

I Widram ed il segreto del fiore della vita

di Charles Green

Introduzione

Il lavoro mi porta spesso ad incontrare individui che hanno perso il senso della realtà, ma vi posso garantire che il caso del professor Edison supera di gran lunga tutte le stranezze che ho osservato durante tutta la mia carriera. Si presentò nel mio studio circa un anno fa. Aveva un aspetto anonimo, un viso che a riconoscerlo tra dieci persone avreste avuto le vostre buone difficoltà. In verità non sembrava avere problemi quell'ometto dall'aria così ingenua e bonaria. Aveva tra le mani un piccolo diario di pelle chiara, che stringeva con poderosa forza, ma, oltre questo piccolo e leggero segno di disagio, non riuscivo ad immaginare per quale motivo quell'uomo fosse entrato nel mio studio. Il suo sguardo si perdeva oltre la parete alle mie spalle, come se vedesse qualcosa di là dal muro. I suoi occhi catturarono subito la mia attenzione. Erano di un azzurro intenso ed emanavano una strana luce che sembrava irradiarsi tutto intorno. Mi sentivo giudicato da una malinconica saggezza, che sembrava avere il dannato potere di mettere a nudo tutti i miei difetti fisici e mentali. Devo ammetterlo, quel giorno ebbi un brivido nel fissare quell'uomo così apparentemente innocuo, ma che poi scoprii nascondeva una verità sconvolgente. Secondo la mente di Edison, quel diario era la prova materiale e tangibile della situazione in cui si trovava. All'inizio non riuscivo a comprendere ciò che diceva, così mi lasciò il diario e prese un altro appuntamento, in modo che io potessi leggerlo con attenzione. Per circa due mesi aveva scritto, quasi

giorno per giorno, ciò che gli era accaduto. In verità da quella lettura giunsi alla conclusione che il professore era del tutto impazzito. Pensai per molti giorni a quell'incontro ed al contenuto del diario e, dentro di me, sentii nascere una certa curiosità. In genere non mi lascio coinvolgere dai problemi dei miei pazienti. Li ascolto, elargisco consigli più o meno azzeccati e cerco di aiutarli nel miglior modo possibile, ma la mente dell'uomo è veramente un labirinto caotico in cui è facile perdersi o credere di aver preso la strada giusta.

In questo caso, credo di essermi perso insieme al mio amico di viaggio.

Ancora oggi, che il signor Edison è scomparso nel nulla, mi chiedo se tutta la sua storia sia il frutto di un'immaginazione troppo fervida o di una verità troppo incredibile da essere presa in considerazione, oppure che sia stato il mio cervello a giocarmi qualche brutto scherzo e che quell'uomo in verità non sia mai esistito. Credo, però, di dover definire meglio il mondo in cui fui letteralmente scagliato a mia insaputa e contro la mia volontà. Devo farlo per la mia salute mentale, che comincia a vacillare come la fiammella di una candela sotto il tocco del vento.

Negli otto mesi in cui ci vedemmo, mi raccontò i suoi sogni e le sue visioni. In questi suoi viaggi onirici, visitava un mondo, uno fra i tanti esistenti secondo le sue teorie, in cui si trova un pianeta chiamato Ghea.

Egli mi spiegò, che ogni volta che sognava, il suo spirito viaggiava e prendeva dimora all'interno del corpo

e della mente di uno degli abitanti di quel pianeta. La cosa straordinaria era che poteva assorbire la conoscenza dei suoi alter ego e continuare a ragionare come un uomo del pianeta Terra. E' così, che viaggio dopo viaggio, egli ha potuto ampliare le conoscenze di quel mondo. Infatti, lasciando il suo corpo per entrare nel corpo e nella mente di una creatura di un altro mondo, il professor Edison ha potuto apprendere la geografia, la storia, lo stile di vita, l'economia e la religione di quella terra così lontana e mistica. Inoltre, vivendo le emozioni di questi individui, ha potuto soffrire e gioire come uno di loro.

Naturalmente all'inizio dovetti trattenermi per non scoppiare a ridergli in faccia.

Era come se qualcuno mi avesse raccontato una favola e volesse farmi credere che fosse vera in tutto e per tutto. Fino a qualche giorno fa, il mio pensiero non si discostava da questa convinzione. Ritenevo che il professore fosse veramente pazzo e che non c'era davvero nessuna speranza di recuperarlo. Si era rifiutato di prendere le medicine che gli avevo prescritto, dicendo che gli avrebbero impedito di tornare in quel mondo così incredibile. A volte però durante le sue visite, aveva l'aria stanca e mi diceva di non poter andare avanti in quel modo e che dovevo fare qualcosa. Insomma un rapporto di odio e amore. In effetti, sebbene secondo le sue descrizioni quel mondo fosse incredibilmente avvincente, tuttavia era anche pericoloso e terribile. Ogni volta mi narrava un aspetto diverso di quella dimensione, a volte questi racconti erano accompagnati da

bellissimi e sinceri sorrisi, altre volte gli occhi si riempivano di lacrime o di orrore.

Poi è scomparso, portandosi via la verità e lasciandomi a bocca asciutta dopo che la mia mente aveva quasi ceduto ai suoi discorsi così profondamente precisi e dettagliati. Per un mese intero non si presentò alle sedute senza darmi un minimo preavviso. Poi, con mio grande stupore, venni a sapere che era letteralmente scomparso nel nulla. Nessuno sapeva che fine avesse fatto il professore. Nessuno lo aveva più visto ed era come se fosse stato inghiottito dal mondo che lui stesso aveva inventato. Ora che sono rimasto solo in questo viaggio, voglio rivivere questa esperienza sulle pagine che ho di fronte. Sono convinto che lentamente, scrivendo, possa infine convincere me stesso che dopo tutto quel mondo non sia reale ma frutto di una fervida e geniale immaginazione.

Ghea

Secondo il professor Edison, Ghea è un pianeta del tutto particolare e probabilmente la sua struttura va contro ogni legge fisica della nostra dimensione e del nostro mondo, tutto in Ghea è impregnato di una strana energia che fa funzionare ogni cosa e che permette ad alcuni individui di poter manipolare tutto ciò che la contiene e soltanto chi conosce il modo per sfruttarla può essere in grado di intraprendere delle azioni che hanno dell'incredibile e che sul pianeta Terra potrebbero essere scambiate per magia. Oltre che dalla

magia, Ghea è abitato da strani esseri che ai nostri occhi potrebbero apparire come orrendi mostri. Molti di essi provengono da un'altra dimensione e sono il frutto, secondo la tradizione, della gelosia di un'Entità, che noi sulla Terra chiameremo divinità, signore e creatore di un universo parallelo. Se vogliamo comprendere il motivo per il quale esiste questa energia particolare e invisibile agli occhi e perché siano presenti esseri estranei a quel contesto, dobbiamo raccontare la storia di quell'universo così particolare, partendo dalla sua creazione fino a quelli che il professore chiamava "i nostri giorni", ovvero il presente.

L'universo euniano

La visione dell'universo degli Enar, attuali abitanti di Ghea, è molto avanzata e per certi aspetti ricorda alcune teorie terrestri sull'esistenza di mondi paralleli: l'insieme di tutti questi mondi è definito Myn, ovvero il Tutto.

Questa teoria è molto bizzarra, ma cercherò di riassumerla così come il professor Edison l'ha presentata a me. È come se il Myn fosse il contenitore di tutte le possibili idee di universo e che all'infuori del suo dominio non esista altro che esso stesso. Ora al suo interno ci sono due tipologie diverse di Entità che convivono; una di esse è comune per tutti gli universi possibili e viene chiamata Hyn, che vuol dire Nulla, l'altra è l'entità creatrice del proprio e personale mondo ed è diversa per ogni universo. Gli abitanti di Ghea credono che l'Hyn sia lo

spazio non occupato dalla materia creata. L'Hyn non può essere mutato dalle entità creatrici.

Secondo le leggende enariane, Eu, l'entità creatrice dell'universo, era immobile e statica. In essa però era già contenuta tutta l'energia del futuro universo in ogni tempo. Il tempo e lo spazio non esistevano, furono generati al primo movimento di Eu. Furono creati il sole e le stelle. Fu creata anche Ghea. È su questo pianeta che il professor Edison fece i suoi strani viaggi. Nella filosofia Widram, di cui parlerò in seguito, lo stato finale della creazione è equilibrato e rappresenta la rinascita di Eu come Eunal, risultante finale dell'Equilibrio Perfetto. Di là da questa visione abbastanza enigmatica e complessa del mondo, l'Equilibrio rimane l'obiettivo da raggiungere per i widram, i quali avranno nell'era moderna, una tale importanza da trasformare la società enariana in modo considerevole.

Gli Enar dividono il tempo dalla creazione ai giorni odierni in tre ere.

La prima viene chiamata era olariana, la seconda era dei disordini e la terza era enariana. Quest'ultima viene divisa a sua volta in due differenti sotto ere: antica e nuova.

La Creazione

Questo lunghissimo arco temporale ha inizio con la creazione del tempo stesso e prosegue per interminabili cicli. Nei primi attimi di questo periodo si parla di Ghea come di un giardino incontaminato e bellissimo, dove gli unici esseri viventi presenti

erano piante ed alberi. Alcuni di essi possedevano delle particolari capacità, che oggi provocano stupore, rispetto e timore. Una fra tutte era ed è tenuta in grande considerazione: il fiore della vita o Ajillos. Di questo particolare fiore parlerò in seguito, tenendo conto della sua importanza non tanto per il passato, ma soprattutto per gli avvenimenti presenti e futuri. Successivamente vennero creati gli Olar e gli antichi animali. Quando gli Enar parlano di queste due razze, si riferiscono ad esse come a creature perfette, immuni al passare del tempo e alle malattie; dotate di grande saggezza, intelligenza ed eleganza. Esse potevano utilizzare l'energia del pianeta per compiere veri e propri prodigi. Probabilmente gli oggetti magici più potenti che di tanto in tanto vengono ritrovati da coraggiosi avventurieri, sono manufatti creati dagli stessi Olar. La creazione però non terminò in questa fase, infatti vennero create nuove specie animali del tutto simili agli antichi animali nell'aspetto ma non nelle capacità e una nuova razza intelligente e pacifica che porta il nome di Enar. Al contrario degli Olar e degli antichi animali, queste due nuove creazioni non avevano il dono dell'immortalità. Cercherò di entrare più nei particolari descrivendo separatamente i cinque gruppi di creature che popolarono Ghea nell'era della creazione.

La flora primordiale

Secondo le leggende tramandate dagli Enar, in principio Ghea era ricoperta da oceani e terre. Queste terre erano ricche di piante, fiori ed alberi : una

moltitudine di specie ricopriva tutto il pianeta. Molte di queste creature avevano la capacità di parlare o spostarsi, alcune potevano addirittura lanciare potenti incantesimi, traendo forza dall'energia fornita dal pianeta. Alberi imponenti e multicolore si stagliavano su vastissime e folte foreste, fiori dall'intenso profumo ricoprivano prati verdeggianti, punteggiandoli con una varietà di colori sorprendenti. Alcune di queste antiche e meravigliose creature hanno resistito alle lunghe ere che si sono succedute e ancora oggi è possibile ammirare la loro maestosità e la loro bellezza. Anche se raramente, si possono ancora fare incontri eccezionali: come gli alberi che camminano, chiamati tru ni yohin, il fiore ajillos o fiore della vita e le radici che parlano, chiamate gron ni yokran. Tuttavia non tutta la flora primordiale è innocua e pacifica, infatti alcuni boschi odierni ospitano una moltitudine di piante pericolose. Ritorrerò successivamente su queste piante descrivendole più approfonditamente e singolarmente.

Gli antichi animali

Gli antichi animali possono avere l'aspetto di qualsiasi specie animale. Nonostante le apparenze, le capacità di queste meravigliose creature vanno oltre la normale comprensione. L'energia di Ghea fluisce in esse fin dalla loro nascita e conferisce loro un alone di magico mistero. Non esiste un modo per classificare i poteri di cui sono dotate, sono esseri immortali e quelli più antichi hanno maggior potere. In origine la popolazione degli

antichi animali era molto cospicua, in seguito, a causa della Guerra dei Due Mondi che portò rovina e distruzione anche per la loro razza e il successivo sviluppo della società enariana, il numero di queste creature diminuì fino a portarle quasi all'estinzione. Il problema principale fu l'aumento di numero degli Enar, che furono costretti a colonizzare zone dominate in precedenza dagli antichi animali, spingendo questi ultimi a vivere in zone isolate e selvagge, lontane dalla civiltà. A contribuire ulteriormente a tutto ciò, fu la più lenta capacità riproduttiva di queste creature rispetto agli animali normali.

Gli Olar

A dominare la scena per migliaia di cicli, fu la razza immortale degli Olar. Considerati dai primi Enar come delle divinità, i Luminosi avevano il privilegio di controllare e manipolare l'energia di Ghea a loro piacimento. Non si hanno notizie precise sulla società Olar e sulla loro organizzazione politica e sociale. Gli Enar narrano di creature dedite alla contemplazione del creato e della loro personale essenza. Le leggende non parlano né di città né tanto meno di regni o stati. A quanto sembra gli Olar vivevano ognuno per conto proprio, non avendo bisogno di allacciare rapporti con altri individui. Nonostante ciò, in modo del tutto occasionale, essi facevano visita agli Enar e sicuramente parte della conoscenza enariana odierna si deve proprio a queste visite sporadiche. Si fanno molteplici congetture sull'aspetto fisico di queste creature. Quella più accreditata deriva

probabilmente da un bellissimo affresco che si trova tuttora nel palazzo imperiale di Altemura, capitale imperiale fatta costruire da Amos. Si dice che a realizzare l'opera d'arte sia stato un artista visionario e pazzo di nome Egergan. L'affresco mostra una creatura in posizione eretta. Le gambe sono dotate di poderosi muscoli, ma le linee dell'affresco suggeriscono una certa agilità. I piedi sono dotati di quattro dita artigliate. Una possente coda, lunga e sinuosa, si stacca dal corpo diventando più sottile man mano che si allontana da esso. Il busto è simile a quello degli Enar. Sulla parte posteriore si trovano ali dalla forma bizzarra a metà strada tra quelle di un pipistrello e quelle di una farfalla. La testa è di tipo enariano. Le orecchie sono sottili e dalla forma ad S. Dall'estremità superiore di ogni orecchio fuoriesce una lunga antenna che a metà strada si divide in due filamenti più sottili. Gli occhi sono grandi ed espressivi ed il naso piccolo e perfetto. Una folta e lunga chioma ricopre il cranio. Tutta la parte inferiore e posteriore del corpo è ricoperta da scaglie e gli arti e la coda da sporgenze cuneiformi. L'addome ed il petto sono privi di scaglie e sembrano essere le parti più vulnerabili della creatura. Anche il viso è parzialmente ricoperto di piccole scaglie che tendono a scomparire verso il naso e la bocca. L'esemplare riprodotto sembra essere una femmina, poiché si nota un accenno di seno. La creatura viene raffigurata con un corto pugnale nella mano destra. L'altra mano è aperta e poggiata a terra, lasciando intravedere dei lunghi artigli. L'impressione generale che ho avuto, è quella di un

essere ibrido a metà strada tra un Enar ed un serpente.

Questa particolare rappresentazione degli Olar è sicuramente quella più famosa, ma ne esistono anche delle altre. Alcuni sostengono che il significato di Luminosi non deve essere associato alla rinomata saggezza di queste creature, ma al loro aspetto, infatti i cultori di questa teoria credono che gli Olar fossero creature luminescenti senza una forma ben definita, cioè esseri fatti di pura luce, la stessa che possiamo ammirare nelle stelle. Altri invece cercano di far combaciare le due teorie, descrivendo tali esseri come ibridi luminescenti o addirittura Enar immortali e luminescenti. Naturalmente queste non sono le uniche teorie, ne esistono altre che sono la risultante di fusioni ingegnose tra i particolari di quelle sopra esposte.

Gli Enar

Mentre gli Olar dominavano su tutto il pianeta, agli Enar fu concesso di vivere in una regione chiamata Ghearon, situata molto probabilmente all'estremità nord-orientale di un enorme continente che sarebbe stato inghiottito dal mondo di Drakmos in un futuro non molto lontano. Tale regione sarà per molto tempo il teatro delle vicende più importanti che riguarderanno l'evoluzione della società enariana ed il punto di partenza della colonizzazione, che portò gli Enar alla scoperta delle terre a nord e a sud del Ghearon. In principio gli Enar vivevano raggruppati in piccole tribù, indipendenti le une dalle altre. Veneravano Eu e gli Olar, e ad essi propinavano sacrifici di

ringraziamento e propiziatori. Il Ghearon, il cui significato è terra verde, offriva a queste creature una grande quantità e varietà di materie prime. Nonostante ciò, gli Enar erano mortali e la fine della vita destava in essi una paura che neppure gli Olar, con le loro sagge parole, potevano in qualche modo attenuare.

Il professor Edison, descrivendo queste creature, le paragona agli esseri umani, tuttavia, nonostante la somiglianza, sono molte le differenze che le renderebbero ai nostri occhi strane. L'altezza media di un Enar maschio è di circa 190 cm ed il peso medio è di 80 kg. Le femmine sono leggermente più basse (possono raggiungere anche i 185 cm di altezza). Il peso, rispetto ai maschi è inferiore di una decina di chilogrammi. La differenza che appare più evidente tra i due sessi riguarda sicuramente il fisico. Le femmine hanno linee più sinuose e morbide, una vita più stretta e dei fianchi più pronunciati. I lineamenti del viso sono dolci e delicati. Possiedono un seno grazie al quale possono nutrire i loro bambini. Il seno produce un nettare incolore e dolciastro che è chiamato ghiram ed ha un alto valore nutritivo. I neonati vengono allattati per circa 90 giorni, periodo in cui cominciano a mettere i primi denti. Dopo questo periodo possono nutrirsi normalmente. L'apparato riproduttivo è simile a quello delle donne umane, mentre la gravidanza dura circa 200 giorni. In questo periodo gli organi percettivi sono estremamente sensibili, tanto che i widram parlano di una eccezionale capacità di carpire l'energia di Ghea senza l'ausilio del fiore della vita. Proprio per questo motivo le femmine

incinte vengono spesso utilizzate come fulcro centrale di alcuni particolari rituali e sono considerate sacre. Fare del male ad una femmina incinta è considerato uno dei più gravi sacrilegi che si possono compiere ed è punito con la morte o con l'esilio nelle terre gelide del nord. I maschi possiedono tratti più marcati e muscolature più forti ed accentuate. Nella società enariana il maschio ha un ruolo primario che gli deriva senz'ombra di dubbio dall'arte bellica che per migliaia di cicli si è evoluta, in parte a causa della venuta di Drakmos, in parte per le continue lotte intestine. Anche se ciò risulta meno vero negli ultimi cicli, poiché non è raro trovare guerriere enariane, tuttavia per millenni la figura del guerriero è sempre stata maschile. L'apparato riproduttivo maschile è molto simile a quello umano, ma, in un arco di tempo che va da metà quarto autunnale a tutto quello invernale, esso non produce alcun liquido seminale, anche se è possibile avere rapporti sessuali. Questa impossibilità di produrre liquido seminale dura in media, dipende dal soggetto, per circa 100 giorni all'interno del suddetto arco temporale. Le femmine invece sono fertili per tutto il ciclo. La carnagione degli Enar è solitamente chiara, ma può essere più scura per individui che svolgono il proprio lavoro all'aperto sotto una prolungata esposizione alla luce solare. Le chiome sono in genere folte e lunghe per entrambi i sessi, il colore dei capelli e degli occhi possono variare per tutto lo spettro cromatico, la corporatura è longilinea e raramente si hanno casi di obesità e la muscolatura è forte ed agile. La conformazione dell'occhio è tale che

non è visibile la parte bianca (sclera), cioè l'iride e la pupilla occupano interamente il bulbo oculare ed hanno lo stesso colore. La loro capacità di visione durante le ore notturne è maggiore di quella degli esseri umani, anche se non riescono a vedere nel buio completo e le orecchie sono leggermente a punta e a forma di goccia.

La civiltà enariana, ai suoi primordi era organizzata in piccole tribù. Il numero degli esemplari era molto ridotto, ma grazie alla grande abbondanza di cibo e di terre, gli Enar in pochi cicli aumentarono di numero. Questa crescita esponenziale della popolazione, causò in principio un maggiore sfruttamento delle risorse e poi una conseguente lotta per il controllo delle stesse. Queste continue guerre attirarono l'interesse degli Olar, che cercarono inutilmente di porvi fine. Proprio in questa fase gli Enar cominciarono a guardare agli Olar, vista la loro sorprendente natura, come a delle divinità. Con l'avvento di Drakmos, il cui mondo generò una profonda influenza sugli Enar, essi divennero più lunatici, inasprendo così i rapporti tra i vari clan e amplificando tutte le problematiche e i conflitti che già esistevano e ciò, come vedremo, renderà la figura dei widram necessaria e fondamentale per gli eventi futuri. Così gli Enar del presente sono ben diversi da quelli primordiali. In particolare sono stati due gli episodi che hanno determinato questa differenza: il dono degli Olar (di cui parlerò più dettagliatamente in seguito) ed il continuo contatto con il mondo di Drakmos. Il dono ha permesso agli Enar di diventare più potenti e di avere la possibilità di

emulare, anche se in modo più pacato, la magia olariana. La contaminazione drakmosiana invece ha fatto sviluppare una bramosia di potere e ricchezza che ha trasformato la società enariana, facendola somigliare molto a quella umana. Così, se da una parte sono accentuate le virtù, dall'altra i vizi hanno reso questo popolo in un certo qual modo estremo ed eccessivo, quindi lunatico. Fortunatamente i widram, con la loro filosofia dell'equilibrio, riescono a mantenere un certo controllo sugli eventi e sulle personalità di spicco limitando così i danni. Avrò modo successivamente di descrivere a pieno il mondo enariano, quando parlerò della loro società attuale e della loro storia.

La fauna e la flora

Le creature descritte finora non sono le uniche ad abitare il pianeta. Molte specie di piante, insetti e animali popolano i continenti di Ghea tanto che sarebbe impossibile descrivere questa moltitudine anche se, successivamente, descriverò le specie più importanti una per una.

L'era olariana

Dopo l'atto della creazione da parte di Eu, giunse quella che nelle leggende è chiamata era olariana o epoca d'oro. Di quest'epoca si tramandano soltanto leggende che si perdono nella lontana nebbia del passato e di cui è impossibile capire quale sia la realtà e quale la finzione: mentre gli Enar vivevano nel loro piccolo territorio prosperando con la caccia, la pesca e la raccolta dei frutti spontanei della

terra, gli Olar dominavano la scena. Tuttavia, nonostante la grandezza della civiltà olariana, non si hanno notizie o ritrovamenti di città o villaggi risalenti a quest'epoca. Sembra proprio che gli Olar vivessero come pellegrini, viaggiando costantemente per tutto il pianeta. Molti studiosi ritengono addirittura che non avessero bisogno di nutrirsi. Vivevano quindi in una totale contemplazione del creato. Qualcuno sostiene, al contrario, che la società olariana abbia lasciato qualche traccia tangibile del suo misterioso passato e che con ogni probabilità, alcune città, ormai abbandonate, possano trovarsi nelle terre sconosciute che si trovano a sud del Ghearon. Tali studiosi indicano, come prova di questa teoria, la strana costruzione che qualcuno dice di aver visto sull'Isola del Giullare. Una torre dall'architettura stravagante ed insolita, avvolta costantemente da una fitta nebbia che raramente si dirada. Questa sarebbe la dimora dell'ultimo olar ancora esistente e che viene chiamato il Giullare. Pochi di quelli che sono tornati dalle incursioni al di là della Barriera, hanno invece riferito di aver visto delle singolari città dall'architettura bizzarra, che potrebbero ricordare la torre del Giullare e che sicuramente sono le vestigia di una potente ed antica civiltà. Queste città sono avvolte da una lucente nebbia che forse è l'effetto dell'enorme potere magico che difende le città dalle creature di Drakmos. Se siano reali o frutto delle visioni provocate dal passaggio del Portale, nessuno può dirlo con certezza. Fatto è che queste città rappresentano nel cuore degli Enar una speranza,

seppure remota, di sconfiggere una volta per tutte Drakmos.

L'era dei disordini

A spezzare questo equilibrio del mondo fu un avvenimento del tutto inaspettato. Infatti, mentre Ghea viveva la sua epoca d'oro nell'universo di Eu, Drakmos, creatore di un altro universo, mandò il più potente dei suoi luogotenenti per portare distruzione al mondo generato da Eu. Sotto forma di meteorite, Ashan, colpì il sole, tramutandolo in una sfera dalla tenue luce bluastra. Enormi sconvolgimenti colpirono Ghea; terremoti, maremoti e terribili eruzioni vulcaniche, misero in ginocchio il pianeta e tutti i suoi abitanti.

Iniziò così una lenta ma inesorabile mutazione di Ghea. L'universo di Drakmos era giunto in quello di Eu. Per ristabilire l'equilibrio, Eu creò un'altra stella.

I due soli cominciarono a disputarsi il possesso di Ghea. Da una parte Ryshya, la stella blu, continuava la sua opera di distruzione, dall'altra Joshya, la stella gialla, cercava di ristabilire il dominio di Eu sul suo universo. Secondo le leggende, Ghea in quel periodo era in continua trasformazione, immersa in bagliori blu e gialli. La tradizione vuole che dopo il tremendo impatto tra il sole e Ashan, i frammenti si trasformarono nei temibili e terrificanti drall. Essi dopo essere precipitati su Ghea iniziarono una sanguinosa guerra contro gli Olar e gli Enar. La guerra durò migliaia e migliaia di cicli. A dare man forte agli abitanti di Ghea, giunse l'Olar più potente mai esistito:

Kyos assunse il comando delle truppe di Eu e portò una micidiale offensiva verso Ashan ed i suoi drall. La battaglia fu spaventosa e quando le forze di Eu sembrarono avere la peggio, Kyos guidò l'ultimo assalto per far arretrare le forze di Drakmos e si scontrò con Ashan. Il duello fu incredibilmente feroce, ma alla fine Kyos ebbe la meglio, ricacciò verso Ryshya l'avversario e lo fece a pezzi con la sua spada di luce, il flagello di Ashan. Con lui furono respinte tutte le forze del nemico. Ora Kyos era esausto, ma con un ultimo sforzo, sacrificò se stesso creando la barriera di polvere lunare, ultimo baluardo di difesa per tutti gli esseri di Ghea. Gli Olar commossi da questo gesto e dal coraggio degli Enar, decisero di sacrificare anch'essi la loro essenza. Alcuni di essi si trasformarono in draghi e divennero custodi della saggezza e della conoscenza della creazione. Altri Olar divisero la loro essenza tra la Barriera, gli Enar e la pianta Ajillos. Attraverso questo dono, gli Enar rimasero mortali, ma avrebbero in futuro avuto la capacità di manipolare l'energia di Eu attraverso il fiore della vita.

Kyos

Nelle leggende viene descritto come l'Olar più potente e saggio mai esistito. La sua casa non si trovava su Ghea, ma su un piccolo pianeta poco distante da essa (probabilmente l'antica luna). Kyos conosceva l'arte della guerra come nessun altro. La sua leggendaria spada lo accompagnava in qualsiasi battaglia. Eu gli aveva affidato il compito di proteggere e istruire gli Enar. La mortalità dei suoi protetti lo riempiva di immensa pietà e

faceva di tutto per rendere la loro breve vita felice e soddisfacente e probabilmente fu una delle prime divinità ad essere venerate dagli Enar. Quando il suo sacrificio divenne necessario, la sua casa si disintegrò insieme al suo padrone. Gli Enar, infatti, credono che le polveri che formano la barriera, siano i resti di Kyos e della sua casa. Molti guerrieri Enar credono che parte della loro energia derivi da Kyos e sono soliti inginocchiarsi davanti alla barriera per rendere omaggio al loro dio. Questi Enar, vengono chiamati kyosiani e possono far parte di qualsiasi gruppo guerriero. Parlerò di questo particolare gruppo successivamente, quando tratterò delle gilde e delle congregazioni.

I Drall

Create da Drakmos, attraverso Ashan, queste orrende creature sfidarono gli Olar e gli Enar nella grande guerra dei due mondi. Secondo le leggende i drall erano costituiti da masse nere muta-forma. Potevano così mutare il loro aspetto in base alla strategia da seguire dopo aver valutato le potenzialità dell'avversario. Ashan, fu probabilmente il primo drall, da cui si generarono gli altri. Dopo la sconfitta, per qualche motivo, rimasto avvolto nel mistero, i drall persero la capacità di mutare volutamente e si evolsero nelle creature che tuttora dimorano nel mondo creato da Drakmos. Alcuni sono convinti che, in qualche modo, il potere emanato dalla barriera abbia influito notevolmente su questa evoluzione. Tuttavia alcuni studiosi sostengono che alcuni drall siano sopravvissuti ed abbiano acquisito una

certa resistenza ai misteriosi poteri della Barriera e addirittura che i più potenti tra questi ne siano immuni.

L'era enariana

Gli storici hanno avuto non poche difficoltà a ricostruire cronologicamente gli avvenimenti storici che hanno plasmato l'odierna regione del Ghearon. Essi studiarono a fondo le leggende tramandate oralmente dai clan, gli scritti antichi di misteriosa origine e le lontane visioni dei widram. Generalmente le vicende accadute prima della guerra dei due mondi sono state tramandate dalla stirpe dei draghi e dal primo Ghur che le raccolse nel libro di Eunal e sebbene alcuni pensino che si tratti di fantasiose leggende, sono considerate vere dalla maggior parte degli Enar. La difficoltà maggiore degli storici fu di analizzare i resoconti dei diversi clan (spesso in contrasto tra loro) e cercare di ricostruire la storia avvicinandosi il più possibile alla verità. Le guerre tra clan contribuirono a rallentare ulteriormente quest'affannosa ricerca. Soltanto con la fondazione delle città franche e quindi con la nascita dei quartieri accademici fu possibile compiere uno studio continuo e dettagliato. Il calendario enariano è costituito da due ere: l'era antica e l'era nuova.

La prima ha inizio con la fine della guerra dei due mondi e termina con la rivelazione di Emur. La seconda parte da quest'ultimo avvenimento e dura tutt'oggi.

L'era antica

Dopo la creazione del portale da parte di Kyos, gli Enar ritornarono nelle loro amate terre, pronti a ricostruire ciò che le creature di Drakmos avevano distrutto ed ora che una parte del Potere degli Olar aveva preso a dimorare nei loro corpi mortali, la loro essenza era mutata profondamente. La rinascita fu lenta e faticosa, ma alla fine gli Enar riuscirono a scacciare l'oscurità che si era insediata nella loro regione. I cicli trascorsero nella più completa indifferenza dei cantori e di quel periodo non ci è pervenuta alcuna informazione. La prima fonte riconosciuta è quella del poema della Guerra delle Quattro Gemme. Esso fu tramandato per molto tempo oralmente e in seguito messo su carta da un anonimo poeta, il quale scrisse il poema sicuramente per enfatizzare le origini del primo imperatore, che si diceva discendesse direttamente da re Korin. Nonostante sia considerato pura leggenda dalla maggior parte della popolazione del Ghearon, molti storici sono concordi nell'assegnare a questo poema una certa rilevanza storica. Qui si narra della guerra tra i quattro regni dell'epoca e per la prima volta nella storia si parla delle quattro gemme del potere. Difatti il ritrovamento di tali oggetti deve essere fatto risalire a due o tre cicli prima della guerra che avvenne, secondo il poema, 203 cicli dopo la comparsa del portale. Proprio grazie all'uso di questi oggetti magici, quattro Enar giunsero al potere e divennero re. Non è dato sapere come e dove siano state rinvenute le pietre e chi le abbia create, mentre la loro

scomparsa è direttamente collegata alla caduta in rovina delle quattro capitali e dei rispettivi regni. Ancora oggi molti avventurieri le cercano, convinti che esse siano realmente esistite e che possano in qualche modo essere utili nella lotta contro le creature di Drakmos. Come detto in precedenza il poema narra della guerra dei quattro regni e dell'epico scontro tra i quattro custodi delle gemme e rispettivi re delle nazioni che in quel tempo si dividevano il potere nel Ghearon. Quello che segue è un breve riassunto degli eventi descritti nel poema.

Nel 203° ciclo dell'era antica l'atmosfera nel Ghearon era molto tesa. Quattro erano i regni che si contendevano il predominio dell'intera regione. Fino a quel momento la diplomazia e il buon senso avevano tenuto a freno le armi, ma non le lingue di ambasciatori e dei re. La tensione tra le parti era grande e così re Robrak invitò gli ambasciatori dei quattro regni a Keira, la capitale del suo regno. L'intento era quello di raggiungere una serie di accordi che avrebbero permesso una lunga e duratura pace. Il primo incontro però sfociò quasi subito nel litigio. Due ambasciatori arrivarono alle mani e furono divisi con difficoltà dagli altri. I due, nemici e avversari da molto tempo, facevano parte del regno di Taben e di Keira. Hirdan era intimo amico e consigliere di re Kjinios l'impavido, mentre Markan era il fratello minore di Robrak il cruento. Il concilio fu interrotto e gli ambasciatori spediti nei loro alloggi. E fu proprio in una di queste stanze che venne compiuto il

gesto che farà scoppiare la guerra. La mattina seguente, infatti, fu ritrovato il cadavere di Hirdan con la gola tagliata. Sul luogo del macabro delitto venne rinvenuto un anello con il simbolo della casata di Keira. La notizia viaggiò veloce per i quattro regni e giunse alle orecchie di Kjinios che in preda all'ira radunò l'esercito e partì alla volta di Keira, pronto a radere al suolo la capitale del regno nemico. Giunto nei pressi del fiume Jun, si trovò davanti l'esercito mandatogli da Robrak. La battaglia sulle rive del Mare dei Cristalli Infuocati e del fiume Jun fu epica e cruenta: molti perirono nei pressi del fiume che ora viene chiamato Corso del Sangue. Lo stesso Kjinios si scontrò con Markan, mandato dal re per guidare l'esercito. Lo scontro tra il re di Taben ed il principe portò alla morte di quest'ultimo. A quel punto, visto ucciso il loro comandante, i superstiti delle forze di Keira oltrepassarono il fiume e si rifugiarono nella capitale che nel giro di pochi giorni fu presa d'assedio dall'esercito Tabeniano. Anche Korin, re di Asgared, chiamato il gigante, per via della sua enorme mole, partì con un piccolo contingente di cavalieri ed attraversò la palude dei sussurri, dirigendosi verso Keira per cercare di calmare gli animi e convincere il suo amico Kjinios a desistere dall'attacco. Nel frattempo Astaras, re di Ominal partì a sua volta per Keira in testa al suo esercito, ma, giunto a pochi chilometri dalla capitale e fatti accampare i suoi uomini, li lasciò, con l'ordine di intervenire una volta ricevuto un suo messaggio, dirigendosi da solo verso Keira con l'intento di parlare con Robrak. Intanto l'assedio

continuava, ma le forze di Kjinios sembravano infrangersi come potenti onde contro solida pietra. Inoltre, sebbene fossero state addestrate a ogni tipo di situazione, si ritrovarono presto sfiancate ed esauste. Anche i guerrieri di Robrak erano stufi di combattere quella guerra statica e nonostante avessero accumulato molto cibo per resistere all'assedio, le risorse cominciavano a scarseggiare. Robrak capendo che, se l'assedio fosse durato ancora, la sua gente sarebbe morta di fame e sete, prese una decisione. Mandò un messaggero a re Kjinios. Il messaggio consisteva in un proclamo della sua innocenza, tuttavia s'impegnava a duellare con Kjinios, con la speranza di risparmiare ad entrambi i regni altri inutili morti.

Così, in una fredda mattina priva di sole, il cancello di Keira si aprì e ne uscì un solo individuo: era Robrak il cruento, re di Keira. Uno di fronte all'altro i due re sembravano due divinità nelle armature scintillanti.

Si affrontarono con orgoglio e coraggio.

Il combattimento si svolse in un silenzio surreale e si protrasse fino a notte fonda, soltanto il rumore dell'acciaio sull'acciaio si udiva. Alla fine i due re si lasciarono cadere a terra esausti e di comune accordo decisero di riprendere la mattina seguente con più luce e forze. Robrak si ritirò nella città e Kjinios nella sua tenda. Durante la notte Korin giunse all'accampamento di Kjinios e Astaras alla corte di re Robrak. Il primo fu messo al corrente del combattimento appena svolto e persuase il re di Taben nel continuare lo scontro, poiché sospettava che ad uccidere l'amico

Hirdan non fosse stato Robrak, questi anche se di indole cruenta, non aveva mai agito con gesti privi di onore e neppure il fratello Markan, che aveva lo stesso temperamento del re, ma con ogni probabilità, ad orchestrare il tutto era stato il meschino ed astuto Astaras per metterli uno contro l'altro. Il secondo invece chiese udienza a Robrak e con i suoi modi affabili ed il suo grande carisma, gli fece credere che ad architettare quel piano ingegnoso fosse stato Korin, che così facendo poteva annientare in un sol colpo due tra i più grandi guerrieri della loro epoca ed impossessarsi quindi delle rispettive gemme del potere. Gli disse che l'avrebbe aiutato facendo marciare l'esercito di Ominal verso Keira e gli avrebbe dato man forte contro gli invasori. Robrak aggirato da tali parole accettò, ma la rabbia cominciò a roderlo ferocemente. La mattina seguente il cancello si aprì nuovamente e per la seconda volta Robrak il cruento si diresse da solo verso il campo da battaglia, ma il nome che gridò con furiosa rabbia non fu quello del re di Taben, ma quello di Korin. Dopo un breve colloquio fatto di accuse e difese, Korin dovette accettare riluttante di duellare con Robrak. Lo scontro fu epico e violento, ma sembrava quasi che entrambi i re fossero protetti da qualche strano sortilegio, poiché nessun colpo sembrava ferirli. Astaras, nel frattempo, penetrò di nascosto nell'accampamento di Kjinios e grazie al suo potere di persuasione riuscì a entrare nella tenda di Korin. Continuò a mettere in pratica il suo piano. Nascose una falsa lettera negli effetti personali di Korin, in cui un ambasciatore riferiva a re

Korin di aver portato a termine la missione e che Hirdan era stato assassinato come stabilito. Poi con il suo potere ammaliatore, Astaras costrinse uno dei guerrieri di Kjinios ad entrare nella tenda a prendere la lettera ed a fingerne il ritrovamento. Il guerriero, una volta letta la pergamena, si affrettò a consegnarla a Kjinios. La rabbia e la sete di vendetta di quest'ultimo gli offuscarono la mente e si lanciò contro Korin. Robrak rimase per un attimo sgomento e capito ciò che stava avvenendo si fece da parte. Korin ora si trovava di fronte il suo caro amico Kjinios. Nonostante le spiegazioni del re di Asgared, il signore di Taben non volle sentire ragioni. Nel frattempo Astaras aveva mandato un messaggio al suo esercito, che cominciò a muoversi verso Keira. Il duello si protrasse a lungo, ma alla fine Korin ebbe la meglio e Kjinios cadde a terra trafitto dalla spada dell'amico. Grande fu il dolore di quest'ultimo, che non volle allontanarsi dal cadavere e lo tenne stretto a lungo. All'arrivo dell'esercito di Ominal, Korin ed i suoi cavalieri furono costretti a fuggire, mentre gli uomini migliori di Robrak si lanciarono all'inseguimento. Fu proprio in quel momento che Astaras, impossessatosi della gemma di Kjinios, mosse l'esercito verso la città di Keira. I guerrieri di Robrak furono ben presto sopraffatti e Robrak fu catturato e giustiziato sommariamente. Ora Astaras si ritrovava per le mani tre delle quattro gemme. Non gli rimaneva che muovere verso Asgared e sconfiggere il suo ultimo nemico. Nel frattempo Korin aveva distanziato i suoi inseguitori e, oltrepassate le paludi, si diresse verso Asgared per

organizzarsi nella difesa. Appena entrato nel bosco gli si parò dinanzi un enorme drago e gli si presentò come Akron. Il drago lo mise al corrente di tutto ciò che era accaduto durante la sua fuga e gli disse che presto l'esercito di Astaras avrebbe raggiunto Asgared e l'avrebbe presa d'assedio. Korin si affrettò quindi a tornare nella capitale e lì, nella sala del trono, trovò ad attenderlo uno strano individuo. Si presentò come il veggente dell'isola del giullare. Egli portava con sé aiuti e consigli per il presente. Gli disse che avrebbe trovato aiuto nelle bestie e nelle piante del bosco. Korin gli chiese di leggergli il futuro e lo strano Enar, gli disse che il suo futuro era incerto e che la battaglia sarebbe stata vana, ma che da quell'esito sarebbero dipese molte cose in futuro. La sua stirpe avrebbe avuto un ruolo importante da giocare tra molti cicli e che il Ghearon sarebbe stato un giorno governato da un suo discendente. Korin mandò messaggeri e sciamani nel grande bosco circostante per chiedere aiuto. Prima che tali messaggeri tornassero con importanti notizie, Astaras aveva raggiunto Asgared e l'aveva stretta d'assedio. L'esercito di Ominial era di gran lunga più numeroso e grazie al potere delle tre gemme custodite da Astaras più obbediente e disciplinato. Sembrava quasi che esso fosse costituito da automi. Proprio nel momento in cui le alte mura di Asgared cedettero sotto i macchinari infernali fatti costruire da Astaras e i suoi soldati penetrarono nella città, dal bosco circostante un esercito formato da animali feroci e antichi, fuoriuscì e colpì di sorpresa le forze assedianti alle spalle. La battaglia

raggiunse il suo culmine quando Korin si trovò faccia a faccia con Astaras. Quest'ultimo, cosperso di un potente e mortale veleno la sua lama, ferì Korin, mentre quest'ultimo riuscì ad affondare la sua spada nel cuore del nemico. Alla morte dei due sovrani, entrambe le fazioni si ritirarono e le quattro gemme scomparvero dal Ghearon inspiegabilmente come per magia.

La venuta dei clan

Dopo la guerra, che non ebbe né vinti né vincitori, la situazione nel Ghearon divenne caotica. Molti tra i parenti dei sovrani caduti si fecero avanti per reclamare il trono causando ancor più incomprensioni ed invidie, così ben presto alla diplomazia si sostituì la guerra per il dominio. Ognuno si rifugiò nei propri possedimenti e cominciò a far guerra al vicino. Sorsero piccoli villaggi fortificati e rozzi castelli in tutta la regione.

Le quattro capitali, senza il potere delle gemme, caddero in rovina e furono abbandonate. Sanguinose e numerose guerre scoppiarono e da centinaia di piccoli regni si arrivò ad averne poche decine. Ogni clan che soccombeva era inglobato in quello che l'aveva battuto. Di quest'epoca abbiamo storie e leggende poco chiare, poiché ogni clan tramandò a suo modo gli avvenimenti. Per gli storici è stato quindi impossibile trovare un filo conduttore che potesse dare un senso a tali storie. Tuttavia tutti gli storici sono concordi nell'affermare che l'era antica durò 1000 cicli esatti e che ebbe fine con la somma rivelazione che il drago Emur fece ad Yglon,

primo Ghur di quella che sarebbe divenuta la più influente casta sacerdotale mai conosciuta: i widram.

Le quattro stirpi e la leggenda della stirpe segreta

Quattro sono le stirpi reali del Ghearon. Solo i diretti discendenti possono avere la pretesa al trono imperiale. I padri di queste quattro stirpi sono i quattro re che custodirono le gemme del comando: Korin, Astaras, Robrak e Kjionios. Dopo la leggendaria guerra delle quattro gemme, i figli ed i parenti più stretti di questi grandi sovrani si fecero guerra per il raggiungimento del potere assoluto, ma nessuno di essi riuscì a prevalere sul nemico. Il caos regnò per centinaia di cicli fino a quando non si raggiunse un equilibrio. La voglia di dominare un Paese diviso e lacerato dalla guerra si affievolì con il tempo, ma rimase intatto l'orgoglio degli appartenenti alle casate reali. Chi discende da una di queste stirpi è di solito favorevole al ritorno dell'impero, sempre che sia la propria casata a sedere sul trono di Altemura. A dire il vero, la lontananza nel tempo dai leggendari re e la mancanza di documenti scritti, che certifica l'appartenenza alle quattro stirpi, rappresentano un vero ostacolo per tutti quelli che si dichiarano imparentati con i custodi delle gemme. Così per dimostrare la veridicità delle loro origini, portano come prove cimeli di dubbia provenienza, che secondo le loro pretenziose teorie dovrebbero essere appartenute ai loro antichi antenati. Ovviamente molti di questi manufatti sono falsi, ma ne

esistono alcuni che potrebbero essere autentici. Una vecchia leggenda parla di una quinta stirpe e di un quinto re che fuggì dal Ghearon dopo la morte di Robrak, per non dare la possibilità ad Astaras di carpirgli il segreto per sfruttare tutte le gemme e diventare così l'Enar più potente di tutti i tempi. Tale segreto pare fosse contenuto in una scatola custodita dal misterioso re. Le storie sul contenuto nello scrigno sono controverse e confuse. C'è chi dice che contenesse il cuore di Kyos, chi un frammento della spada di luce, chi addirittura pensa all'essenza della mente del grande olar. Qualunque fosse l'oggetto o l'essenza contenuta nella scatola, avrebbe potuto far attivare le quattro gemme rendendo il proprietario di tutti e cinque gli oggetti l'essere più potente di Ghea. Il nome di questo re è stato cancellato dalla memoria della gente del Ghearon, l'unico indizio che potrebbe rivelare i suoi eredi è proprio la scatola che ho appena descritto, sempre che essa non sia andata perduta. Un altro indizio potrebbe essere l'emblema del suo clan, poiché sono stati ritrovati nelle rovine di Asgared molti manufatti e monete, raffiguranti un drago che accompagna un'imbarcazione, che sembra non appartenere a nessun clan conosciuto. Tutt'altra storia è risalire all'ubicazione del regno, che non viene menzionato in nessun libro, racconto o altra leggenda. In effetti, i quattro regni ricoprivano per estensione tutto il Ghearon. C'è chi ipotizza che il regno misterioso dominasse qualche regione del Gheaos, anche se ciò è molto improbabile oppure che potesse in qualche modo essere collegato a qualche territorio del Ghealdum,

visto che le prime esplorazioni di quella regione sono incominciate poco prima della guerra delle quattro gemme, anche se sembra assai remota la possibilità che potesse evolversi un regno con questa velocità. Un'altra teoria è nata negli ultimi cicli, da quando è stata scoperta una serie di grotte sull'alta costa dell'Altopiano della Morte. Esse si trovano all'altezza del mare e le esplorazioni portate a termine negli ultimi cicli sembrano aver confermato che le grotte fossero abitate da una civiltà la cui tecnologia non era inferiore a quella dei quattro regni. Dove è fuggito il re misterioso e potrebbe essere sopravvissuto un suo lontano erede?

L'Era Nuova

L'avvento dell'Era Nuova pone fine al periodo storico che si perde nelle leggende e che per molti aspetti gli storici definiscono il Limbo Natio. Tuttavia anche i primi cicli dell'era nuova sono immersi in una sottile ed evanescente nebbia ed è in questo periodo che troviamo i primi segni stilizzati che si trasformeranno in seguito nella corrente scrittura. Tra la fine e l'inizio delle due ere, si pone uno degli eventi più disastrosi della storia enariana: la fine della grande Guerra dei due Mondi che aveva portato la sconfitta degli eserciti di Drakmos e la creazione del Portale. Le orrende creature erano state ricacciate al di là della Barriera e lì erano rimaste, leccandosi le ferite e covando la vendetta. Negli ultimi cicli dell'era antica alcuni esseri immondi presero coraggio ed oltrepassarono la barriera, mutando con dolore il loro aspetto e morendo subito dopo a causa della

mutazione. Col passare del tempo le creature acquisirono resistenza al dolore provocato dalle mutazioni e quindi iniziarono a morire sempre meno.

Le prime zone a risentire della presenza di queste creature, furono proprio quelle che si trovavano al confine con la Barriera. Le visite erano tuttavia ancora sporadiche e gli Enar del posto avevano i mezzi e le capacità per difendersi senza troppi problemi ma quando le incursioni cominciarono a intensificarsi sorsero le prime gravi difficoltà. La divisione e le guerre tra i clan amplificarono il tutto e ben presto le zone di confine si ritrovarono da sole a combattere l'invasione. Proprio a causa della triste circostanza, i draghi decisero di destarsi e portare il loro aiuto agli Enar. Un giorno, nel bosco che oggi è denominato sacro, un drago di nome Emur rivelò ad un Enar il segreto del fiore della vita. Yglon, questo era il suo nome, rimase per ben 3 cicli a meditare e a dialogare con la pianta ajillos nel grande bosco sotto la guida di Emur. Poi, terminato l'addestramento, cominciò la sua predicazione nel Ghearon e molti Enar lo seguirono e appresero i suoi insegnamenti.

La nascita della scrittura deve essere fatta risalire proprio a questo periodo storico.

Molti attribuiscono l'invenzione della scrittura ad Yglon, altri sono convinti che sia stato il drago Emur ad insegnare quest'arte ai primi widram. Tuttavia il fatto che la prima scrittura fosse costituita da rozzi segni e si sia evoluta così velocemente, lascia pensare che in verità sia stata

un'invenzione scaturita dai widram con l'aiuto del drago Emur. Nel frattempo un altro Enar stava velocemente facendosi strada sui campi di battaglia e stava sempre più acquisendo un certo consenso tra i popolani. Il suo coraggio e il suo odio verso le creature di Drakmos, attrassero l'attenzione di Emur e dei widram. Amos, così si chiamava il poderoso e giovane guerriero, faceva parte del clan dell'orso incoronato, che governava un territorio situato nelle Terre dei Guerrieri. Era l'ultimo di dieci figli del capo clan e subito si fece notare per le sue capacità militari. Capi con il tempo che l'unico modo per proteggere il Ghearon dalle forze di Drakmos era riunire sotto un unico grande impero tutti i clan ma comprese a sue spese che il suo progetto era lontano dal realizzarsi, poiché ormai la rivalità tra i clan era così radicata nella società e enariana da rendere impossibile l'unione. Quando ormai sembrava aver perso ogni speranza, dopo svariati tentativi finiti nel nulla, avvenne una cosa che non aveva previsto: Yglon ed il drago Emur si presentarono davanti a lui. Gli rivelarono di essere il discendente di Korin il gigante e che il Ghearon era destinato a riunirsi sotto un unico imperatore e che presto i domini di quell'impero si sarebbero radicati anche nel mondo di Drakmos. Amos, convinto e rigenerato dalla profezia, si costrinse ad intraprendere una grande azione diplomatica, atta a costituire una congregazione formata da tutti i clan. Con l'aiuto dei widram e del drago riuscì a convincere tutti i capi clan a unirsi a lui. Ricacciò per la seconda volta nella storia le creature di là dal Portale e fu

acclamato dalla gente come imperatore. A questo punto i capi clan non avevano più la forza per contrastare il carisma di Amos, che a tutti gli effetti divenne primo imperatore del Ghearon nel 15° ciclo. Dopo l'incoronazione il nuovo sovrano rafforzò il suo comando emanando una serie di leggi utili per difendere i confini. L'ordine dei widram venne riconosciuto da tutti i clan e nel 17° ciclo nasceva l'ordine dei cavalieri del portale (yaknyios). All'inizio l'ordine aveva il compito di proteggere i confini costituiti dalla Barriera e l'imperatore, in seguito, con la fine dell'impero e l'instaurazione della confederazione, rimarrà soltanto la funzione di difesa della Barriera. Nel 20° ciclo vennero scelti i migliori Enar dell'ordine dei cavalieri del portale e venne costituito un nuovo ordine, quello dei custodi del portale (Sinyakram), che aveva il compito di guidare gli Yaknyios e di proteggere il Ghur. Dopo essere stato proclamato imperatore, Amos marciò con un poderoso esercito verso i reami di Drakmos ed oltrepassata la barriera seminò morte tra le fila dei nemici con l'aiuto dei widram. Nel 21° ciclo, supportato dai Sinyakram e dai Yaknyios, l'esercito imperiale si stabilì oltre i confini e lì cominciò la costruzione di grandi ed imponenti roccaforti. Il passaggio del portale però ebbe un costo: come le creature di Drakmos, anche gli Enar cominciarono a mutare. Alcuni morirono subito dopo il passaggio, altri furono colpiti da lievi mutazioni che ne cambiarono l'aspetto.

Nel 24° ciclo Amos ritornò in patria, colpito da una malattia sconosciuta.

Nell'inverno del 25° ciclo, dopo innumerevoli sofferenze, morì lasciando il trono a suo figlio Helvar, che divenne il nuovo imperatore del Ghearon.

Il nuovo sovrano, preoccupato dagli strani effetti causati dal passaggio della Barriera, emanò nel 26° ciclo una legge che proibiva a tutti gli Enar che si trovavano al di là della Barriera di tornare in patria, pena la morte. Scoppiò quella che è conosciuta come la guerra della Grande Ribellione. Gli Enar colpiti dalla legge infatti ritornarono in patria pronti a sfidare l'esercito imperiale e con esso si scontrarono nell'inverno del 27° ciclo. Furono però sconfitti e ricacciati nel tenebroso mondo di Drakmos. Dopo la vittoria ottenuta da Helvar la situazione nel Ghearon divenne ancora più critica e per svariati motivi: Infatti l'imperatore si era attirato addosso le antipatie dei parenti degli sconfitti, molti dei quali erano strettamente legati alle famiglie nobili dei diversi clan e questi ultimi, avvantaggiati dalla debolezza del sovrano e appoggiati dalla gran parte della popolazione, decisero di comune accordo di mettere fine al suo impero.

Nel 29° ciclo Helvar fu assassinato nella capitale imperiale e con lui svanì il sogno di riunire tutti i clan del Ghearon. L'effetto immediato per la fine dell'impero fu la guerra civile. Di nuovo i clan si ritrovarono ad essere i protagonisti del potere e della lotta per la supremazia. Ristabilite nuove alleanze e riaccesi i vecchi odi, il Ghearon si preparò a cinque cicli d'intense lotte intestine. Travolti dalla guerra civile e sfiancati dalle creature di Drakmos, gli Enariani cominciarono

a pensare che la fine del mondo non fosse poi così lontana. A peggiorare la situazione fu la comparsa di un nuovo tipo di creature, che gli Enar chiamarono draghi d'ombra, poiché costituiti da materia scura, che sembrava risucchiare la luce. Costoro spinti da una ferocia inaudita devastarono le zone di confine dopo aver riconquistato le regioni perse dopo la guerra contro Amos. I draghi di luce furono costretti ad entrare in guerra e nel 33° ciclo sconfissero i draghi d'ombra nella leggendaria Battaglia dei Cieli. I widram a questo punto cercarono di ottenere una tregua tra i clan che ottennero nel 34° ciclo: il patto di non belligeranza prevedeva non solo la pace, ma anche la realizzazione delle città franche. Esse dovevano avere il compito di contribuire alla pace e agli scambi commerciali tra i clan, anche tra quelli che ormai da qualche tempo si combattevano. Nello scontro con gli eserciti di Drakmos, dissoltosi il sogno imperiale, i widram furono costretti a prendere in mano le sorti del Ghearon e con attente strategie diplomatiche e saggi consigli, cercarono di tenere a freno i dissidi tra i clan. Passarono molti cicli di relativa calma, mentre le città franche stavano per essere terminate, quando una nuova e terribile razza Drakmosiana venne fuori dal portale. Gli Enar la chiamarono Askan, che in Ghearis vuol dire copia della forma. Infatti secondo le ipotesi sostenute dai widram, tali esseri furono creati, infondendo il potere oscuro di Drakmos dentro gli Enar che erano rimasti al di là della Barriera, trasformandoli in esseri dediti alla distruzione. Alcuni di essi furono

addestrati all'arte terribile del Vento Oscuro e divennero i generali degli eserciti di Drakmos. I Ghon, questo è il nome che gli Enar hanno dato a questa casta sacerdotale, fecero la loro comparsa nel 38° ciclo. Furono combattute furiose e sanguinose battaglie che portarono lo scompiglio lungo la Barriera e anche più internamente. A questo punto i widram furono costretti, per l'ennesima volta, a escogitare un metodo per placare i dissidi e per raggiungere nuovamente quella sperata unione tra i clan. Trovarono un modo nell'inverno del 50° ciclo e proposero ai clan di eleggere un Enar che potesse essere accettato da tutti e che potesse riunire di nuovo sotto un'unica bandiera la popolazione. Le difficoltà maggiori emersero nel momento in cui ogni clan presentò un suo personale rappresentante. Nelle sale dei consigli di tutte le città franche, si diedero battaglia i diplomatici, la situazione era davvero disastrosa, anche perché al confine le battaglie infuriavano più violente che mai mentre i draghi di luce si videro presto costretti a dover battere in ritirata di fronte ai Ghon, che trovarono nel grande Potere dei draghi un enorme risorsa per sostenere gli incantesimi del Vento Oscuro. Dopo intensi giorni di discussioni e litigi, i widram, con un sottile stratagemma, riuscirono a far eleggere imperatore il rappresentante del clan Testabianca.

Costui, oltre a essere un eccellente stratega, era anche un sacerdote widram.

Il popolo, che adorava la casta sacerdotale, lo acclamò con grande stupore del capo clan, che ancora una

volta si videro scavalcati dalla forza dei widram. Estenel, questo era il nome del nuovo imperatore, discendeva dalla stirpe di Astaras e dal suo antico antenato aveva ereditato l'astuzia. Forte dell'appoggio del popolo e dei widram, Estenel, in pochi mesi, riunì i guerrieri più forti di tutti i clan e fondò di nuovo l'esercito imperiale. Egli capì quale era il vero problema: i Ghon potevano lanciare i loro incantesimi risucchiando il Potere dai corpi delle creature di Eu. I draghi e i widram però contenevano un enorme quantitativo di questo Potere rendendo il Vento Oscuro potente e micidiale, così decise di spedire sia i draghi che i sacerdoti dell'Ajillos oltre il Corso di Confine, all'ombra del Monte degli Eroi, mentre l'esercito imperiale impegnava le forze di Drakmos proprio a ridosso della Barriera.

La scarsa energia magica dei guerrieri imperiali, rese i Ghon vulnerabili. L'ordine era quello di uccidere tutti i Ghon e poi far intervenire i draghi ed i widram. Il piano di Estenel funzionò e nel 52° ciclo, dopo una furiosa battaglia campale, l'esercito imperiale riuscì a sconfiggere i Ghon proprio sull'Altopiano della Morte. Estenel fu acclamato imperatore, ma rifiutò l'incarico sotto la pressione del Ghur, proponendo ai capi clan di formare un gran consiglio composto da undici rappresentanti delle undici regioni designate in passato da Amos e di eleggere un imperatore fittizio, che avesse il ruolo di moderatore del consiglio. Ogni regione doveva, attraverso il parere dei capi clan, eleggere un proprio rappresentante, ogni due cicli vi erano nuove elezioni e non poteva essere eletto lo stesso

rappresentante e costui doveva appartenere ad un clan diverso da quello precedente. Anche il moderatore era eletto ogni due cicli e doveva appartenere ad una regione diversa da quella a cui era appartenuto il moderatore precedente. Questo complesso meccanismo portò all'instaurazione della Confederazione, della cui economia e struttura parlerò più approfonditamente in seguito. Comunque, nonostante la sconfitta, i Ghon e le creature di Drakmos, continuarono a creare problemi e la zona di confine tra i due mondi è continuamente teatro di battaglie. A quanto riferisce il professor Edison, il ciclo presente è il settantesimo e ci troviamo alla sua fine. Durante questi cicli gli Enariani hanno avuto due imperatori, un quasi imperatore e nove moderatori : ora fervono i preparativi per le elezioni del consiglio e del nuovo moderatore.

Di seguito riporto l'elenco dei nomi di queste figure ed i cicli in cui hanno potuto esercitare il loro potere. Si deve precisare che il ruolo del moderatore è notevolmente meno importante di quello dell'imperatore, perché come si può facilmente capire, egli deve soltanto presiedere i consigli e deve fare in modo di mantenere la legalità nello svolgimento di questi.

Gli imperatori :

Amos - 15° ciclo/25° ciclo
Helvar - 25° ciclo/29° ciclo
Estenel - 50° ciclo/52° ciclo

I moderatori :

Asfalus - 53° ciclo/54° ciclo
Edran - 55° ciclo/56° ciclo
Ghautron - 57° ciclo/58° ciclo
Tetran - 59° ciclo/60° ciclo
Jileg - 61° ciclo/ 62° ciclo
Plokas - 63° ciclo/64° ciclo
Idas - 65° ciclo/66° ciclo
Melkar - 67° ciclo/68° ciclo
Yonas - 69° ciclo/ 70° ciclo
Nuove elezioni - fine del 70° ciclo

Ghur :

Yglon, il Grande -1° ciclo/63° ciclo
Zirdan - 63° ciclo - attuale Ghur