templi, da Piana del Mondo a Narmolanya, due eserciti partirono in direzione del centro del continente, dove agli inizi la Fossa del Mondo ospitò la ricca città di Doze. Giunti gli eserciti, troppo poco fu il tempo per ordire un piano o un abbozzo di strategia, così la ferocia diabolica e demoniaca assalì ogni mortale presente.

Nonostante i nuovi "guerrieri" di Edernia, l'esito rimase altamente incerto: la furia di alcuni esponenti di razza diabolica e demoniaca sembrava inarrestabile, nonostante le doti bardiche e quelle dei fedeli istruiti nei templi fossero un rinnovato appoggio per i popoli "fratelli". L'evento che decise le sorti della guerra si sviluppò proprio mentre questa sembrava volgere a favore del male oscuro e degli dei che lo portarono; ogni miliziano delle razze del continente, persa ogni forza, stremato dalle battaglie e dalle troppe ore consecutive di guerra, con le ultime energie innalzò una preghiera agli dei del Liean, in cui chiedeva di scusarli per non essere riusciti a vincere e di accogliere le loro anime nei paradisi della divinità a cui la loro anima e la loro esistenza stessa furono dedicate.

La preghiera fu un'incredibile eco di sublime bellezza e creò un'armonia semplice e commovente, poiché la preghiera di ognuno era uguale a quella di ogni altro. Fu allora che Kderonio e Sstisha si materializzarono dal nulla, trionfanti, sospesi sopra la battaglia che ormai stava per giungere al termine. Proprio mentre provavano a prendere parola, la divinità conosciuta come Lyvue colpì Kderonio con il suo bastone e la divinità conosciuta come Jefkr colpì Sstisha con il suo enorme pugno; dai templi di Lyvue eserciti di Seraphym e Cherubinus si avventarono sui diavoli intenti a dominare le razze di Edernia ormai stremate, mentre dai templi di Ella, graziose fate dai poteri immensi, maestosi trement e agguerriti siro si aggiunsero ai drakoj fuoriusciti dai templi di Jefkr e si avventarono sui demoni invasori.

Così, mentre la guerra otteneva nuova linfa per non finire, le divinità si diedero battaglia. Le fate evocarono potenti piogge di fuoco ed ondate d'acqua semplicemente invocando il nome di Ella, colpendo con precisione i nemici della vita, mentre le altre razze, giunte in soccorso ai popoli di Edernia, combattevano con una ferocia anche superiore agli invasori, questa volta in netta inferiorità numerica.

Si materializzarono così anche Ella ed Arcuman, aggiungendosi alla battaglia di Lyvue e Jefkr contro gli dei malvagi, i quali, vista la disparità di forze, fuggirono, lasciando che il vortice d'energia malvagia scomparisse.

Con rinnovato vigore, gli eserciti del pianeta, insieme agli aiuti giunti, tornarono a combattere e riuscirono a sconfiggere ogni creatura malvagia presente. Quando anche l'ultimo diavolo cadde sotto i colpi degli eserciti del Liean, una luce rischiarò tutto il creato, seguita da un urlo di vittoria ricco d'amore e di felicità.

Edernia superò il più grande timore: l'universo ora sapeva che avrebbe sempre potuto contare sui suoi popoli. Il bene, questa volta, aveva trionfato.

AI GIORNI NOSTRI

La grande vittoria sull'invasione del male, costò però numerose vite tra i popoli di Edernia. Così, salutati i popoli esterni che erano giunti in soccorso, era ora il momento di curare i feriti e piangere i propri cari. Ci volle del tempo per metabolizzare quanto accaduto, la guerra non salva nemmeno chi la vince, con le sue scene talmente crudeli che non lasciano dormire, impresse come marchiate a fuoco nella memoria.

Per avere la forza di organizzare un'assemblea dei popoli e festeggiare la vita preservata ci vollero quasi 2 anni: l'assemblea durò undici giorni, durante i quali fu sempre festa. I rappresentanti dei governi, ancora in vita, si riunirono nei giorni successivi per scegliere le date per decidere i nuovi capi di governo e alcune norme di sicurezza da adottare per una migliore difesa del territorio. Successivamente, coloro che avevano studiato a lungo nei templi ed era accorso alla guerra con poteri straordinari, raccontarono di come erano riusciti, attraverso la meditazione e la preghiera, ad unire la loro coscienza con la luce del bene, venendo istruiti da questa piccola parte del potere divino, fino ad ottenere la capacità di incanalare il potere che le divinità concedono a chi le prega con tutta l'anima ed il corpo, facendosi esempio dei loro dettami nella vita mortale.

Si crearono così quattro Chiese, una per ogni divinità, ed ognuna si stabilì, come sede, nell'antico tempio del proprio dio. Nelle sedi, la comunione stessa con la luce divina formava i sacerdoti che decidevano di intraprendere quella via, scegliendo anzitempo la strada da percorrere: il sacerdotio (sacerdozio) o il paladinato. Il sacerdotio insegnava la capacità d'incanalare il potere divino attraverso il proprio corpo, per poi sprigionarlo modellandolo nel modo che la preghiera e la propria fede nel dio gli daranno; il paladinato insegnava invece come incanalare il potere divino attraverso la propria armatura, il proprio scudo e la propria arma, mettendoli al servizio della dottrina e della catechesi della propria divinità.

Nell'anno 449, durante il decimo giorno della costellazione della rosa, presso il popolo umano vennero eletti Dorina Tulioni e Carlotta Gioia in aggiunta agli eletti ancora in carica, come sostituzione degli eletti che avevano perso la vita durante la grande guerra. Si stabilì la costruzione di una città nel centro del Deserto del Pianto, la quale sarebbe stata la sede di due dei quattro eletti del popolo umano e, in caso questi fossero mancati, sarebbe stato diritto della nuova città avere sempre due eletti su quattro come loro rappresentanti. La città prese il nome di Jabbah e, al fine di limitare la sofferenza alle alte temperature, gli abitanti di quella città divennero scuri di pelle come dono di Eliele. Negli anni a venire, essi crearono una vera e propria cultura, sia guerriera che artistica, mantenendo sempre lo stesso amore e la stessa amicizia che Piana del Mondo godeva con gli altri popoli fratelli. Memorabili erano gli stili di combattimento del "derviscio del deserto", in cui si brandivano una spada per mano, e del "babbuino della sera" che comportava l'uso dello scudo e di una lancia corta. Si devono a loro l'invenzione del citar, strumento musicale dai suoni molto particolari ed originali, e la tecnica di incidere la pelle per colorarla denominata "tatuaggio".

Anche Yliadan perse la vita nella battaglia e gli successe così l'imperatore eindendelore Oilderon Livisilla. Fu proprio al funerale dell'imperatore Yliadan Leheen che gli eindendelori più devoti al dio Lyvue, guardando il fiume che lentamente portava a mare la salma dell'ormai fu imperatore, si accorsero di come, nell'acqua, il cielo si incontrasse con la terra, rispecchiandosi in una armonia che andava oltre la bellezza: la loro pelle prese a brillare diventando di un azzurro intenso. L'imperatore Oilderon organizzò come prima cosa la sistemazione dei giardini di Narmolanya e accolse la richiesta dell'assemblea dei popoli di costruire un grande porto poco distante dalla sua città.

Presso Kepos si allestì un edificio molto esteso, nel quale vennero raccolti esemplari di varie specie di animali, al fine di migliorare la capacità veterinaria e lo studio della natura. In una riunione del popolo trocis, si optò anche per creare una forma di governo che creasse maggior stabilità all'interno del territorio: venne così stabilita un'oligarchia di sei persone.

La vita del popolo Pandamator invece non cambiò e la sua gente continuò a mettersi al servizio degli altri e a sviluppare il corpo e la preghiera.

Thorz Kradhaz sopravvisse alla grande guerra, mantenendo il trono del popolo ruzodenkter a Turntoz, e cominciò i lavori di scavo sopra il terreno che un tempo aveva ospitato la Fossa del Mondo, in cerca di reperti storici della sua razza e della città di Doze.

Il popolo Hjky vide la perdita di un detentore, spentosi lentamente dopo una lunga malattia. Fu così eletta Jholirilly Bendindin Liu come nuova detentrica. D'accordo con l'assemblea dei popoli, ad Ohg venne costruito un ulteriore edificio, nel quale si voleva studiare la strana forza che alcuni nemici avevano manipolato contro di loro, a cui diedero il nome di magia arcana: impararono a manipolarla con prudenza attraverso l'uso di bacchette benedette o di globi di cristallo, anch'essi benedetti. Il primo dettame, scritto anche sull'enorme pietra posta all'entrata dell'edificio di studio, recita: **“La magia arcana non è un potere, la magia arcana è una forza che ti annienta e ti gratifica fino a portarti ad esserne schiavo e volerne sempre di più. Ti perderai ed il male oscuro ti farà suo, se non seguirai i dettami degli dei e la userai solo per quegli scopi. Non si scherza e non si gioca con la forza, ti dominerà e ti porterà a dominare gli altri”**.

Corre l'anno 564: dopo la terza guerra, la pace è stata interrotta solo da qualche invasione causata dai fedeli degli dei oscuri, dalla perdita della fede di alcuni rappresentanti dei popoli attratti dalle tentazioni corrottrici dell'anima e da maghi che si lasciarono corrompere dalla forza della magia arcana. Nessuna guerra però ha minacciato ulteriormente la sicurezza di Edernia.

PANTHEON

Gli dei sono esseri onnipotenti, onnipresenti, onniscienti, hanno creato l'universo e la vita su di esso, i troni del tempo e dello spazio dando inizio alla storia.

IL LIEAN

Il Liean è il pantheon del bene, l'insieme dei dettami divini per proteggere la vita degli esseri viventi, la loro morale, i loro sentimenti, le loro emozioni, la loro libertà, il loro pensiero. Il Liean è quindi il sogno divino del bene superiore, un bene a cui i fedeli aspirano per tutto l'universo esistente.

ELIELE

Conosciuto anche con il nome di Sennet presso gli umani e con il nome di Lyvue presso il popolo eindendelore. Viene anche indicato come *Padre* dagli abitanti del pianeta Indaco.

Creò Indaco e concorse alla creazione di Edernia.

Eliele è la divinità che creò i sentimenti e le emozioni che li compongono. Spinto dal sentimento più nobile e più forte, l'Amore, egli decise di non lasciare la vita senza colore né motivo, dandole un senso così forte da renderla preziosa ed unica. L'Amore infatti impreziosisce la vita, fino al punto di viverla seguendo una morale retta e dignitosa, cercando di far affiorare sempre il meglio dagli esseri, nobilitando il proprio animo e quello del prossimo. L'Amore è anche quel sentimento che ti porta a combattere fino alla fine, a resistere ad ogni colpo subito, morale o fisico, affinché nessun essere possa soffrire al posto tuo, possa perdere la vita e far soffrire il prossimo suo, possa perdersi nel peccato ed essere divorato dal male oscuro.

L'amore è il più alto e nobile sentimento che ci lega alla vita di altre persone, plasmandosi in amore vero verso la persona amata ed in amicizia verso le persone vicine. Pertanto ad Eliele sono legati i nomi, poiché grazie al nome un essere detiene la sua esistenza e la sua unicità nel creato.

L'amore non è solamente un insieme di emozioni personali che ti legano ad altre persone, rimanendo così un nobile sentimento nella fascia egoistica della persona. L'amore può invece espandersi per il creato, diventando così un sentimento universale con uno scopo ancora più nobile ed elevando la persona ad esempio, diventando un simbolo per tutti coloro che ne abbracceranno i sentimenti o proveranno a negarli. La catechesi di Eliele spiega come la capacità propositiva di superare l'amore che si prova per se stessi e per i propri cari in favore di un amore universale per tutti coloro che ne hanno bisogno, affinché quest'ultimi diano amore agli altri a loro volta, sia riconosciuta come Misericordia. Quando invece il male oscuro si presenta allora lo sforzo più grande porta a condividere l'amore verso il nemico, non affinché il nemico dia amore a sua volta, bensì in modo tale che nessuno soffra per colpa del peccato e dell'assenza di amore, chiamando Pietà questo atto. Insieme, Misericordia e Pietà portano alla purezza dell'Amore, il desiderio veritiero che il futuro sia per tutti migliore e che il Liean ed il bene trionfino sul peccato e sul male oscuro. La purezza dell'Amore si chiama Speranza.

Grazie alla sublime armonia del suo credo, arricchito dalle bellissime sfumature che dà alla vita, Eliele viene indicato come il patrono della bellezza che rende gioiosa ed armonica l'atmosfera, e delle arti, invocato dagli artisti per donare loro la sensibilità necessaria a cogliere queste sfumature e a riprodurle.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Giudici*, mentre i Paladini ordinati nei suoi templi si chiamano *Alfieri*.

Le armi preferite dalle sue schiere divine sono le spade.

Simbolo basilare: un cuore rosso.

ELLA

Conosciuta anche come *La Madre* sul pianeta Dybrill Dillon o *Vita*.

Creò Dybrill Dillon e concorse alla creazione di Edernia.

Ella è la divinità della vita e della natura. Il soffio della vita, ciò che dà la capacità di coesistere in armonia ad un'anima ed un corpo fisico, è il dono più alto che Ella ha fatto ai popoli, permettendo che il creato potesse crescere e migliorare nella propria libertà. Ella è la divinità che più ha plasmato Edernia e curato i dettagli della materia, fino ad arrivare ad un'armonia completa dalla quale ha ottenuto il meglio. Dalla fredda materia primordiale, Ella ha cullato come una madre ogni punto dell'esistenza, ogni elemento di cui essa è composta, dandogli calore, fino a donar loro il soffio della vita, donando la capacità di generare e rigenerarsi alla terra stessa, rendendola feconda e capace di migliorarsi, diventando flora oltre che terra.

Affinché il respiro non si perdesse, soffiò la vita anche su di essa, generando così la fauna e dando inizio al cerchio della vita, dove ogni dettaglio di flora e fauna potesse avere un ruolo indispensabile e puntato alla miglioria della vita stessa.

In ultimo fece lo stesso con le razze senzienti, soffiando in loro la vita e la capacità di vivere il loro futuro, di riprodursi e rigenerarsi nelle difficoltà.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Druidi*, mentre i Paladini ordinati nel suo tempio si chiamano *Pastori delle fiere*.

Le armi preferite dalle sue schiere divine sono le mazze.

Simbolo basilare: un fiore.

ARCUMAN

Conosciuto come *Il figlio* o *La Via*.

Si generò dall'unione tra Eliele ed Ella e concorse alla creazione di Edernia.

Arcuman è la divinità del pensiero e dell'ideale. La placida calma che concede libertà agli esseri e valore alla vita, donando loro un'idea su cui lavorare, un pensiero da condividere, un'ideale da perseguire che mitiga i sentimenti e crea una virtù per la quale vivere e dedicare la propria esistenza ed i propri sforzi.

In suo nome vengono erette scuole e biblioteche, poiché è attraverso il pensiero che l'invenzione porta all'evoluzione della società e quindi all'esperienza, che raccolta viene chiamata conoscenza.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Sommi Risoluti*, mentre i Paladini ordinati nel suo tempio si chiamano *Desideri*.

Le armi preferite dalle sue schiere divine sono le spade.

Simbolo basilare: un globo rosa.

JEFKR

Conosciuto anche come Vkr dal popolo ruzodenkter o *Il Gigante*.

Creò il pianeta Blato e concorse alla creazione di Edernia.

Jefkr è la divinità del moto. Un salmo che si sente spesso è "l'immobilità non crea la vita, la toglie spegnendosi nell'oblio, senza creare una storia e senza lasciare alcuna traccia di sé o dei propri motivi. Il fisico è stato creato per dare moto concreto al nostro essere, alle nostre emozioni ed ai nostri pensieri, trasformandoli in azioni che permettano di onorare la vita che ci è stata donata".

A lui viene spesso dedicato l'impeto della battaglia e la cura del proprio corpo con rigore e tenacia, così come a lui vengono dedicate le invenzioni belliche più resistenti.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Moti*, mentre i Paladini ordinati nel suo tempio si chiamano *Guardiani*.

Le armi preferite dalle sue schiere divine sono i martelli e le asce.

Simbolo basilare: un pugno.

IL MALE OSCURO

Il Male Oscuro è il pantheon del male, la negazione di tutto ciò che il Liean rappresenta, corrompendo e distruggendo ogni essenza benevola dell'esistenza.

KDERONIO

Creò il potere arcano, conosciuto anche come magia.

Conquistò Nero e concorse alla creazione di Infimus e Karankatatt.

Kderonio nella sua malvagità si presenta come la negazione della vita stessa, negandone la vita e la morte e incanalando tutti i pensieri degli esseri in un oblio senza ritorno.

Il credo di Kderonio insegna come utilizzare la magia più profonda ed appropriarsi, attraverso strani e lugubri riti, del corpo della vittima privo di ogni dono del Liean ma impregnato di potere.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Voci del Solo*, mentre i Paladini ordinati nei suoi domini si chiamano *Tormenti*.

Le sue schiere non hanno preferenza di armi, poiché codici e forme non sono importanti quanto il raggiungimento dell'obiettivo.

Simbolo basilare: un teschio bianco.

SSTISHA

Conosciuto anche come *La Bestia* o *Il Non Essere*.

Generato dall'oscurità di Kderonio, concorse alla creazione di Infimus e Karakatatt.

Sstisha appare come un essere ermafrodita, perennemente insoddisfatto. Nella sua insoddisfazione, Sstisha è la negazione di ogni sentimento e libertà, lasciando posto solo al dolore e all'ira, incondizionata e caotica.

E' tipico del suo credo mangiare esseri devoti al Liean.

I Sacerdoti della sua religione si chiamano *Innominati*, mentre i Paladini ordinati nei suoi domini si chiamano *Controllori*.

Le sue schiere non hanno preferenza di armi, poiché codici e forme non sono importanti quanto il raggiungimento dell'obiettivo.

Simbolo basilare: una testa con due corna incrociate vista di profilo con due volti, uno di donna e uno di uomo; oppure soltanto due corna incrociate.

IL CALENDARIO

Calendario Comune	Calendario Umano	Calendario Eindendelor	Calendario Hjky
Costellazione del Calicantus	Primo Mese	Nascita	62 cambi di stelle
Costellazione del Giacinto	Secondo Mese	Nascita	56 cambi di stelle
Costellazione della Gerbera	Terzo Mese	Nascita	62 cambi di stelle
Costellazione del Narciso	Quarto Mese	Riposo	60 cambi di stelle
Costellazione della Rosa	Quinto Mese	Riposo	62 cambi di stelle
Costellazione dell'Iris	Sesto Mese	Riposo	60 cambi di stelle
Costellazione dell'Ortensia	Settimo Mese	Morte	62 cambi di stelle
Costellazione della Zagara	Ottavo Mese	Morte	62 cambi di stelle
Costellazione del Myosotis	Nono Mese	Morte	60 cambi di stelle
Costellazione del Crisantemo	Decimo Mese	Pianto	62 cambi di stelle
Costellazione del Bucaneve	Undicesimo Mese	Pianto	60 cambi di stelle
Costellazione della Poinsettia	Dodicesimo Mese	Pianto	62 cambi di stelle

IL CONIO DI EDERNIA

Basilikos: Zampe. Semplici monete tonde in ferro con incisa una zampa di leone al cui interno è presente il valore del taglio. I tagli sono da 1, 2 e 4.

Jebbah: Denari (o Danari). Monete tonde di bronzo su cui sono incisi un sole stilizzato al cui interno c'è il valore del taglio. I tagli sono da 10, 20 e 40.

Kepos: Pezzi d'Ambra. Vere gocce di ambra di dimensioni diverse, materiale di cui è ricca la città di Kepos e i suoi dintorni. All'interno della città, sono presenti le dimensioni più varie, il cui valore è determinato in base al peso, ma al di fuori la valuta è portata solo in 3 "tagli": piccolo, medio e grande.

Narmolanya: Argenti. Monete tonde di argento con incisi un pesce, la principale fonte di sostentamento e commercio della città, e il valore del taglio. I tagli sono da 1, 5 e 10.

Ogh: Monete di Rame. Monete tonde di rame con incisi un anello con brillante e il valore del taglio. I tagli sono da 1, 5, 10, 25, 50 e 100. I tagli da 1, 5 e 10 vengono utilizzati solo all'interno della città.

Piana del Mondo: Denari (o Danari). Identica alla valuta di Jebbah, tranne che l'incisione è una spiga posta sotto al valore. I tagli sono gli stessi di Jebbah.

Turntoz: Scudi d'Oro, chiamati anche soltanto Scudi o Ori. La valuta più complessa di tutta Edernia. Questa è una valuta molto vecchia, si dice già utilizzata a Doze (ma non c'è alcuna testimonianza certa); è di forma quadrata, con due solchi in corrispondenza delle diagonali; i solchi servivano per spezzare letteralmente la moneta in due tagli più piccoli, mezzo Scudo e un quarto di Scudo (entrambi triangolari, uno più piccolo dell'altro). Non ci sono altre incisioni sulla moneta, la forma è l'unico indicatore del valore. I ruzodenkter si accorsero presto che però la moneta non poteva più essere ricomposta al suo valore originario di un intero, quindi gli Scudi interi sono piuttosto "preziosi" oggi e chi li possiede non li spezza per nessuna ragione, data la grande quantità di tagli minori già presente.

CAMBI

<i>Zampa di Basilikos</i>	<i>Denaro di Jebbah</i>	<i>Ambra di Kepos</i>	<i>Argento di Narmolanya</i>	<i>Rame di Ogh</i>	<i>Denaro di Piana</i>	<i>Oro di Turntoz</i>
4	40	Grande	12	100	40	1
2	20	Medio	6	50	20	Mezzo
1	10	Piccolo	3	25	10	Quarto

COME PRESENTARE UN BACKGROUND

La costruzione di una storia non è mai facile, soprattutto non è facile trasformare il proprio ideale in un racconto comprensibile a tutti. Proprio per questo motivo, cercheremo di darvi una mano.

Il primissimo problema, assai diffuso, è quello di creare un lavoro comprensibile e chiaro. A differenza di un racconto, di un'ambientazione o di un testo poetico, un background deve essere immediato e comprensibile in ogni suo punto. Questo perché lo staff deve poter capire con che tipo di personaggio ha a che fare, al fine di aiutarvi nella gestione, correggervi la coerenza in gioco e creare una storia parallela (famoso quest secondarie) per ognuno di voi.

Una volta che questo è ben chiaro in mente, possiamo passare alla parte tecnica della questione.

Prima di tutto dobbiamo controllare che ciò che passa per la nostra testa non sia un volo pindarico fine a se stesso, bensì un personaggio fattibile e coerente con ambientazione e regolamento, che possa sviluppare del gioco e integrarsi con il gruppo che andrà a formare. Cercare la particolarità, il pelo nell'uovo, il modo di arginare qualche interpretazione dell'ambientazione o del regolamento ed il giocare contro, non sono sintomo di furbizia. Il gioco deve essere fluido e divertirci, ma soprattutto deve essere coerente e creare altro gioco a sua volta, a tutti gli altri (senza forzarlo), quindi valutate sempre bene quanto la vostra idea sia inseribile in un determinato contesto ed in un determinato gruppo.

Entriamo, quindi, nel vivo della questione:

1. **Nome, età, razza:** Queste le prime tre cose a cui pensare, perché sono i primi tre paletti che incontreremo. Ogni razza ha delle caratteristiche fisiche e mentali da tenere presente, insieme ai suoi usi e costumi tipici, che ci dettano gran parte del carattere e del nostro personaggio (quindi, seguendo l'idea di cosa si ha in mente di fare, si sceglierà la razza che più si avvicina, smussando gli angoli al nostro progetto base, al fine di farlo aderire con quello che si può fare). Ogni razza, inoltre, ha un suo alfabeto e un suo stile per creare il nome del nostro personaggio. Infine, l'età ci darà l'idea di come il personaggio sarà gestito, di quanti sforzi fisici potrà fare e di quanto coerentemente conoscerà il mondo in cui vive.
2. **Religione:** Soprattutto in una campagna divina, com'è la nostra, è l'aspetto che maggiormente va curato. La divinità scelta ci consegna altri paletti da seguire nella creazione del nostro personaggio. La fede ci indica a cosa dare maggiormente importanza, come andremo a comportarci nei rapporti interpersonali e a cosa maggiormente mireremo a fare nella vita (oltre che le abilità che potremo ottenere).
3. **Storia:** La storia che si andrà a scrivere deve essere chiara e deve sottolineare ogni passaggio importante che forma il *carattere* e le *abilità* del nostro personaggio. Tre sono gli elementi principali da cui partire: luogo di nascita, anno di nascita, famiglia. Andando avanti, senza paura di dilungarsi troppo, si vanno a descrivere gli "impegni" e le "avventure" che il nostro personaggio affronta, fino all'arrivo in gioco (quindi vale sempre la pena informarsi, chiedendo allo staff, fino a che punto ci si deve spingere con il background). Sei sono le cose che vanno rimarcate maggiormente: l'aspetto fisico, l'istruzione ricevuta, il carattere, i sentimenti, i luoghi visitati, gli obiettivi.

Per aiutarvi, potrete allegarci anche una foto da cui avete preso spunto per la creazione del vostro personaggio.

La creazione del background è così terminata! Ricordatevi che sta sempre allo staff decidere se esso andrà bene o meno, fornendovi eventuali consigli su come migliorarlo o integrarlo.