

LA COSMOLOGIA

La cosmogonia di Elem-Iri è composta, temporalmente parlando, da due parti divise dai fatti avvenuti alla fine dell'anno 1111: la scelta compiuta dai giocatori ha, infatti, determinato la strada che l'ambientazione stessa avrebbe preso da quel momento in poi.

In questa sezione, andremo a scoprire cosa si conosceva della Creazione e delle divinità prima della scelta e dopo che essa è stata compiuta. Esiste, in gioco, un tomo che parla degli stessi argomenti. (consultabile nella sezione "Documenti IG")

PRIMA, IL PRINCIPIO

In principio, prima della Creazione, esisteva solo un infinito spazio vuoto.

Qui vivevano i Padri della Creazione, Sabul e Lubas, rappresentazioni di Verità e Menzogna e le energie plasmabili di Materia e Nulla, fondazioni su cui ergere la Creazione.

I due Padri erano in competizione tra loro e 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, con il suo Canto, iniziò a tessere l'energia della Materia per formare un mondo in cui impresse la propria volontà. Tale mondo prese il nome di Elempos.

Lubas, in contrapposizione, cerco 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 Elem-Yarg, o 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 la propria creazione, creò una barriera tra il mondo materiale e i piani divini e chiamò questa barriera Velo delle Anime.

Per contro, Lubas, appena vide cosa Sabul aveva fatto, preso possesso di Elempos - come da accordi -, creò 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 dodici 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.

PRIMA, GLI DEI

Le Divinità di Elempos vengono considerate i primi figli di Sabul e si dividono in Maggiori e Minori.

I primi 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 rappresentano.

I Minori, invece, 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 dell'Equilibrio

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

- Guerra
- Conoscenza
- Sentimenti dei Mortali
- Ciclo 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 dell'Equilibrio. Rappresentazione della Guerra e del Valore
- **Theratos**, divinità dell'Equilibrio. Rappresentazione del Mutamento e 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.
- **Rhas**, 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 Ljundù.

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. Colei che Canta i Morti
- **Shemkara**, dea degli Intrighi. Madre dei Ragni e degli Elfi Scuri
- **Arthaios**, dio del Commercio. Il Mercante Perduto

DOPO, IL PRINCIPIO

Dopo la Scelta e la conseguente venuta del Sine Nomine molti dei concetti dati per veri si sono rivelati manchevoli o falsi.

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 l'attuale creazione non è la Prima Creazione dei Padri. Per un tempo infinito, i Padri del Tutto hanno cercato di creare un mondo Perfetto. La Creazione Perfetta.

Con certezza, sappiamo che prima della nostra vi furono Sette creazioni differenti. Ognuna di esse basata 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 a cui ognuna di queste realtà andò incontro: in un determinato momento, qualcosa va storto e l'entità chiamata Sine Nomine si attiva cancellando la Creazione fallace. Tutto quello che è da salvare, viene custodito nella Torre D'Oro, uno spazio infinito che rimane indenne passando da una Realtà a quella successiva. Tutto quello che è errato, finisce nella Torre di Piombo, il Sine Nomine Stesso.

Arriviamo quindi all'ottava Creazione, quella attuale. Il vero nome della Creazione attuale non è Elempos, ma Elem-Iri. In linguaggio runico: i Due Doni.

Essa è composta da due mondi opposti:

- Elempos, il mondo dove i personaggi vivono. Creato da Sabul attraverso la Materia. Dono di Materia
- Elemyarg, il mondo chiamato 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 ma separati dal Lago di Stelle.

Durante la Creazione, i due Padri crearono un innesco per il Sine Nomine e un modo per disattivarlo, decretando, così, l'affermazione della Realtà Perfetta.

L'innesco era determinato dalla compenetrazione di un mondo con l'altro. Se un essere mortale di Elempos si fosse fatto strada nell'Ex-Mundis o viceversa, il Sine Nomine avrebbe decretato che la Creazione risultava fallace.

La disattivazione, invece, era determinata dalla più pacifica coesistenza dei due Mondi. I Padri avevano posizionato due Doni, 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.

Durante le fasi finali del piano, però, 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 Realtà, proprio a causa della sua duplice natura.

DOPO, GLI DEI

Durante lo scontro con il Sine Nomine, vista l'impossibilità di respingerlo 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 Feyth ne derivò Raleos, 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 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 cerca 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 Acron, Dio della Morte, dell'Inverno e della Malattia. Il Giudice Supremo, la cui scheletrica mano 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 Mascolina, la sua duplice natura è portatrice di caos, distruzione e rinnovamento. Le sue Spire serpeggiano attorno al Piano del Fuoco.