

TRATTATO TEOLOGICO-COSMOGONICO DI ELEMPOS

INDICE

1. Il Principio - La Cosmogonia di Elem-Iri
 2. L'Anima e la Fede - Legami sacri tra mortali e divino
 3. I Demoni - Le Ombre nella Creazione
 4. La Grigia Cortina - La rivelazione di Pyke
 5. Le Scoperte Rivelate - Le Tavole dei Grigi e la struttura del divino
 6. La Fine come nuovo inizio - La Verità è nell'Anima
-

CAPITOLO 1: IL PRINCIPIO - LA COSMOGONIA DI ELEM-IRI

In principio, prima che ogni cosa fosse, esisteva solo il Vuoto. In questo spazio eterno dimoravano i Padri della Creazione: **Sabul**, incarnazione della Verità, e **Lubas**, incarnazione della Menzogna. Con loro esistevano le due forze primordiali: **Materia** e **Nulla**. I Padri decisero di mettere alla prova il proprio potere creando un mondo da donare l'uno all'altro.

Sabul, con il suo Canto, plasmò la Materia e creò **Elempos**, un mondo ricolmo di vita e di luce. Lubas rispose con l'inganno: negando le parole del fratello, intessé il Canto del Nulla e generò **Elemyarg**, o Ex-Mundis, un mondo opposto e distorto. Per proteggere la sua opera, Sabul eresse il **Velo delle Anime**, una barriera che separava il mondo materiale dai piani divini. Lubas a sua volta circondò l'intera creazione con il **Lago di Stelle**, isolandola. Così, la difesa di Elempos non ricadde più sul Padre ma sui suoi custodi, i **Dodici Dei** che sedevano sui loro rispettivi **Troni**.

Gli Dei Maggiori rappresentavano i concetti fondamentali della realtà. Erano divisi in tre schiere – **Chiarore, Equilibrio e Tenebre** – e i loro domini si distribuivano in quattro grandi categorie: Guerra, Conoscenza, Sentimenti dei mortali, Ciclo Vitale e Mutamento:

- **Feyth**, divinità del Chiarore. Rappresentazione della Giustizia e della battaglia contro il Male.
- **Ashanna**, divinità del Chiarore. Rappresentazione della Vita, 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 dell'Equilibrio. Rappresentazione della Guerra e del Valore.
- **Theratos**, divinità dell'Equilibrio. Rappresentazione dell'Artigianato, Padre dei Nani.
- **Lhyra**, divinità dell'Equilibrio. Rappresentazione della Conoscenza e della Memoria. Custode della Verità.
- **Nuvak**, divinità dell'Equilibrio. Rappresentazione della Ragione e del Raziocinio. Custode della Magia.
- **Rahs**, divinità delle Tenebre. Rappresentazione del Caos e del Tradimento, Madre dei Pelleverde.
- **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 Ljunduh.

A fianco dei Maggiori esistevano anche Dei Minori, spesso messaggeri o figli di unioni divine, custodi di aspetti più specifici:

- **Castalia**, dea dell'Agricoltura. La Piccola Madre.
- **Zalarion**, dio dei Flutti. Il Messaggero degli Dei.
- **Layconia**, dea della Consolazione. Colei che Canta i Morti.
- **Shemkara**, dea degli Intrighi. Madre dei Ragni e degli Elfi Scuri.
- **Arthaios**, dio del Commercio. Il Mercante Perduto.

Per lungo tempo questa fu la verità accettata. Ma dopo l'anno 1111 e la venuta del **Sine Nomine**, molto di ciò che si credeva immutabile si rivelò incompleto o falso. Non esiste infatti una sola Creazione: l'attuale non è la prima, bensì l'**Ottava Creazione**. Sette mondi erano venuti prima, ognuno diverso, ognuno fallito. Ogni volta, il Sine Nomine si era risvegliato per cancellare l'imperfetto, custodendo ciò che era giusto nella **Torre d'Oro** e divorando ciò che era errato nella **Torre di Piombo**.

Il vero nome della Creazione attuale è **Elem-Iri**, che in linguaggio runico significa *i Due Doni*. Essa comprendeva due mondi opposti: **Elempos**, creato con la Materia, e **Elemyarg**, creato con il Nulla. Erano destinati a restare separati, in eterno equilibrio: se si fossero mescolati, il Sine Nomine avrebbe decretato la Creazione fallace. Ma se invece fossero riusciti a convivere pacificamente, i Padri avrebbero potuto scambiarsi i Doni, spegnendo le Torri e dando vita alla Creazione perfetta. Questo equilibrio, però, si spezzò, attivando il Sine Nomine e con esso l'Apocalisse.

Nella disperata lotta per interrompere il cammino del Sine Nomine, gli Dei compresero che non bastava opporsi così come erano. Decisero quindi di fondersi con i propri Troni e, in alcuni casi, di unirsi tra loro, combinando concetti e forze. Da questo processo nacquero nuove divinità, più potenti e complesse, i **Nove Dei** che oggi conosciamo. Essi sono:

- **Raleos**, dio della Giustizia, della Legge, del Sole e dell'Ordine.
- **Eladiel**, dea della Vita, della Speranza, delle Stelle e della Caccia.
- **Vornat**, dio della Guerra, del Valore e della Metallurgia.
- **Ideran**, dio dei Flutti, delle Tempeste, dei Terremoti e dell'Autodeterminazione.
- **Acron**, dio della Morte, dell'Inverno e della Malattia.
- **Namaris**, dea dei Segreti, dei Patti, del Commercio e della Fortuna.
- **Galtea**, dea della Conoscenza, della Memoria, dell'Ingegno e del Progresso.
- **Alenore**, dea dell'Amore, della Bellezza, delle Arti e della Libertà.
- **Khentar**, divinità androgina del Caos, dell'Odio, del Conflitto e del Mutamento.

Questa è la verità rivelata dopo la caduta della vecchia cosmologia: un mondo nato da infinite prove, minacciato dal Sine Nomine, salvato dall'azione degli Dei e dei mortali. E oggi, nel solo Elempos rimasto, spetta agli uomini e alle donne custodire l'equilibrio, riconoscere la fragilità della Creazione e comprendere che la perfezione non è data, ma continuamente cercata.

Così, la lezione della cosmologia di Elem-Iri è duplice: siamo il risultato di infinite cadute, ma anche la prova vivente che ogni rinascita può portarci più vicini al compimento.

CAPITOLO 2: L'ANIMA E LA FEDE - LEGAMI SACRI TRA MORTALI E DIVINO

Dopo aver compreso l'ordine della Creazione, occorre volgere lo sguardo all'essere mortale e a ciò che lo rende unico. Al centro di ogni creatura di Elem-Iri vi è l'**Anima**, parte immateriale e spirituale che racchiude sentimenti, volontà e moralità: è il nucleo di ciò che siamo. In diversi luoghi è stata definita con nomi differenti — *Runa dell'Io cosciente* a Panon, *Stilla dei Padri* ad Atlas — ma ovunque la sua esistenza non è messa in dubbio.

Gli studi hanno mostrato che in ogni anima risiedono **sei parti elementali**; talvolta una di esse prevale sulle altre, dando vita all'**affinità elementale**, capace di influenzare carattere e comportamento. L'anima può anche portare l'impronta del legame con un dio, mostrando così la profondità della Fede. Non mancano, purtroppo, coloro che hanno tentato di sondarla per sfruttarne l'energia a fini egoistici: ma fu grazie a ricerche più nobili, volte a comprenderne la natura, che nacquero le arti mistiche di oggi. L'anima è dunque il tesoro più grande di ogni mortale, sia esso giusto o malvagio.

Accanto all'anima vi è la **Fede**, legame che unisce l'essere umano al divino. Su Elem-Iri pochi dubitano degli dèi: i sacerdoti compiono prodigi in loro nome e le Anime Elette o i Celestiali scesi dai Paradisi ne sono prova vivente. Ma la Fede non è soltanto credere: è scegliere un dio, seguirne i precetti e imprimere quel legame nel cuore della propria anima. Essa dona protezione, la speranza di un Paradiso dopo la morte e lo scudo contro le minacce che insidiano l'essere spirituale.

Tuttavia, la Fede richiede coerenza e impegno: chi tradisce deliberatamente i precetti divini rischia di cadere nei **Nove Inferi** (che formano l'unico Inferno, regno del Dio Kenthar), destino che tocca anche agli ignavi. I sacerdoti, guide spirituali dei popoli, vegliano su questo vincolo, offrendo consiglio e speranza. La Fede può mutare: un mortale può convertirsi a un nuovo Dio se ne sente il richiamo, oppure perdere il favore del proprio patrono se compie atti inaccettabili, fino a ricevere una vera e propria maledizione.

Infine, la Fede è la radice stessa della **Preghiera**, grazie alla quale i devoti possono invocare l'intervento del proprio dio e manifestare prodigi e miracoli. Essa non è quindi solo un legame interiore, ma anche il mezzo attraverso cui il divino continua a camminare accanto ai mortali.

CAPITOLO 3: I DEMONI - LE OMBRE NELLA CREAZIONE

Con l'attuale distruzione di Elemyarg, i demoni non esistono più come entità attive nella realtà. Tuttavia, in questo trattato se ne vuole mantenere viva la memoria, poiché i concetti che essi incarnavano – proprio come i Domini degli Dèi – non sono scomparsi: essi appartengono ancora ai lati più oscuri dell'animo di ogni vivente. Non più entità divine da affrontare, ma ombre interiori da riconoscere e combattere costantemente, affinché non diventino i nostri veri carcerieri. In tal senso, parlare di demoni non è un esercizio di memoria sterile, ma un monito e una guida spirituale.

Se gli Dèi furono i custodi dei concetti che reggevano la realtà e della luce che guidava l'anima, i demoni ne furono l'opposto: riflessi distorti, scaturiti dal Nulla e dall'inganno di Lubas. Essi non furono mai semplici creature mostruose, ma vere e proprie **forze primordiali** che incarnavano la corruzione dei principi cosmici. Laddove la divinità custodiva, il demone divorava; laddove la Fede plasmava il miracolo, l'oscurità plasmava la maledizione.

La loro presenza non fu accidentale né estranea all'ordine del creato: i demoni erano parte integrante del Disegno, nati per tentare, corrompere e porre alla prova mortali e immortali. Si nutrivano delle debolezze delle anime, crescevano nel peccato e nelle menzogne, e il loro potere si manifestava quando l'equilibrio veniva infranto.

Studiare i demoni non significava venerarli, ma riconoscerne l'esistenza e comprenderne i domini. Solo così era possibile difendere l'anima dalle loro insidie e custodire l'armonia dell'Ottava Creazione. In questo capitolo, dunque, essi verranno elencati secondo uno schema preciso, affinché la loro natura sia ricordata e non resti celata sotto il velo della paura.

Azogh

Titolo: Il Tiranno.

Domini: Tirannia, Iniquità, Prigionia, Eclisse

Simbolo: Un guanto armato chiuso a pugno

Formula: "In Nomine Azogh, nulla ostacola il Tiranno"

Opposizione: Feyth

Seduto su un trono di ferro e catene, Azogh dominava come sovrano assoluto. Nessuno ne conobbe mai i lineamenti: il suo corpo era interamente rivestito da una nera armatura a piastre, irta di spuntoni, e il viso celato da un elmo dorato che lasciava intravedere soltanto i suoi occhi di ghiaccio e i lunghi capelli d'argento. Una pesante corona di ferro sovrastava il capo, mentre alla sua mano destra pendeva la possente mazza da guerra, e alla cintola catene che trascinavano schiavi penitenti e adoratori incatenati.

Il suo mantello dorato si stagliava come monito di potere, mentre attorno a lui bruciavano bracieri di bronzo, nei quali venivano gettati oro, armi fuse e codici di legge arsi per il suo piacere. Ogni sguardo rivolto a lui portava terrore e sottomissione: i suoi servi più fedeli indossavano le vesti della Guardia Nera, emulando il loro signore, mentre gli schiavi ridotti a gusci vuoti, simili a cadaveri ambulanti, obbedivano senza volontà. Così Azogh, il Tiranno, si nutriva della resa e dell'oppressione, fino a intingere i propri artigli nell'oro fuso per lacerare il sole e tramutare il giorno in eclisse.

Nhur

Titolo: Il Distruttore

Domini: Massacro, Furia, Disonore, Tortura

Simbolo: una spada nera spezzata su una lacrima

Formula: "In nomine Nhur, sia sangue e massacro"

Opposizione: Iaboth

Sul trono di ossa e corpi sventrati sedeva Nhur, il Distruttore. Alto più di due metri, la forza e la stazza di un orso, indossava un'armatura cucita con la pelle degli sconfitti e fissata da ganci metallici. Il suo volto era una maschera d'ira, con occhi rossi ferali, mentre un elmo sormontato da corna taurine completava l'aspetto di belva.

Il suo mantello nero era trapunto dalle facce strappate delle vittime, cucite come trofei, e una spalla era coperta dalla pelliccia di lupo e dal suo teschio. In una mano stringeva una spada dentata, incastonata da un rubino a forma di goccia di sangue; nell'altra brandiva un'ascia nera alta come uno spadone. Dalla bocca uscivano scintille e fumo, come i tori di bronzo Atlassiani che torturavano col fuoco i condannati.

Al suo passaggio il terreno tremava e le genti cedevano alla furia, trucidandosi a vicenda e accrescendo così il potere del suo trono. Nhur incarnava la violenza cieca, la tortura, il massacro: era il Distruttore che rideva tra le urla dei dannati.

Leaxia

Titolo: La Lasciva

Domini: Perversione, Lussuria, Deformità, Cannibalismo

Simbolo: Una frusta spinata su un paio di labbra

Formula: "In nomine Leaxia, godi del frutto proibito"

Opposizione: Karmisia.

Su un trono di corpi nudi, con un calice di cristallo in mano, siede Leaxia, la Lasciva. Il suo corpo sinuoso, ornato soltanto da gioielli, mutava nei riflessi di specchi infranti che circondavano il trono: mostro deforme, donna ideale, uomo desiderato, secondo lo sguardo di chi osservava.

Nella sua forma manifesta era un essere ermafrodito, con lunghe corna nere ritorte, canini aguzzi, occhi di brace e capelli fiammeggianti. La pelle chiara era segnata da artigli neri, una coda affusolata e ali membranose si aprivano dal dorso, mentre spine d'osso emergevano dalle spalle. Fili spinati penetravano nella carne come gioielli perversi.

Attorno a lei si celebravano orge oscene: creature deformi, nude, pervase da alcol, piacere e dolore, gridavano nell'estasi e cadevano ai suoi piedi, ringraziandola per i "doni" che deformavano corpo e mente. Le fiamme danzavano alla sua presenza, mentre l'odore di zolfo permeava l'aria.

Karandras

Titolo: Il Giullare

Domini: Follia, Illusione, Giochi, Circo

Simbolo: Una marionetta con uno scacco in mano

Formula: "In Nomine Karandras, danza e ridi con il Giullare"

Opposizione: Nuvak

Karandras, il Giullare, sedeva su un trono bianco e nero, al centro di una scacchiera vivente, circondato da marionette e giullari deformi. Appariva come una figura mutevole: ora

informe, ora con vesti a scacchi, campanelli tintinnanti e un viso bianco dipinto con un sorriso nero e occhi infossati.

Tra le mani teneva un burattino identico a sé stesso e rideva scomposto, giocando su una scacchiera che nessuno poteva vincere contro di lui. La sua sola presenza induceva follia e risate incontrollate, conducendo i mortali alla perdizione attraverso il gioco e l'inganno.

Oblio

Titolo: La Dimenticata

Domini: Amnesia, Ignoranza, Solitudine, Cancellazione

Simbolo: Un circolo di parole che si cancella, un cerchio spezzato

Formula: "In Nomine Oblio, sia persa ogni memoria"

Opposizione: Lhyra

Ricordare la Dimenticata era già una prova di fede. Il suo trono era eretto su cumuli di libri strappati e pagine cancellate, mentre creature senza bocca ma con denti sulla fronte divoravano incessantemente la conoscenza. Le parole cadevano come cenere dall'alto, dissolvendosi nel nulla.

Oblio appariva come un'ombra imponente, con tre visi deformi: bocche cucite, occhi chiusi, fauci al posto delle fronti ad ingurgitare sillabe e concetti. Il suo corpo era rivestito di pergamene lacerate, brandelli che sussurravano l'insensatezza della dimenticanza. Al suo cospetto, le vittime perdevano voce, vista e consistenza, svuotandosi fino a divenire polvere muta.

Melkiades

Titolo: Il Rivelatore

Domini: Rivelazione, Pettegolezzo, Superbia, Disincanto

Simbolo: Una Maschera a becco su uno specchio

Formula: "In Nomine Melkiades, Rvelo le conoscenze proibite"

Opposizione: Lerial

Su un trono bianco inciso di rune dorate sedeva Melkiades, il Rivelatore. Il suo corpo era avvolto in una camicia di forza nera e viola, con un braccio vincolato e l'altro libero a reggere uno specchio runico. Il capo era cinto da una maschera a becco corvino, arricchita da piume scure e sormontata da altre due maschere, una di stupore e una di sgomento.

Attraverso i suoi occhi viola si rifletteva l'onniscienza: egli vedeva il passato, il presente e l'avvenire, mostrandone gli orrori e le verità nascoste. I suoi fedeli — profeti e folli — cadevano travolti dalle visioni, smarriti in un turbine di rivelazioni che li consumava dall'interno.

Zenon

Titolo: Il Tecnocrate

Domini: Progresso, Ingegneria, Scienza, Golem

Simbolo: 3 ingranaggi a formare un triangolo, collegati da tubi

Formula: "In Nomine Zenon, Nulla ferma il progresso"

Opposizione: Ashanna

Zenon, il Tecnocrate, non era più uomo, ma fusione di carne e metallo. Il suo trono di ingranaggi e tubi lo elevava come una macchina divina. Occhi meccanici, vene sostituite da

tubi luminosi e un cuore di cristallo fluttuante in un'ampolla ne facevano un mostro del progresso.

Intorno a lui si muovevano sudditi dalla pelle di mercurio, privi di lineamenti e umanità. Al suo passaggio la carne era sostituita dal metallo, la volontà individuale fusa in un'unica intelligenza calcolatrice. Il Tecnocrate non conosceva compassione: vedeva nei mortali solo materiali grezzi da trasformare in parti del suo disegno infinito.

Shanglaar

Titolo: La Spora

Domini: Apatia, Funghi, Melme, Parassiti

Simbolo: Una zecca coperta di funghi

Formula: "In Nomine Shanglaar, Sii il parassita del Mondo"

Opposizione: RaHS

Shanglaar era un orrore informe, seduta su un trono di funghi e melme. Il suo corpo era una massa di carne marcia, bubboni purulenti e escrescenze fungine, da cui sgorgavano tentacoli e bava corrosiva. Attorno a lei, corpi avvolti nella melma venivano lentamente consumati e digeriti, in un ciclo infinito di decadenza e nutrimento.

I suoi seguaci, deformi e semiviventi, nutrivano gli altri con frammenti della carne della loro padrona, perpetuando il ciclo parassitario. Il suo potere era l'apatia: un mondo che imputridiva nella marcescenza, soffocato dall'accidia e dalla putredine.

Solerak

Titolo: Il Rugginofago

Domini: Ruggine, Consunzione, Fame, Insetti

Simbolo: Una fauce di Denti, da cui escono insetti

Formula: "In Nomine Solerak, nulla ferma la fame insaziabile"

Opposizione: Theratos

Solerak divorava tutto. Appariva come un immenso scarafaggio, con antenne lunghe, occhi sproporzionati e chela a sostituire le braccia. La bocca grondava acido e resti di metallo corrosivo. Il suo regno era una landa di sabbia, ossa e armature arrugginite, dove nulla resisteva al tempo e alla fame.

Al suo passaggio gli uomini diventavano mummie, gli alberi cenere, e le armi ruggine. Egli non costruiva: consumava, trasformando perfino i suoi fedeli in sciame di locuste affamate.

Nithuel

Titolo: La Disperata

Domini: Desiderio, Disperazione, Oscurità, Meteore

Simbolo: Stella nera

Formula: "In Nomine Nithuel, cadano le tue stelle"

Opposizione: Agaliel

Nithuel era conosciuta come la Notte senza Stelle, l'Oscura dei Desideri, la Signora della Disperazione senza fine. Il suo aspetto era quello di una donna velata, dai capelli bianchi macchiati di nero e dagli occhi privi di iride, che versavano lacrime di inchiostro. Le sue vesti, ornate di gioielli a forma di stelle annerite, divoravano ogni barlume di luce.

Intorno a lei si raccoglievano i Disperati, che avevano perso tutto, e gli Esauditi, che avevano scambiato la propria anima per un desiderio effimero. Al suo passaggio, un lamento costante si levava, come un canto funebre che spegneva ogni speranza.

Valagash

Titolo: L'Immortale

Domini: Non Vita, Vuoto, Decadenza, Vermi

Simbolo: Spirale Nera in senso antiorario

Formula: "In nomine Valagash, io sono l'illusione della Morte"

Opposizione: Roun

Valagash era la menzogna dell'immortalità: un corpo che non conosce vita né morte, ma solo decadenza e vuoto. Il suo regno era una spirale oscura, un luogo fermo nel tempo, dove i fasti della vita marcivano in frutti pieni di vermi, ori anneriti, abiti tarlati e banchetti corrotti.

Ella si mostrava come una figura femminile avvolta in bende insanguinate, dalle quali emergevano vermi e occhi innaturali. La sua pupilla a spirale risucchiava lo sguardo e l'anima di chi osava contemplarla. I suoi fedeli, illusi di vivere per sempre, divenivano gusci putrescenti, eterni prigionieri della stasi.

"Così si conclude la memoria delle Ombre della Creazione.

Non più presenti nel mondo dopo la fine di Elemetry, i demoni sopravvivono nei concetti che incarnavano: tirannia, violenza, perversione, follia, oblio, superbia, progresso cieco, apatia, fame, disperazione e non vita.

Essi restano insidie costanti nell'animo dei mortali, nemici interiori da riconoscere e combattere. Custodire la loro memoria è dunque monito e difesa: perché le tenebre più profonde non siano dimenticate, ma affrontate. Sempre e per sempre."

CAPITOLO 4: LA GRIGIA CORTINA - LA RIVELAZIONE DI PYKE

Alla luce delle nuove conoscenze acquisite dall'Accademia Teologica negli ultimi mesi, non è eresia affermare che le ipotesi descritte nel trattato "Oltre la Grigia Cortina" di Aaron Pyke, potrebbero essere considerate come valide rispetto alla nuova storia teologica di Elempos. Oltre al *Velo delle Anime* (che divide la realtà materiale da quella spirituale) ed al *Lago di Stelle* (che non permette ai Padri di raggiungere la nostra creazione) posti rispettivamente da Sabul e da Labus, è stato proprio il Rettore dell'Accademia di Finis Terrae che per primo ha raccontato della possibile esistenza di una ulteriore barriera nascosta creata da colui che è Menzogna e custodita ai tempi dal Demone **Zenon**, denominata **Grigia Cortina**. Essa celava porzioni intere della realtà, tra cui conoscenze geografiche e tecnologiche fino a interi pantheon di divinità, impedendo ai mortali di accedere alla totalità della verità.

Con la caduta del Sine Nominis e la fusione tra Galtea e Zenon, la Grigia Cortina si sarebbe dissolta. Ciò avrebbe reso accessibili agli esseri viventi che le avrebbero ricercate, nuove verità su molteplici aspetti del creato: tra queste, quelle riguardanti la Fede, rivelando quindi che il Culto di Hildebrand sia uno dei vari esistenti.

La storia di **Hildebrand**, dei suoi **Esteti**, e del tragico destino di **Dimitrios** diventato **Demetrius**, è qualcosa che deve rimanere fondante del nostro procedere quotidiano, di ciò che siamo diventati nel mutamento di diversi popoli lungo le Ere.

Tuttavia, è giunto il momento di svelare con chiarezza quanto più ampia sia la struttura cosmologica che i Padri hanno creato per noi.

CAPITOLO 5: LE SCOPERTE RIVELATE - LE TAVOLE DEI GRIGI E LA STRUTTURA DEL DIVINO

Le rivelazioni che seguono non sono frutto di semplici speculazioni o di racconti popolari. Esse provengono da alcune **Tavole dei Grigi**, documenti preziosi tramandati da quegli osservatori che i Padri stessi designarono come custodi neutrali della conoscenza. I Grigi non erano divinità, né più semplici mortali: appartenevano a diverse razze e venivano scelti per le loro capacità e la loro peculiare determinazione, con il compito di osservare, studiare e registrare il fluire delle realtà create. Privati di ogni possibilità di intervento diretto, i Grigi rappresentavano lo sguardo imparziale dei Padri sull'evoluzione delle civiltà, e nelle loro tavole lasciarono testimonianza di ciò che scoprirono sul divino e sulla sua struttura.

Le Tavole dei Grigi costituiscono dunque una fonte unica: esse ci mostrano non soltanto la natura degli Dèi e delle forze che reggono il creato, ma anche la logica profonda con cui i Padri hanno intessuto i legami tra mortali e divino.

La duplice struttura del divino come principio

I Grigi osservarono che la realtà attuale fu - fino all'insorgere dell'Apocalisse - composta da due strati divini, speculari ma opposti. Uno apparteneva a **Elempos**, l'altro a **Elemyarg**. Il primo aveva una relazione di dipendenza dal piano mortale: traeva la propria forma e sostanza dalla Fede dei viventi. Il secondo, al contrario, esercitava un predominio forzato: la sua forma imponeva condizioni e influenze dirette sul piano principale e su chi vi abitava.

Questa duplicità rifletteva l'ordine del creato: due specchi, l'uno chiaro e plasmato dai mortali, l'altro oscuro e fondato sulla legge del dominio. Con l'analisi approfondita, i Grigi compresero che lo strato divino di Elempos fungeva da fulcro indiretto sia per il piano della Materia che per il piano del Nulla: a ogni entità dello strato divino della Materia corrispondeva infatti un'entità inversa nel Nulla, con effetti immediati su Elemyarg e sui suoi abitanti.

Una caratteristica unica della Creazione

I Padri, nelle Creazioni precedenti, avevano tentato soluzioni differenti. Talvolta avevano escluso del tutto gli strati divini, condannando i mortali all'assenza di una guida spirituale; altre volte li avevano lasciati troppo vicini al piano mortale, e gli dèi avevano soffocato con la loro presenza la libertà dei viventi.

Un esempio - evidentemente di una realtà precedente - riportato nelle Tavole è quello del mondo degli Artefici, dove due divinità, Padre e Madre, rappresentarono un primo tentativo

di separazione. Ma quando i mortali riuscirono a portare lo strato divino a contatto con quello mortale, l'equilibrio crollò e la Creazione fallì.

Per la nostra realtà, invece, i Padri hanno scelto una **via mediana**, che oggi possiamo dire essersi totalmente concretizzata con ciò che è accaduto dall'avvento e la fine dell'apocalisse, ovvero con il rimanere della sola Elempos e con il nulla che è divenuto parte intrinseca della realtà stessa: lo strato divino rimane separato da quello mortale da una barriera che impedisce alle entità superiori di discendere liberamente. Esse possono influenzare ed essere influenzate, ma non penetrare direttamente sul piano materiale. Questa scelta ha così evitato tanto l'assenza di guida, quanto la tirannia del divino sugli uomini.

La natura dello strato divino

Lo strato divino non è un luogo di per sé abitato, ma piuttosto una distesa di energia astratta costituita da un numero di entità - finito e scelto dai Padri sin dal principio - che possiamo definire come "scintille primordiali", il fulcro di coloro che saranno poi gli esseri divini e i loro sottoposti. Gli Dèi sono -e lo specifico in termini puramente oggettivi, al di fuori del valore spirituale delle stesse, non calcolabile- entità runiche di **quarto cerchio**, esistenti dall'inizio stesso della Creazione. Il loro compito è duplice: guidare i mortali attraverso la Fede e fungere da Guardiani contro minacce provenienti dall'esterno, ovvero da possibili incursioni proveniente da fuori questa creazione.

Il legame tra piano mortale e divino si manifesta attraverso due vie principali:

1. **La Fede:** energia che scorre dal piano dei mortali allo strato divino. Essa stabilisce il legame tra l'anima e la divinità, alimentando gli specifici paradisi e gli dèi stessi.
2. **La Preghiera:** energia che discende dallo strato divino al piano materiale. Manipolando gli echi dell'Onda, le divinità conferiscono potere ai loro sacerdoti -i miracoli- e mostrano segni tangibili della loro presenza.

Questo *scambio* a due direzioni non avviene in modo diretto, ma attraverso **concetti unitari** che definiscono le divinità stesse.

Concetti e Domini

I Grigi appurarono che la realtà è costituita da **concetti fondamentali**, primari o secondari che siano: vita e morte, ordine e caos, amore e odio, speranza e disperazione. Alcuni di essi possono anche riguardare fenomeni naturali come le tempeste o degli aspetti più artificiali come l'artigianato o la forgiatura. In alcuni casi possono altresì essere sfaccettature di uno stesso concetto, come i differenti tipi di approcci alla guerra dei popoli mortali.

Quando un concetto si lega a una divinità, esso diventa un **Dominio**. Da ogni dominio nascono entità minori subordinate all'entità principale: i **Celestiali** (entità runiche di terzo cerchio), che possono agire solo parzialmente sul piano mortale senza generare grandi squilibri. Questi ultimi creano poi altri sottoposti di cerchio runico inferiore (secondo), che possono interagire sul piano mortale per più tempo e senza portare grossi sconvolgimenti agendo, di fatto, come messi divini.

Ma come fa un concetto ad associarsi a una entità e diventare Dominio? Due flussi di pensiero spiegano l'origine di questo legame:

- Esistono un numero finito di scintille divine con affinità chiare ed innate ai concetti primari accennati in precedenza. I popoli, attraverso la Fede, non creano ma riconoscono e rafforzano tali scintille, concedendo loro potere.
- I Fedeli stesse quindi, con l'energia del loro profondo Credo e passando attraverso tutto ciò che può considerarsi la vita ed il "pensiero" di un intero popolo che si evolve nel tempo (cultura, volontà, necessità), danno una *forma specifica* alle divinità che formeranno il proprio Pantheon in base ai Domini che associano alle scintille primordiali.

La molteplicità dei pantheon

Quando i mortali hanno iniziato ad adorare i concetti, stavano adorando di conseguenza le scintille primordiali, dando loro nomi diversi a seconda del periodo storico o del punto geografico dove nascevano i diversi culti. Man mano che le ere si susseguivano, più concetti secondari si univano ai primi e più le entità andavano ad adattarsi a quello che i fedeli vedevano in loro.

Poiché i concetti possono essere percepiti in modi diversi, esistono divinità che condividono domini simili o addirittura opposti, e li si possono trovare in luoghi geograficamente molto distanti oltre che in epoche totalmente diverse. Ad esempio, una divinità della Morte può essere legata al Gelo in un continente ed al Sole in un altro, oppure la Vita può essere associata ai Fiumi nelle terre aride e alle Foreste nei paesi rigogliosi. Tutto ciò perché, per caratteristiche territoriali ed evoluzione culturale, può drasticamente cambiare la comprensione, l'interazione e l'adattamento dell'individuo ad ogni aspetto della propria vita quotidiana.

Una riflessione viene immediata: tutto ciò non significa contraddizione, ma adattamento. Le divinità si plasmano, a partire dalla loro immutabile e primordiale scintilla, attraverso la percezione dei loro fedeli. È possibile, dunque, che Domini opposti convivano nello stesso pantheon, riflettendo la complessità del ciclo vitale e delle esperienze mortali.

Queste rivelazioni sono tanto semplici quanto estremamente rilevanti, e devono ampliare la mente quanto rafforzare la Fede, qualunque essa sia.

In base a queste regole dell'esistenza non scritte che concernono il divino, l'esistenza di più pantheon è assolutamente naturale e da rispettare, e al contempo non dovrebbe che farci comprendere quanto valga e sia importante il nostro, espressione di un rapporto inscindibile tra la nostra essenza e gli Dei.

Regole fondamentali del divino

Dalle Tavole dei Grigi emergono, dunque, principi chiari:

- Le divinità sono entità (scintille primordiali) costituenti uno strato di pura energia, di un numero finito e create dai Padri sin dal principio dell'esistenza.
- I concetti sono i mattoni della Creazione.

- Ogni divinità è affine da sempre ad almeno un concetto.
- Quando un concetto viene legato a una divinità dalla Fede, diventa un **Dominio**, che può generare Celestiali e messi divini.
- I Domini non sono unici: più divinità possono dividerli.
- Le divinità tendono ad adattarsi ai Domini che la Fede dà loro per quanto, anche attraverso i messi divini, cercano di guidare i mortali verso gruppi concettuali "logici", così da legarsi a concetti a loro affini e il meno opposti possibile.
D'altronde, data la natura dell'animo mortale è abbastanza assurdo che, ad esempio, ad una divinità della speranza possa essere associato il concetto di disperazione. Diverso è il discorso, invece, per concetti come vita e morte, opposti ad un primo pensiero ma in realtà potenzialmente accumulabili nel più ampio concetto di ciclo vitale.
- Diversi concetti non sono di base vicini ad alcuna scintilla primordiale, e possono essere associati solo tramite il volere dei mortali: si tratta di un segno chiaro di come Sabul ha deciso di concedere agli uomini la libertà di plasmare, almeno in parte, la propria visione del divino.

Questioni irrisolte

Le Tavole dei Grigi non rispondono a tutto. Restano zone d'ombra ancora da scoprire con ulteriori ricerche, come il vero ruolo/significato che ebbero i **Troni** prima che si fondessero con gli dèi stessi o il perché, nel periodo dell'Apocalisse, vedemmo la matrice della realtà formata esclusivamente da sei pilastri elementali e nove pilastri divini, anziché un numero indefinito di quest'ultimi. Una ipotesi plausibile è che la visione, quantomeno incompleta, dipendesse dallo sguardo limitato di noi mortali, plasmato dalla runa dell'Io cosciente che in quel momento era *disturbata* da quel velo di menzogna che ancora ci rendeva parzialmente ciechi.

Anche il **destino delle anime** richiederebbe una comprensione più approfondita: esse attraversano il ciclo – vita, morte, paradisi – dando energia alle divinità non con la loro distruzione, ma con la sola presenza nei regni celesti. Un flusso che parte e torna alle scintille primordiali, alimentando l'equilibrio cosmico. Tuttavia, risulta ad oggi chiaro che ogni divinità e più in generale ogni Pantheon, ha una propria specifica forma di Paradisi (che perciò sono diversi a livello di struttura) e del *viaggio*, ricorrente o meno che sia, delle anime dei fedeli. Verificare e cogliere tali sostanziali diversità, potrebbe essere estremamente importante per comprenderci sotto molti altri punti di vista.

CAPITOLO 6: LA FINE COME NUOVO INIZIO – LA VERITÀ È NELL'ANIMA

Le Tavole dei Grigi e le ulteriori ricerche compiute per comprendere ed approfondire il divino, ci hanno offerto una visione straordinaria e complessa.

Elempos è un mosaico di verità, inganni, volontà e scoperte. I Padri hanno tessuto una realtà in cui i mortali sono insieme strumenti e custodi del Sacro. La Fede è ciò che dà forza al

divino, e il divino è ciò che guida la Fede. Ogni anima è chiamata a scegliere, ogni anima è partecipe del destino cosmico.

Sarà nostro compito non fermarci a quanto già appreso ma spingerci oltre, alla ricerca delle risposte che ancora sfuggono al nostro sguardo: spetta ai sapienti, ai sacerdoti e a chiunque ne senta il desiderio nel proprio Io, raccogliere il testimone del Vero e condurre gli altri oltre qualsiasi Velo.

Vertigo Veemyn e Caramon Ultor, per conto del Collegio Teologico d'Elavia

Con la fondamentale collaborazione di sacerdoti ed eroi esterni al Collegio stesso