

La Cosmogonia, come era e come è

di

Teofrasto da Sabulium

Introduzione

In questo tomo andremo a raccontare il mito cosmogonico della nostra creazione per come era e per come è; palesando le differenze tra i due miti e gli errori di quello che si pensava fosse la verità in passato.

Durante la guerra contro il demone Karandrax e il Sing Nome, infatti, il popolo elaviano è venuto a conoscenza della verità riguardo la nostra creazione e ha condiviso questa conoscenza con tutti i popoli di Elempos.

Seppur è vero che alcune parti collimano, la conoscenza acquisita ha colmato le lacune delle tesi passate e ha ampliato la nostra visione della realtà stessa aprendo innumerevoli percorsi di studio che sono ancora da analizzare.

Con questo tomo, quindi, vogliamo non solo erudire le generazioni future con queste conoscenze ma anche spronarle a continuare a ricercare la verità e a scoprire i segreti che si celano nel profondo del mondo in cui viviamo.

Che la benedizione di Galtza, e di Lhyra prima di essa, illumini le vostre menti e vi mostri il cammino da percorrere.

Che Namaris, e Lerial prima di lei, vi giudichi meritevoli di scoprire i segreti che vi vengono celati.

Che Eladiel, e Agaliel prima di lei, vi diano la Speranza di continuare a creare la Verità.

Teofrasto da Sabulium,
monaco dell'ecclēsia di Galtza

In Principio

In principio, prima della Creazione, esisteva solo un infinito spazio vuoto. Ivi vivevano i Padri della Creazione, Sabul e Lubas, rappresentazioni divine di Verità e Materia.

I due Padri erano in competizione tra loro e, su suggerimento di Lubas, decisero di sfidarsi nella realizzazione di un mondo perfetto. Ognuno di loro avrebbe creato un mondo tramite la propria volontà e l'avrebbero donato al fratello.

Sabul, allora, iniziò a cantare e, con il suo Canto, a tessere l'energia della Materia per formare un mondo in cui impresso la propria volontà. Tale mondo prese il nome di Elempos.

Lubas, ascoltando il canto del fratello, cercò di ingannarlo e iniziò il suo Canto di Creazione negando le parole e la volontà di Sabul. Nel farlo, usò l'energia del Nulla, negazione stessa della Materia, per formare un mondo diametralmente opposto a quello del fratello. Tale mondo prese il nome di Ex-Mundis

Conclusi i canti, Sabul vide il mondo da lui stesso creato ricolmo di vita e splendente di luce e comprese l'inganno

perpetrato dal fratello. Per proteggere, perciò, la propria creazione, erò una barriera tra il mondo materiale e i piani divini e chiamo questa barriera Velo delle Anime.

Per contro, Lubas, appena vide cosa Sabul aveva fatto, preso possesso di Elempos –come da accordi-, erò una seconda barriera, per estromettere il fratello ed evitare intromissioni nel proprio operato. Tale barriera circondava l'intera creazione e prese il nome di Lago di Stelle.

Da allora, innumerevoli furono i tentativi di Lubas di mettere le mani sull'intera creazione ma essi furono vanificati dall'intervento dei mortali stessi e dai guardiani della creazione posti da Sabul stesso: i 12 Dei.

In tutto questo tempo, Sabul non poté fare nulla per aiutare i propri figli a causa del Lago di Stelle e del patto stipulato con il fratello.

Silenziosamente osservò Elempos dalla distanza e lasciò l'Ex-Mundis al suo destino.

Gli Dei

Le Divinità di Elempos vengono considerate i primi figli di Sabul. Esse sono nate dal volere di Verità che ha plasmato Materia e ha fatto di loro i Custodi della Realtà.

Gli Dei si dividono in Maggiori e Minori. I primi sono i figli diretti di Verità e sono la rappresentazione fisica dei concetti

che formano la Realtà di cui sono Custodi. Essi sono 12 e i loro domini coprono tutte le sfumature dei concetti che devono rappresentare.

I Minori, fungono da messaggeri o sono frutto dell'unione fra due divinità. Spesso rappresentano una frazione del concetto della divinità Maggiore a cui sono legati. Talvolta, il concetto minore che rappresentano è una mistione dei concetti rappresentati dai genitori.

I 12 Dei Maggiori sono divisi in tre schiere:

- Le Divinità del Chiarore
- Le Divinità delle Tenebre
- Le Divinità della Neutralità

A loro volta, anche i concetti che rappresentano, possono essere divisi in 4 specifiche categorie:

- Guerra
- Conoscenza
- Sentimenti dei Mortali
- Cielo Vitale & Mutamento

Questo sta a significare che, per ogni categoria è presente una divinità di ogni schieramento.

Andando a descriverli più nel dettaglio abbiamo:

- Feyth, divinità del Chiarore. Rappresentazione della Giustizia e della battaglia contro il Male
- Ashanna, divinità del Chiarore. Rappresentazione della Vita, la Madre dei Mortali
- Agaliel, divinità del Chiarore. Rappresentazione della Speranza e della Preveggenza. Madre degli Elfi

-Karmisia, divinità del Chiarore. Rappresentazione dell'Amore e della Bellezza.

-Iaboth, divinità della Neutralità. Rappresentazione della Guerra e del Valore

-Theratos, divinità della Neutralità. Rappresentazione del Mutamento e dell'Artigianato. Padre dei Nani

-Galtea, divinità della Neutralità. Rappresentazione della Conoscenza e della Memoria. Custode della Verità.

-Nuvak, divinità della Neutralità. Rappresentazione della Ragione e del Raziocinio. Custode della Magia.

-Rhas, divinità delle Tenebre. Rappresentazione del Caos e del Tradimento. Madre dei Pelleverdi

-Roun, divinità delle Tenebre. Rappresentazione della Morte e Giudice dell'Aldilà

-Lerial, divinità delle Tenebre. Rappresentazione dei Segreti celati.

-Laudian, divinità delle Tenebre. Rappresentazione dell'Odio e del Rancore. Padre dei Ljundù.

Ognuna di queste divinità funge da Custode di uno degli spigoli del Prisma che è la rappresentazione virtuale della nostra realtà (Riferimento al testo: Composizione Elementale della Realtà di Teofrasto da Sabulium) e fa in modo che tutta la struttura sia stabile e di perenne durata.

La schiera delle Divinità Minori è più ridotta e nelle sue fila vi sono:

-Castalia, dea dell'Agricoltura. La Piccola Madre

-Zalarion, dio dei Flutti. Il Messaggero degli Dei

-Layconia, dea della Consolazione. Colui che Canta i Morti

-Shemkara, dea degli Intrighi. Madre dei Ragni e degli Elfi Scuri

-Arthaios, dio del Commercio. Il Mercante Perduto

La nuova Realtà

Dopo l'avvento del Sing Nome, tutto –o quasi- è cambiato. Quello che era dato per certo, certo non è più. Le basi stesse del nostro sapere hanno vacillato di fronte alla Verità che veniva celata.

La Cosmogonia, per come la conoscevamo, era menzognera o, per essere maggiormente chiari, manchevole in grosse parti.

Il Mito della Creazione ha basi solide. L'esistenza di Sabul e Lubas, Verità e Menzogna, sono confermate. Essi sono i Padri della Creazione, di TUTTE le Creazioni.

Quest'ultima precisazione è data dal fatto che la nostra non è la Prima Creazione dei Padri. Per un tempo incomprensibile a noi mortali, i Padri del Tutto hanno cercato di creare un mondo Perfetto. La Creazione Perfetta.

Però, come i loro figli maggiori –gli Dei- e minori –i mortali- anch'essi non sono scevri da errori e dimenticanze e molte sono le creazioni che hanno disatteso i Padri dopo un tempo più o meno lungo.

Con certezza, sappiamo che prima della nostra vi furono Sette creazioni differenti. Ognuna di loro basate sull'elaborazione della Materia imprimendone diversi concetti o modi di

interazione. Abbiamo mondi con 2 sole divinità, mondi senza divinità, mondi con più o meno elementi rispetto a quelli attuali.

Altrettanto certa è la fine che ognuna di queste realtà fece. In un determinato momento, un qualcosa va storto e il Sing Nome si attiva cancellando la creazione fallace. Tutto quello che è da salvare, viene custodito nella Torre D'Oro. Tutto quello che è errato, finisce nella Torre di Piombo –il Sing Nome Stesso-

Arriviamo quindi all'ottava creazione. La nostra.

A grandi linee, la cosmogonia narrata in passato risulta giusta nei concetti ma è manchevole in molti punti ed errata in altri.

Cominciamo enunciando il vero nome della nostra creazione; non Elempos, come credevamo, ma Elmiri. In linguaggio runico: i Due Doni.

Essa è composta da due mondi opposti :

-Elempos, il mondo dove viviamo. Creato da Sabul attraverso la Materia. Dono di Materia

-Elmyarg, il mondo che chiamavamo Ex-Mundis. Creato da Lubas attraverso il Nulla. Dono di Nulla.

Due Mondi opposti, creati per far coesistere Materia e Nulla. In eterno conflitto ma che mai si sarebbero dovuti toccare. Collegati da invisibili ponti –il Nodo del Caos, la Spirale Oscura, il Passaggio del Piano del Buio- ma separati dal Lago di Stelle.

Durante la Creazione, i due Padri crearono un innescò per il Sing Nome e un modo per disattivarlo, decretando, così, l'affermazione della Realtà Perfetta.

L'innescò era determinato dalla compenetrazione di un mondo con l'altro. Se un essere di Materia si fosse fatto strada nel Mondo del Nulla o viceversa, il Sing Nome avrebbe decretato che la creazione risultava Fallace. Esso avvenne durante lo scontro tra il popolo elaviano e il demone Karandrax quando un manipolo di eroi riuscì nel viaggio all'interno dell'Ex-Mundis.

La disattivazione, invece, era determinata dalla più pacifica coesistenza dei due Mondi. I Padri avevano posizionato due Doni, delle Rune di Quarto Cerchio, all'interno dei due Mondi. Elempos conteneva il Dono del Nulla mentre Elemyarg il Dono della Materia.

Se i due mondi fossero stati in pace, i rispettivi abitanti avrebbero potuto usare il Passaggio per scambiarsi i Doni per poi portarli nelle rispettive Torri. Facendo questo, le Torri si sarebbero spente. La Torre D'oro avrebbe rilasciato il suo contenuto nel creato, quella di Piombo avrebbe cancellato gli errori.

Come predetto dai Padri, il piano ebbe successo seppur non nel modo desiderato. Durante le fasi finali, Elemyarg è stata completamente distrutta dal Signore del Piano del Fuoco e questo ha fatto sparire definitivamente uno dei due Mondi lasciando la sola Elempos intonsa.

Nonostante questo, è presumibile pensare che il Nulla sia ancora presente nella nostra Realtà, proprio a causa della sua duplice natura.

-0-

Non furono solo questi i cambiamenti. Durante tutta la lotta contro il Sing Nome, avvennero cambiamenti a livello divino che non possono essere tralasciati.

Mentre il Meccanismo dell'Apocalisse attaccava, infatti, i nostri dei hanno difeso con tutta la loro forza i paradisi che contengono le anime dei defunti e che sono la fonte stessa del loro potere. I loro Troni.

Durante lo scontro, vista l'impossibilità di respingere il Sing Nome nella forma in cui erano, gli Dei decisero di fondersi con i loro Troni e, in molti casi, di unirsi tra loro per unire concetti e forza. cambiando e mischiando le affinità elementali che ognuno di loro aveva.

Da Fzyth ne derivò Ralcos, Dio della Giustizia, della Legge, del Sole e dell'Ordine. Fiera rappresentazione della Luce, nella sua interezza stringe un forte legame con il Piano della Luce.

Da Ashanna e Agaliel ne derivò Eladiel, Dea della Vita, della Speranza, delle Stelle e della Caccia. Madre e protettrice della Vita, cacciatrice di Oscurità, i suoi Paradisi abbracciano i Piani della Luce e della Terra.

Da Iaboth e Theratos ne derivò Vornat, Dio della Guerra, del Valore e della Metallurgia. Colui che crea la competizione e

guida eserciti. I suoi campi di battaglia e le sue fucine cingono il Piano della Terra.

Da Zalarion ne derivò Ideran, Dio dei Flutti, delle Tempeste, dei Terremoti e dell'Autodeterminazione. Colui che esorta alla scoperta e al viaggio, i cui occhi scrutano per mare e per terra. Le sue navi veleggiano attorno al Piano dell'Acqua.

Da Roun ne derivò Aeron, Dio della Morte, dell'Inverno e della Malattia. Il Giudice Supremo, la cui scheletrica mani si allunga su chi sta per morire o è già morto. I suoi cancelli si posizionano tra il Piano dell'Acqua e quello del Buio.

Da Arthaios, Shemkara e Lerial ne derivò Namaris, Dea dei Segreti, dei Patti, del Commercio e della Fortuna. Essa è l'ombra nascosta, il dubbio che genera la curiosità, è la Custode dei Segreti della Realtà. I suoi oscuri domini si celano in concomitanza del Piano del Buio.

Da Nuvak e Lhyra ne derivò Galtea, Dea della Conoscenza, del Raziocinio, della Memoria, dell'Ingegno e del Progresso. La Custode della Verità e della Magia, la portatrice del Progresso. Le sue sale si innalzano vicino al Piano dell'Aria.

Da Karmisia e Layconia ne derivò Alenore, Dea dell'Amore, della Bellezza, delle Arti e della Libertà. La Bellezza Incarnata e Imperitura che può scatenare la passione in qualsiasi creatura. Il suo dolce tocco cinge il Piano dell'Aria e quello del Fuoco nel suo abbraccio.

Da Rhas e Laudian, ne derivò Khentar, Dio/Dea dell'Odio, del Caos, del Conflitto e del Mutamento. Femmineo e Mascolino, la sua duplice natura è portatrice di caos, distruzione e

rinnovamento. Le sue Spirte serpeggiano attorno al Piano del Fuoco.