



Dagli scritti di Gab'rihel, cronilogo

Ho dedicato gran parte della mia vita a indagare su quanto sia successo alla Valmoridel, e di come la strana alleanza tra un principe di Whallia e un folletto di macchia e palude sia risultata in uno dei miti più nebulosi del nostro tempo.



Sulle tracce della leggenda, mi sono messo alla ricerca di qualsiasi prova, impronta, orma che si voglia dire, legata a tale cimento. Dopo anni di colpi a vuoto, finalmente, sulle coste occidentali del vecchio mondo, ho iniziato a trovare stralci di diari, messaggi in bottiglia, tutti apparentemente risalenti all'ottavo millennio dell'Era Arcaica, la Seconda Era di Whanel, vale a dire ben seimila anni dopo la presunta partenza della Valmoridel.

Dagli scritti, anche se vergati senza vero anelito di cronaca, si evince che l'impresa era realmente diretta verso l'Occhio di Sargashion, anche detto Occhio della Tempesta, e che coloro che hanno scritto quelle pagine siano partiti per una seconda traversata con la stessa meta, seguendo proprio la scia della Valmoridel, ormai scomparsa da tempo.

Raccolgo quindi qui dieci dei più preziosi stralci da me ritrovati, assieme a dei piccoli commenti che potranno aiutare qualsiasi futuro lettore a raccapezzarsi tra quelle righe.



I. Sul Cosmo

*Caos e ordine, stimato insieme,
Chi profanò nel vuoto lo divide,
Nella guerra s'estinse ogni speme,
A nuove genti il tempo arrise.*



Ho lasciato il vecchio mondo e presto smarrirò ogni memoria. Ecco perché m'interrogo sulle origini del tutto.

In principio, Caos e Legge erano uniti nell'indissolubile abbraccio chiamato **Isharur**. I due Arcangeli, **Alhazhar** il Nero e **Nhea** il Bianco, formavano una simbiosi in cui principio e fine si confondevano.

Poscia venne l'innominabile Piaga di **Orione**. Essa si aprì come una ferita nel cielo, lacerando Isharur e suppurando il suo venefico fiele. Gli Arcangeli vennero scagliati agli estremi del Cosmo e il nulla, noto come **Vacua Tenebra**, dilagò ovunque.

Dopo venne la guerra che non conobbe mai fine né requie. La stirpe angelica di Isharur e quella diabolica di Orione, la volontà creatrice e quella corruttrice, si affrontarono in un immane coacervo di distruzione. Gran parte della divina essenza di ambo le fazioni fu annichilita e quel vuoto rimpinguò il grembo della Vacua Tenebra.

Isharur e Piaga stipularono allora una tacita tregua. Gli angeli, esiliati sulle remote stelle, e i demoni, relegati nella Piaga, generarono il reame terreno di **Whanel**. La progenie di quel mondo avrebbe conosciuto l'ineluttabile ciclo della nascita e della morte. La legge dell'arbitrio avrebbe decretato il destino d'ogni defunto: nutrire la cupa fiamma di Orione oppure percorrere il Cosmo lungo la **Spirale delle Anime**, abbandonando ogni ricordo, onde reincarnarsi.

Siamo figli di questo fato e al contempo ne siamo prigionieri.

Primo commento

Come ben riassume l'autore, il Cosmo giace diviso tra quattro entità: Alhazhar, il Caos primordiale, Nhea, la forza creatrice, Orione, la Piaga che tutto corrompe, la Vacua Tenebra, l'essenza del niente. Il mondo in cui viviamo, Whanel, è stato creato da loro e le nostre azioni terrene determinano la sorte che ci spetta dopo il trapasso.



II. *Dai Longevi agli Effimeri.*

Sto andando nel posto giusto. I Capitani capiscono la mia brama di onnipotenza. Questo viaggio servirà al mio scopo, io voglio sia il potere salvifico dei Titani Bianchi sia quello tenebroso dei Titani Neri, le cui prime due guerre versarono il mistico sangue da cui ebbe origine la stirpe dei Longevi, formata da esseri secolari quali i draghi, i geni, gli elfi, i nani e i folletti del Piccolo Popolo.



Eppure noi tutti siamo stati generati nell'ultimo conflitto dei Titani, a seguito del quale nacquero gli Effimeri, creature il cui fato si consuma nell'arco di poche decadi... di cui noi umani siamo la progenie esemplare.

In questa spedizione ci sono genti provenienti da molte zone diverse, dai fieri barbari del Leir, forgiati nell'acciaio e nel sangue dell'algido Settentrione, agli scaltri barattieri del Gàradh, arditi esploratori delle coste meridionali, oltre noi dotti nomadi delle Piane, nelle cui fertili lande sono coltivate molteplici arti mistiche. Ognuno ha il suo motivo, ognuno il suo obiettivo: vedremo chi riuscirà a mettere da parte la fede negli Shinmar Rigel e Betelgeuse ed essere degno di ottenere il potere che li trascende.

Io sono pronta.

Riuscirò.

Secondo commento

Si comprende da questa pagina quanto la composizione delle ciurme sia varia, con genti provenienti da ognuna delle tre principali regioni di Whanel: il Leir, noto anche come Settentrione, le coste del Meridione e le Piane centrali. Si può anche appurare che, al momento degli scritti, gli Effimeri sono la popolazione di maggioranza del continente. La progressiva scomparsa dei Longevi è ormai evidente, la loro esistenza quasi relegata nella leggenda.



III. Sull'Impresa della Valmoridel

A chiunque trovi questa lettera,

Se state leggendo queste parole significa che il mare ha deciso di consegnarvi un frammento della mia storia; forse nel momento in cui leggerete questo scritto io stesso sarò diventato parte delle profondità o sarò parte di una leggenda.



Questa spedizione mi riporta alla mente una vecchia storia, un racconto che mi narrava mia nonna quando ero bambino: la leggenda della Valmoridel.

Si narrava di un elfo chiamato Elmorion "Il Folle" e di un lucertoloide suo consigliere, improbabili compagni di viaggio che, nel secondo millennio arcaico, ben seimila anni prima della nostra impresa, solcarono i mari assieme a trecento valorosissimi lupi di mare della dinastia elfica, su una nave forgiata con il guscio di una colossale testuggine dragona. La loro meta era la medesima della nostra avventura: il centro dell'Oceano delle Tempeste conosciuto come l'Occhio di Sargashion!

Pare che il rettiloide avesse convinto l'eccentrico nobile a intraprendere questa azzardata avventura dopo avergli consegnato in dono uno strano artefatto capace di indicar loro la giusta rotta...

In questo momento il mare si stende davanti a me come un immenso specchio d'argento, increspato solo dal nostro passaggio, ma l'argento si trasforma in tempesta in un lampo in questo mare imprevedibile e l'Occhio di Sargashion è un luogo misterioso, avvolto da leggende e pericoli. Non sappiamo cosa ci attende, ma siamo pronti ad affrontare qualsiasi sfida.

Terzo commento

A quanto pare, dunque, l'impresa del nobile elfo di Whallia Elmorion è più di una semplice fiaba per bambini. Che peccato che non si sappia alcunché del fato ultimo di quella spedizione, come se la nave e l'equipaggio fossero spariti nel nulla...



IV. Dei Capitani

La Ragno

La Falena

La Scarabeo.

Tre navi giunte da isole lontane, con le loro ciurme, e tre capitani che più che marinai sono tre miti, decisi a compiere un'impresa senza uguali, e per questo determinati a raccogliere volontari che condividano la loro ambizione.



Nella piazza del villaggio, mi sono unita agli altri per ascoltarli, non è che succeda poi molto altro qua, a dire il vero.

Non li ho visti molto da vicino, tanta era la calca, ma le loro voci si levavano chiare. Il Capitano della Scarabeo, con la sua postura austera, tradiva nella voce l'entusiasmo per il ritrovamento degli scritti di Elmorion, un antico principe elfico, che hanno dato loro la traccia per imbastire questo viaggio.

Il capitano della Ragno ha risvegliato in noi audacia e ardore con la sua incrollabile fiducia nelle capacità di chi ambisce a superare i propri limiti, financo a sfidare l'Occhio delle Tempeste.

Infine, il capitano della Falena ha effettivamente spiegato, in un modo pragmatico che ho molto apprezzato, che i mistici oggetti in loro possesso, gli Archeofatti, sono il motivo per cui questa missione, di per sé rischiosa al limite del suicidio, sia invece alla nostra portata, posto di avere la determinazione di portarla a termine.

E io... pure io mi sono sentita ispirata da questa cerca, e sono qua, sulla Falena, che spero di aver soppesato bene ogni elemento di questa decisione. Oh, ma poter finalmente spaziare e non essere vincolata alla striscia tra il mare e le montagne...

Quarto commento

Si comprende come i capitani, coi loro approcci diversi, rappresentino diverse strade che portano tutte all'ignoto potere che si cela presso l'Occhio delle Tempesta. Pare poi che l'elemento che accomuna i viaggiatori sia la ricerca di qualcosa al di là di ciò che già hanno. Un anelito a un qualcosa di superiore, di magico, e sì, fors'anche di divino.



V. *Sui Governatorati*

Sono nient'altro che un umile mozzo, il quale si è trovato a condividere il viaggio con i tre Governatori che ambiscono alla gloria imperitura... il fatto è: non riesco a dormire.



Quelli del Riddenfelt mi tormentano con quel tintinnare delle loro armature; portano più ferro che vestiti, donne comprese! Ogni azione che compiono è per mettersi alla prova e raggiungere l'ultima meta: la Forza assoluta. Almeno sono sul ponte a cucinare le loro puzzolenti zuppe di interiora e quei dannati "trofei" che si portano dietro giù dal gelido Settentrione non mi tormentano i sogni.

E pensare che credevo fosse la mia giornata, avevo trovato questa ragazza del V.I.T.R.I.O.L. con degli occhi stupendi che stava per conto suo. Mi sono innamorato! Se ne sta sempre sepolta nella stiva: apparentemente il suo popolo dimora nelle spelonche e disdegna lo sguardo del mondo. Pur di stare assieme ho sopportato tutti gli intrugli che preparava, miasmi tossici annessi. Ah, il mio sgomento quando, toltasi il velo che le copriva quasi completamente il volto, ho scoperto che era un uomo! Avessi avuto anch'io un briciolo di tutta quella Conoscenza che vanno tanto cercando, non starei così.

Forse una donna del meridione fa più al mio caso, nel Bagatto non nascono questi malintesi: sono sagaci e dalla parlantina sciolta, ma si fanno capire molto bene... anche se ho visto come la loro lingua possa diventare tagliente in pochi attimi. Peggio ancora, come possano fregarti tutto quello che ti rimane di prezioso rifilandoti una solenne patacca, osannata come la panacea a tutti i mali della tua vita. Gli astri non vogliono conceder loro l'Ubiquità che sperano di ottenere in questa cerca! Tutti i mercati delle coste di Whanel sarebbero invasi!

Meglio dormire, va'.

Quinto commento

Seppur sia necessario legger tra le righe, possiamo affermare che:

Le genti del Riddenfelt sono combattenti che tendono a mettersi alla prova ogni singola volta contro le più avverse difficoltà.

Quelli del V.I.T.R.I.O.L. (acronimo dell'antica lingua che sta per "Visita Interiora Terrae, Rectificando Invenies Occultum Lapidem", che significa "Visita le viscere della terra e, raffinando, scoprirai l'occulta pietra") sono individui enigmatici portati per le arti alchemiche.

Le genti del Bagatto hanno due facce come una moneta, con una forte propensione ad ottenere ciò che desiderano anche a discapito di chi hanno di fronte.





VI. *Su Novisterra e SofoS*

Giungiamo, infine, a Novisterra!

Dalla nebbia emergono a dritto di prua cinque sagome, come gusci di testuggini assopite tra le onde. Il Capitano grida gli ordini, la nave vira a babordo, ed ecco che scorgiamo un'insenatura tra le sponde dell'isola più vicina. Approdando, vibranti di eccitazione: siamo i primi da secoli a mettervi piede! Poco lontano dalla battigia ci imbattiamo in una stele. Sotto il muschio che la ricopre, leggiamo:



Questo è il Guf

porta di approdo di LihinihiL

Continuando l'esplorazione, rinveniamo numerosi edifici, resti di una civiltà forse risalente al tempo della Valmoridel. Dobbiamo esser cauti: il manoscritto di Elmorion in mano ai Capitani detta regole precise per «*non destare il funesto rancore di SofoS*». Questi Canoni sembrano disciplinare la cerca dei doni divini che si celano in loco; pertanto, in accordo con i Capitani, decidiamo di sottostarvi. Essi dividono il Guf in tre zone: il Ghetto, ove quanti sbarcano devono trascorrere un anno; il Forum, zona comune che un tempo ospitava il misterioso culto di *SofoS*; i Governatorati, dove ciascuno dei nostri equipaggi fonderà il suo insediamento.

Dopo lune di navigazione il pensiero di rimanere fra quattro mura è deprimente. Auspichiamo che il sacrificio sarà compensato dalle meraviglie che incontreremo.

Sesto commento

Tre navi sbarcarono presso le cinque isole di Novisterra, o LihinihiL. Questa parola palindroma è una combinazione di Lihin (origine/tutto in elfico) e Nihil (fine/nulla nel vernacolo del Piccolo Popolo), si deduce trattasi del nome dato al luogo da Elmorion e Lizhad-Nog. Per risiedevi è necessario rispettare i Canoni, che sanciscono la divisione del Guf in Ghetto, Forum e Governatorati.





VII. Sul Ghetto

Cara mamma,

Sto per mettere piede su Novisterra. Ho deciso di raggiungere questo nuovo mondo perché le mie doti di carpentiere sono tenute in gran conto; dunque, spero di riuscire a mettere insieme un bel gruzzolo per tornare da te.



I Capitani e i Governatori hanno sancito che, prima d'inoltrarci nell'entroterra, dovremo alloggiare nella zona di sbarco del Guf per circa un anno, onde rispettare i Canoni di quel SofoS. Gli armatori delle navi su cui viaggiamo hanno soprannominato questo luogo il **Ghetto**... si tratta di un insediamento circondato da alte mura, con un cancello d'ingresso che si apre sulla costa e uno d'uscita che immette all'interno del Guf.

Si dice tra l'equipaggio che perderemo molti dei nostri ricordi in quest'anno, perciò affido queste parole alle onde, nella speranza che riescano a giungerti. Siamo in molti a gettare i nostri scritti nel mare; niente di tutto questo è ammesso una volta entrati nel Ghetto, nessuna memoria vergata su carta deve varcare il primo cancello.

Vorrei tu vedessi le facce di quelli che mi accompagnano, citano parole altisonanti come l'Onnipotenza, ma stanno già parlando di come faranno il filo ai Governatori per entrare al loro servizio ed essere pagati. Stanno già scalpitando per essere i primi a scendere, come se non sapessero che dovranno comunque attendere un anno prima di principiare la loro avventura.

Karaf

Settimo commento

Dai vari scritti che ho raccolto nel tempo su Novisterra si parla spesso di questo Ghetto, un luogo dove i nuovi arrivati dovevano sostare per un anno prima di entrare nel Guf, lasciando tutti gli scritti portati dal continente e con la prospettiva di perdere gran parte delle loro memorie nei mesi successivi.



VIII. Dell'Archeosofia e della Teosofia

Finalmente sono a Novisterra. I venti della magia mi tentano con la loro promessa di potere sulle occulte essenze di Tempo, Spazio e Fato. Eppure, rifiutano di farsi controllare. Solo i Capitani, tramite i loro Archeofatti, sono in grado di attingere ad essi liberamente.

I Canoni promettono che troveremo oggetti simili con cui imbrigliare questi portenti, ma nonostante tutto il mio passo è incerto. Avrò il coraggio di entrare nel Ghetto e dimenticare le arti mistiche che mi sono costate i lunghi anni della mia giovinezza?

Ben più amara è la sorte dei Teosofi. Questi uomini di fede, i quali hanno dedicato le loro vite ad instaurare profondi legami con entità trascendentali come gli Astri del Firmamento, i Dèmoni della Piaga oppure i Semidei del Calderone o gli spiriti degli Avi, sono riuniti in preghiera supplicando i loro numi di non abbandonarli. Alcuni invece sono entrati nel Ghetto senza remore, attirati dal mito di SofoS, nella speranza di sentire per primi la sua voce.



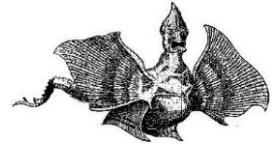
Ottavo commento

Dagli scritti pervenuti si evince che gli incantatori giunti a Novisterra, che da ora denominerò Archeosofi, utilizzino manufatti locali onde padroneggiare i poteri dell'arcipelago. Per quanto riguarda invece i Teosofi, le cui fedi risultano varie come i popoli che abitano il vecchio mondo, non ci è dato sapere come abbiano affrontato la perdita dei ricordi e se tale perdita influisca anche sui loro poteri.



IX. Sull'Ascesa

Ho abbandonato le coste del continente, attirato dalla possibilità di giungere all'Ascesa. I Capitani ce l'hanno mostrata, e io, come molti altri, ho accettato di intraprendere questo cimento. Non sappiamo cosa ci attende: ci è stato solo raccomandato di osservare i Canoni di SofoS, che ci accoglierà nella sua dimora solo se ci saremo dimostrati degni.



Si dice che la ricompensa di siffatta impresa sia la possibilità di soddisfare ogni più recondita ambizione: il condottiero del Bagatto sogna l'Ubiquità; i fieri barbari del Ridderfelt bramano l'Onnipotenza; i misteriosi accoliti del VITRIOL anelano all'Immortalità.

Io, invece, non so se desidero qualcosa di così grande. Forse è solo la sete di risposte a spingermi, il bisogno di capire se esista davvero un luogo dove la mia anima inquieta possa trovare pace. Mentre il vento gonfia le vele e LihinihiL si avvicina, non temo l'ordalia. Temo solo che nemmeno SofoS possa colmare questo vuoto.

Nono commento

Si dà dunque un nome al cimento, alla cerca, tanto citata nei precedenti scritti: l'Ascesa sembra essere il principale motivo che spinge individui provenienti da ogni angolo di Whanel a seguire i Capitani nel viaggio verso LihinihiL. Sebbene non si conoscano i dettagli di tale prova, è chiaro come l'aderenza ai Canoni sia un requisito imprescindibile. La ricompensa promessa è la soddisfazione della massima ambizione di ciascuno: Ubiquità, Onnipotenza, Immortalità.



X. *Sulle Apostasie*

Sono sbarcata a Novisterra desiderosa di cominciare una nuova vita. Presto entrerò nel Ghetto e sul suo cancello ho scorto le curiose icone di uno scarabeo, una falena e un ragno.



Mi hanno incuriosita non poco e mi è stato spiegato che rappresentano le tre radici dell'Archeosofia, il potere mistico che vige in questo luogo. Ai tre artropodi si collega un'inquietante storia citata negli scritti di Elmorion, di tre individui la cui identità si è smarrita nel tempo: si narra che tentarono l'Ascesa ma, avendo profanato i Canoni di SofoS, furono maledetti. Quindi furono relegati nelle tre isole che cingono la dimora del Nume assieme ai loro gregari, i quali ne condividono la sventura. Solo l'eco dei loro nomi è arrivato a noi: Criso, Morg e Amalia.

Poi la fatica del viaggio ha reclamato il suo tributo; pertanto, ho trovato alloggio presso un bivacco di brava gente.

Mi sono addormentata come un sasso, ma presenze mostruose hanno trovato asilo nei miei sogni. Per primo è giunto un essere talmente vecchio che avevo il timore che si sgretolasse davanti a me, con al collo un ciondolo a foggia di scarabeo. Si è avvicinato, mi ha lambito la mano e si è avvizzita come cartapecora! Sono corsa via e dal nulla è comparso una creatura con un osceno corpo deforme, dalla cui bocca sono uscite una miriade di falene, che mi hanno travolto, spingendomi alla follia. Infine, innumerevoli fili hanno cominciato ad avvilupparmi e l'ultima cosa che rimembro è un grande bozzolo cremisi in lontananza, nel quale s'intravedevano le forme di una donna col volto serrato in una morsa d'agonia.

Mi sono destata fradicia di sudore e credo che a lungo non potrò godere del beneficio del riposo.

Decimo commento

Si citano qua per la prima volta i tre Apostati: Criso "Il Decrepito", Morg "L'Informe" e Amalia "La Cucita", che pare siano stati maledetti da SofoS tramite le tre radici del suo potere. Si comprende anche come gli Apostati, dalle loro isole, si adoperino per contrastare quanti perseguono la via dell'Ascesa.

Ascendi nella Gloria

O affonda nell'oblio