

GLI ELEMENTI

Elemiri non si limita al Piano Materiale sul quale i mortali vivono. Attorno ad esso, infatti, esistono sei Piani Elementali che si sono venuti a formare dalla Materia plasmata durante le prime fasi della creazione.

Ogni Piano corrisponde a un singolo elemento che sta alle fondamenta del Piano Materiale. Gli elementi sono in contrapposizione tra di loro formando virtualmente tre coppie. Ogni contrapposizione può essere rappresentativa di un flusso e di un comportamento che la materia detiene.

Vi sono Fuoco e Acqua che sono in contrapposizione tra loro formando il flusso della variazione di temperatura. Più un oggetto/creatura è vicino al Fuoco, maggiore sarà la sua temperatura. Viceversa, più si avvicina all'Acqua e minore essa sarà.

Vi sono Terra e Aria che rappresentano l'attrazione e la repulsione della materia. Quanto più qualcosa è affine alla Terra tanto più attrarrà materia a sé. Viceversa, quanto più è vicino all'Aria tanto più essa la respingerà.

Infine, vi sono Luce e Tenebra che rappresentano l'agitazione e la staticità della materia. Più ci si avvicina all'elemento Luce, più le componenti stesse della Materia tendono ad agitarsi. Più ci si allontana e ci si avvicina alla Tenebra e più vi sarà stasi e decadimento.

Come tutto il resto della Realtà, durante la venuta del Sine Nomine, anche gli Elementi hanno subito delle correzioni e dei cambiamenti molto importanti. All'interno dei Piani, infatti, vi sono entità che rappresentano sfumature dell'Elemento che tendono alle divinità dei Paradisi confinanti al Piano.

Esistono poi, più teoricamente che all'atto pratico, degli elementi creati dall'interazione tra due elementi vicini:

- Acqua e Luce danno vita a **Vapore**
- Acqua e Aria creano **Ghiaccio**
- Acqua e Terra creano **Fango**
- Acqua e Tenebra hanno come risultato **Sale**

- Fuoco e Luce danno vita a **Radianza**
- Fuoco e Aria creano **Fumo**
- Fuoco e Terra creano **Magma**
- Fuoco e Tenebra hanno come risultato **Cenere**

- Terra e Luce danno vita a **Minerale**
- Terra e Tenebra hanno come risultato **Polvere**

- Aria e Luce danno vita a **Fulmine**
- Aria e Tenebra hanno come risultato **Vuoto**

Tali paraelementi non hanno un loro piano di appartenenza ma è possibile che alcuni maghi tra i più capaci riescano ad attingere alle loro essenza per lanciare alcuni incantesimi di minore entità.

È possibile, inoltre, scovare alcune entità elementali legate a questi elementi, che vivono in sacche poste ai confini del Piano elementale dove risiedono.

L'AFFINITÀ ELEMENTALE

Ogni individuo presente su Elemiri, salvo dovute eccezioni, possiede un'anima. Tale anima, in un'accezione molto ampia, può considerarsi divisa in varie "parti", ciascuna delle quali è legata ad uno dei 6 elementi che compongono la realtà fisica: Luce, Buio, Aria, Terra, Acqua, Fuoco.

Coloro che non posseggono un'affinità elementale sono considerati bilanciati, ovvero nella loro anima tutte le parti elementali sono presenti nella medesima quantità.

Nell'anima di un individuo che possiede un'affinità elementale, invece, una di queste sei parti è presente in quantità maggiore rispetto alle altre, a scapito però di un'altra di queste, solitamente affine all'elemento opposto.

Quest'affinità influenza il carattere dell'individuo, i suoi pensieri, il suo atteggiamento e in alcuni casi anche il fisico. Più l'affinità sarà forte, più tale influenza sarà evidente.

Solo tramite un'affinità elementale ciascun individuo è in grado di richiamare il potere elementale sito nell'Onda Magica. Questa particolare manipolazione mistica prende il nome di Arte Arcana, o più comunemente di Magia.

Decidere quindi di avvicinarsi ad uno degli elementi è qualcosa che va ponderato attentamente ma che può portare grandi benefici.

FUOCO

Gli affini all'elemento del fuoco sono considerati da sempre in possesso di una volontà indomabile e di un pensiero prorompente, pronti a difendere, anche con la forza, gli ideali in cui credono.

Di contro questi individui tendono spesso all'irascibilità, e quelli che essi considerano atti di coraggio, per molti altri non sono altro che atti d'avventatezza.

Dotati di enorme fiducia in sé stessi, spesso pensano di poter superare qualsiasi ostacolo contando soltanto sulle proprie capacità.

Questi lati parzialmente negativi del loro carattere, però, sono compensati dalla capacità di non arrendersi di fronte ad ostacoli apparentemente insormontabili, da una presenza in grado di rincuorare gli animi di chi sta loro accanto e da una tendenza alla dinamicità.

ACQUA

Gli affini all'elemento dell'acqua sono da sempre considerati calmi e saggi, in grado di riportare la quiete in ogni situazione burrascosa.

Sono in grado di meditare in silenzio per giorni, apparendo, almeno superficialmente freddi e distaccati. La loro indole è tendenzialmente benevola ma, se ripetutamente sollecitati, possono scatenare un'ira senza eguali.

Tendono spesso a riportare la calma in situazioni animose cercando di mediare o di far mediare le parti di un contenzioso. Tramite il ragionamento sono in grado di giungere alla soluzione migliore di un problema o, quantomeno, a quella più logica.

Non di rado questi individui diventano famosi consiglieri e diplomatici di Elem – Iri e vengono apprezzati ovunque per le loro capacità.

ARIA

Gli affini all'elemento dell'aria sono individui in possesso di una fervida immaginazione, intuitivi e adattabili.

Il loro carattere, come lo scorrere dei venti, è estremamente mutevole: possono passare da uno stato di estrema gioia ad uno di tremenda tristezza per un'inezia.

Oltre a questo, i loro pensieri seguono logiche difficilmente comprensibili a coloro che non sono affini allo stesso elemento, cosa che contribuisce ad alimentare la loro nomea di individui strani e bizzarri.

Tendono a non legarsi particolarmente ad un individuo o un luogo, ma quando lo fanno difficilmente saranno portati a tradirlo, arrivando anzi a proteggerlo a costo della propria incolumità.

Detestano dogmi e imposizioni, e il loro interesse evolve costantemente, seguendo la loro sconfinata curiosità: questo fa di loro eccellenti pensatori, investigatori e innovatori.

TERRA

Gli affini all'elemento della Terra sono individui severi e determinati.

Raramente si lasciano sottomettere da una situazione, rimanendo fermi e saldi nei loro ideali, anche quando non sono condivisi dagli altri: questo atteggiamento sfocia fin troppo spesso nella testardaggine.

Posseggono una capacità di concentrarsi fuori dal comune, arrivando ad arrovellarsi per giorni su determinati problemi fino alla loro soluzione.

Sono individui conservatori, che più che spingersi alla ricerca di innovazioni tendono a preservare quanto di già esistente. Le loro scelte sono ponderate a lungo, ma una volta prese difficilmente vengono tradite.

Tra i migliori strateghi e saggi di Elemiri si contano molti affini a questo elemento.

LUCE

Gli affini all'elemento della Luce sono individui positivi e sinceri.

Dal carattere estremamente espansivo, amano vivere appieno il proprio tempo.

Posseggono una forte morale, la quale li porta a giudicare il mondo e gli individui intorno a loro in termini assoluti: coloro che la rispettano meritano il loro aiuto e la loro comprensione, mentre coloro che vivono al di fuori di essa sono da biasimare e se necessario, punire.

Dal loro punto di vista un mistero deve essere svelato nella sua interezza, dipanando le ombre che lo nascondono.

Spesso emergono nei gruppi come guide e leader naturali, capaci di osservare e notare anche il più piccolo dettaglio ed esaltare le qualità di ogni individuo.

BUIO

Gli affini all'elemento del Buio sono individui introversi e taciturni.

Tendono a reagire in modo distaccato da tutto ciò che non li influenza direttamente o che non è di loro interesse. Sono inoltre estremamente riservati, arrivando a nascondere persino ai loro cari i propri segreti e le proprie debolezze.

Tendono a sfruttare chi li circonda, abbandonandolo o sacrificandolo quando non lo reputano più utile, esponendosi il meno possibile.

Nonostante a causa di tutto ciò vengano considerati individui poco raccomandabili, sono proprio queste caratteristiche a renderli tra le migliori spie e politici di Elemiri.