

- **Quest:** La ricerca. Il Viaggio dell'Eroe di Campbell. Graal.
- **Kyra:** l'albero che è l'Axis Mundi di quel mondo ma solo una ramificazione su piano multidimensionale dell'Albero del Multiverso(e da lì: Albero Sefirotico, Yggdrasil, i vari alberi cosmici presenti nelle varie culture).
 - **Salire e Scendere:** Per estensione tutte le 'salite' e 'discese' a mondi superni od inferi. Nel piano 'orizzontale' "l'Altro Mondo" l'Astrale permette di vedere l'Invisibile o di attenuarsi divenendo invisibili o di percorrere grandi distanze (Astral Walk, Portali, ecc.).
 - **Astral Walk e Portali:** la differenza fra una strega ed uno stregone in lod è molto interessante. Le prime 'camminano nell'astrale' il che le fa sembrare molto più sciamane ed ultraterrene, i secondi aprono un 'portale' ben visibile cioè si 'creano' una via: lì potrebbe nascere una leggenda molto carina che riguarda anche iniziazioni maschili e femminili su cui devo scrivere un articolo. Dimentico il 'Solar Flight' dei chierici...strano in un mondo senza sole.
- **Il Grande Buio:** Lod è sempre stato la Landa delle Tenebre. Kyra esiste perchè il Sole (Althea) è prigioniero di Mobius (la Tenebra). Questo normalmente in tutte le leggende dovrebbe essere lo stato temporaneo dell'eclisse (la divinità del sole coperta da un dio avverso, evento nefasto o creatura maligna) ma nel caso di lod la situazione è precipitata e sedimentata nel tempo. Mobius è uno degli Dèi più potenti, a parimerito con Chastil ed Aryhann... il che mi crea un problema. Chastyl ed Aryhann sono in qualche modo alleati, perchè non hanno attaccato Mobius? La loro somma di potere non avrebbe potuto sconfiggerlo? Oppure, essendo figli di principi primigenii non possono scontrarsi fra di loro: si cancellerebbero a vicenda. Mobius verrebbe sconfitto ma o Chastil o Aryhann cadrebbero con lui. E qui devo tornare a studiarli la cosmogonia duale di lod e le sue implicazioni.
- Terre d'Ombra: il Nyrrythraund. L'Underdark. Il complesso sistema di immani caverne nascoste sotto la superficie del pianeta. Un luogo oscuro e colmo di segreti.
- I "Piani" di Lod:
 - Struttura Geografica: le tre grandi macro-aree sono Cieli (dimora degli Dèi, Giganti delle Nuvole, Arial...ecc.), Superficie e Sottosuolo (Drow, Duergar, creature misteriose, rovine antiche).
 - Struttura Planare: Il mondo Geografico è a sua volta diviso in Mondo Astrale, Mondo Astrale Superno e Mondo Astrale Inferno.
 - Il Mondo Astrale propriamente detto è il riflesso Spirituale del Mondo Geografico, l'Altra Dimensione a cui è possibile accedere tramite magia, sogni ed altri accorgimenti. Qui rimangono gli Spiriti Irrequieti troppo attaccati ai loro ricordi in vita o a faccende da terminare o rapiti dai necromanti. Qui si possono trovare fulcri elementali di enorme potere, Guide Spirituali del Mondo Naturale ed altre creature il cui compito è sostenere il funzionamento delle leggi naturali del mondo fisico (o esserne rappresentazione). Spesso è frequentato dagli Dèi Minori legati ai concetti mondani.

- Il Mondo Astrale Superno è dove si sono riuniti la maggior parte dei frammenti più benevoli e potenti di Dheadis: definirlo paradiso sarebbe grossolano poichè in alcuni Reami non vi è pace o quiete ma un febbrile lavoro o eterea logica o estasi continua. I Saggi dicono che certi reami superni possono essere un vero tormento per coloro la cui natura è profondamente dissonante da essi. Nel superno sono presenti gli spiriti attratti da Dheadis in vita: chi si è risvegliato abita in questi luoghi in attesa di riprendere posto su Therial mentre i sopiti in vita vengono giudicati e rispediti nel Mondo Astrale a re-incarnarsi. Nelle zone più 'alte' del Mondo Superno i mistici più acuti dicono vi sia un canto glorioso di un'infinità di voci che conduce una danza luminosa e geometrica di anime elevate che staglia nel cielo superno un fiore di linee e che, al centro di esso brilli una luce splendente impossibile da guardare fissatamente.
- Il Mondo Astrale Inferno è oscuro e tenebroso, in esso cacciano e vivono i frammenti più crudeli e spietati di Dheotium. E' un luogo che può donare continua sofferenza, dolore e paura ma che impartisce lezioni preziose ed indimenticabili per i sopravvissuti ed i suoi sentieri tortuosi han visto camminare spiriti in cerca di redenzione ed espiazione. Al di fuori dei Reami dominati dai Luogotenenti di Mobius Spiriti Perduti si muovono alla ricerca della punizione che potrà ammendare le loro colpe, del miracolo che li salvi dalla perdizione o di una persona cara da trarre in salvo

ma sono propenso per il
 riscriviamo cio' che vogliamo
 xke' tanto era lasciata a meta'
 dunque meta' si deve scrivere comunque
 ed a quel punto possiamo fare cio' che ci pare
 per appattare la prima meta' con la seconda

A me piacerebbe tenerla nel senso che
 Prima era, scissione
 Seconda era espansione e risveglio
 Con alcune divinità che già si assopiscono. Come avviene in adolescenza dove comunque alcune cose infantili muoiono.
 Terza era: si scopre che nel limbo esistono altri mondi?
 Che la creazione è più vasta di quello definito dai teologi
 Ed infine, implosione, ricongiungimento. Da lì si riparte

prima c'e' un punto

importante
noi prima di riaprire la terza era
abbiamo giocato
l'implosione
Riparte
prima di rathal
l'implosione e' avvenuta prima di rathal
poi ritorna il mondo ed il mondo e' cambiato
ora e' un multiverso
e da qui' rathal

A livello iniziatico è una fase dello tzintzun (credo si scriva così) ebraico. Il respiro di Dio. Che guardacaso ha simpatiche similitudini con quello di Bramha.
E la progressione delle ere e la circolarità del tempo. Sbaglio?

Era il silenzio...non c'era nulla.. non si sentiva nulla....un qualcosa di informe e velato avvolgeva due scintille di pensiero, la cui luce illuminava il vuoto, con una luce soffusa e calda. Tali scintille avevano un nome : Dheadis, rappresentava tutti i pensieri positivi, e Deothium, che equilibrava l'universo, quelli negativi. Si amavano e si odiavano, ma la loro convivenza era serena e permetteva al limbo ,su cui regnavano, di essere assolutamente vuoto.. privo di ogni cosa. Il pensiero di Deothium pero', si rivelo' piu' forte e tenace, e conscio di questo, ne approfitto' per prevaricare su Dheadis. Ella era pero', onnisciente e conosceva quindi il limite della sua esistenza, ma sapeva anche che vi era un sistema per non scomparire in modo totale... doveva incarnare piccoli istanti del suo luminoso pensiero in esseri spirituali , ognuno dei quali poteva essere piu' potente dell'altro.. ma solo uniti avrebbero placato la presunzione di Deothium.

Dheadis, quindi, inizio' lentamente a immaginare degli spiriti, e pian piano dentro di se' sentiva nascere e crescere tali creature, bellissime, candide e immacolate, la cui belta' e la cui forma non erano definite. La luce emanata da Dheadis incomincio' ad affievolirsi, ma attorno a lei piccoli lumicini che indicavano le nuove essenze, presero a brillare. Il potere di Dheadis andava morendo... e il culmine del canto dolcissimo e melodioso che il suo pensiero produceva per ogni essere, indico' la sua fine: il suo pensiero si frantumò del tutto.. una luce bianca investì il limbo. Quella luce si racchiuse in due punti.. due sfere incominciarono a vorticare e la loro luminosità era spaventosa:una sfera era dorata, e venne chiamata Althea o anche sole, l'altra era argentata, ed e' conosciuta come Marhis, o luna. Immediatamente le due sfere si respinsero e si allontanarono all'infinito, e da allora non si incontrarono mai piu', poiche' esseri in antitesi. Illuminati da questi raggi argentati e dorati, presero vita anche gli altri frammenti di Dheadis: Chastil e AryHann, divinità di bene e luce, e dell'equilibrio. Gli altri piccoli esseri nati dalla suprema essenza, rimasero informi nel limbo.

Chastil e AryHann, pero', conoscevano il passato e la loro missione, per cui, di comune accordo, iniziarono a creare qualcosa che avrebbe permesso a ogni singola parte di Dheadis, di aver vita e di ottenere il potere che consentiva di soffocare Deothium. Tramite suoni cristallini e magici, i due si diedero dapprima forma, immaginandosi con il corpo con cui sono noti al mondo, simile a come sono state forgiate le creature della loro creazione. Chastil emanava il riflesso di Althea, i suoi occhi dolci e intensi, provavano pietà e compassione, il suo amorevole sorriso esprimeva gioia e il suo portamento era fiero e orgoglioso. Viene tuttora rappresentato di bianco vestito, valoroso paladino portatore di pace e creatore di meraviglie. AryHann rifletteva l'argento gelido di Marhis, madre della Terra, il cui canto era il mezzo di creazione. Bella e affascinante, esile figura ammantata di verde e rosa, è una donna di infinita saggezza e giustizia. Le idee di Chastil presero vita grazie al dolce cinguettare della dea, e nella nebbia informe, prese forma una superficie, quella che sarebbe stata nota come Therial, la terra. Su di essa, mentre AryHann continuava a cantare con gioia e allegria ciò che Chastil le comunicava essere l'idea nascente in lui, ebbero vita deliziose creature: bellissimi animali che abitavano ogni angolo di Therial, piante e fiori che adornavano ogni luogo.. nacquero così, elfi, giganti e umani, che risvegliati dal loro torpore iniziarono ad adoperarsi per vivacizzare il continente. Nel frattempo, anche gli altri frammenti di Dheadis trovarono la loro forma: Sulu, paladino della bontà, e Shod, la giustizia, presero possesso dei corpi di esseri viventi; altri assunsero l'aspetto di spiriti dalle forme umane. Aelisteia, signora dell'amore, prese la forma di una meravigliosa fanciulla dai capelli dorati e dallo sguardo incredibilmente dolce. Nathien divenne una giovane briosa e allegra, che simboleggiava la natura. Ganeidon scelse il corpo di un uomo assai simpatico dalla risata scintillante e si mise a protezione degli animali. Infine, Hazon, l'onore, si incarnò in un asciutto uomo dai lunghi capelli argentati e vestito di grigio.

Anche Deothium, nonostante la sua presunzione, conosceva il corso del destino: tramite il suo pensiero, convinse alcune meravigliose creature di Therial a ribellarsi al bene e all'equilibrio e questi, in cambio, mutarono la loro forma... tant'è che coloro che meglio conoscevano il volere di Deothium, divennero orribili e inguardabili. Sulla terra, essi iniziarono a lottare contro i fedeli di Chastil e AryHann, mentre le divinità unirono il loro pensiero e iniziarono la battaglia contro Deothium. Fu una battaglia lunga e logorante... le divinità dovevano far fronte ad un unico nemico, il cui potere era immenso. Per diminuirne la forza, i loro pensieri dovevano tutti essere perfettamente in sintonia.. e modulavano la loro voce, affinché un unico dolce canto potesse frantumare Deothium... e così avvenne...Deothium impazziva.. impazziva fra la rabbia e il dolore e favoriva così il suo indebolimento.. e così morì.. il suo urlo fu agghiacciante e lacerò il mondo... tre grossi fuochi violacei raggiunsero Therial e la loro scia rabbiò il cielo. Questi fuochi erano particelle di Deothium e trovarono accoglienza in tre esseri viventi. Erano Zeius, il Male, Asuka, la Distruzione e Xanathon, l'Odio... e così, iniziarono a vivere su Therial portando il male fra le genti fedeli a AryHann e Chastil. Altri frammenti malefici, invece, rimasero nel nulla, sottoforma di pensiero e presto divennero abbastanza coscienti per poter scegliere una forma adatta. La morte, chiamata Tricksty, assunse l'aspetto di una figura misteriosa : un mantello ne celava le fattezze, e solo un viso femminile e un pugnale affilato potevano essere visti. Pharadia, la rabbia, era un'altezzosa donna dallo sguardo agghiacciante.. e ogni sua apparizione ha destato paura e spavento a causa del suo aspetto orribile. Infine, Mobius, il Signore dell'Oscurezza, era simile ad un uomo, durante il giorno, ad un vampiro

terrificante, di notte. Egli, in silenzio, si ritirò nell'ombra, e con i suoi, formulò un piano per distruggere "la creazione" di Chastil e AryHann... alla fine, erano loro due che nutrivano con la fiducia e con la speranza, nonostante che AryHann fosse più protesa all'equilibrio, le schiere terrestri e non. Therial divenne una terra rigogliosa, nonostante le piccole lotte interne o il terrore causato da piccoli incendi o feroci animali. Le varie razze coabitavano senza grossi problemi e lavoravano la terra che era fertile grazie alla calda luce di Althea o a quella gelida di Marhis.

Accadde, però, che Mobius riuscì nei suoi intenti malefici. Il sole tramontò all'orizzonte ... ma quella fu l'ultima volta. Mobius, colpì la custode del sole, la dolce Althea (che aveva il nome come il suo protetto) ferendola gravemente con i suoi artigli. La giovane scappò in preda al panico e si rifugiò nell'etereo limbo, piangendo copiosamente per il destino avverso. Il malefico Mobius, che si era trasformato in vampiro, prese la calda sfera fluttuante di Althea, e la coprì con il suo mantello, rischiando ustioni assai gravi. Fuggì nell'ombra, e così, la terra e la città non videro mai più la radiosità di Althea ... i loro cuori conobbero la paura, e l'ombra avvolse il loro mondo, rendendo ogni landa oscura e tenebrosa. Gli abitanti erano impietriti.. il freddo attanagliava il loro corpo e le loro menti, e a lungo andare la terra si stava inaridendo, lasciandoli privi di ogni risorsa. Inoltre, ogni genere di cataclisma si abbatté su Therial, devastandola. Il mare ricoprì alcune coste, le montagne si spaccarono e la gente fu costretta a migrare verso il centro della superficie.. che appariva più sicuro.

AryHann, preoccupata per le sue creature, dovette attendere a lungo prima di intervenire. Doveva incanalare in sé tutto il potere nascosto del suo spirito, e convogliare il desiderio di vita di ogni essere vivente.... e giunse il momento: la sua figura irradiava calore, era diventata più alta e terribile. Si sedette al centro di Therial, il suo abito ricopriva gran parte della terra circostante, le pieghe di esso con dolcezza coprivano le zolle di terra devastate. I suoi capelli scivolavano sulle spalle, coprendole con dolcezza, ma le sue mani erano irrigidite e il suo sguardo era vitreo. La sua bocca arrossata, ma sigillata da un'espressione soddisfatta si schiuse e da essa fuoriuscì un dolce canto, esotico.. che inondò l'aria di calore. Dapprima fu un canto tranquillo e calmo.. ma improvvisamente assunse toni violenti e accesi, fino a quando la terra si fratturò e spuntò un germoglio dorato, che danzando sinuosamente cresceva..rafforzando il suo tronco e le sue radici. Esse sbriciolarono il suolo, che si ruppe in maniera fragorosa sporcando la veste della dea con la polvere. I lunghi capelli scuri si alzarono come sospinti da una violenta bufera, e l'aura argentata che avvolgeva solitamente l'esila elfa divenne più viva e crebbe fino a quando l'albero si illuminò. Era nato Kyra, l'albero della Luce, inabbattibile.. eterno.. prezioso. Di giorno, la corteccia brillava e le foglie scintillavano, sprigionando un'intensa luce meravigliosa. Di notte, il fruscio delle fronde era portatore di pace e tranquillità, riflettendo debolmente la luce della luna.

AryHann, evanescente, si ritirò nella sua dimora e tra essa e le terre oscure pose Ilbranteloth, l'arcobaleno... le terre di Therial, finalmente, si placarono: la vita riprese a scorrere tranquillamente e attorno a Kyra il terreno divenne particolarmente fertile. Le genti eressero un tempio dedicato ad Althea e attorno vi costruirono una città, Kyrandor, che divenne capitale del regno. Piccoli popoli, quasi estinti, si stanziarono ai confini di Kyrandor

e potevano sentire sopra di loro lo sguardo benevolo degli Dei, che da Elgalir, la dimora celeste, li osservavano. Mobius si ritirò nella sua fortezza terribile, laddove la vita non esiste, ma vi è solo un arido deserto. Il suo pensiero finora, era stato quello di distruggere la luce.. ma comprese che per vendicarsi doveva sconfiggere anche le divinità positive. Così, iniziò a preparare la sua vendetta nel silenzio della sua dimora, plagiando talune creature e taluni avventurieri catapultati da chissà dove. AryHann e Chastil decisero, quindi, di consolidare il loro potere unendosi in matrimonio, temendo che la pace e l'equilibrio donati al Regno di Kyrandor non fosse eterno. Per arginare un'eventuale distruzione, chiamarono ad Elgalir coloro che avevano nel loro cuore la scintilla di Dheadis: finalmente, anche la coscienza di Sulu e Shod si ravvivò e questi, abbandonarono le loro vesti mortali, per seguire le sorti del mondo al fianco di AryHann e Chastil. Nello stesso tempo, Mobius chiamò a sé Xanathon, Asuka e il terribile Zeius, e assegnò loro il compito di ostacolare l'operato dei loro oppositori...mentre lui svanì.. aspettando il momento più opportuno per intervenire.

E tu.. da che parte ti schiererai ?

Sarai fedele a Chastil, e sarai pronto a sacrificarti per il Regno ?

O sceglierai di servire il male, divenendo uno strumento di distruzione ?

O ancora... sceglierai di entrare nelle schiere equilibrate di AryHann ?

BG SECONDA STESURA:

Il Pensiero, solamente, esiste sempre e sempre esisterà; entità ineffabile e priva di corpo, eppure tra tutte la più potente.

Il Pensiero prese forma, e diede vita a Dheadis e Deothium; pensiero e scintille del pensiero stesso, l'una aveva in sé tutto ciò che è positivo, l'altra racchiudeva il negativo, e insieme, uguali e contrapposte, reggevano l'equilibrio dell'universo.

Primo Movimento.

Ignote sono le cause della rottura di tale equilibrio. Alcuni teologi affermano che il pensiero di Deothium, più forte e tenace, cercò di prevaricare Deadhis; altri contestano dicendo che se uguali tra loro non era possibile una prevaricazione, e che deve esser intervenuta una forza esterna. Nessuno, purtroppo, lo sa, e resterà tema di dibattito metafisico forse per sempre.

Ciò che è certo è che una rottura dell'equilibrio vi fu. Deadhis e Deothium si scisero in frammenti, che a loro volta presero forma di esseri spirituali e divini, positivi i nati da Deadhis, negativi i generati da Deothium.

Dai frammenti di Deadhis nacquero il sole, Althea, e la luna, Marhis; poi Chastil la luce e AryHann l'equilibrio, che riflettevano la luce rispettivamente calda e dorata di Althea e gelida e argentea di Marhis.

Secondo Movimento.

Mentre Althea e Marhis illuminavano e riscaldavano il mondo, alternandosi nel giorno e nella notte, AryHann e Chastil decisero di generare vita, e dalle idee di Chastil e dal canto di AryHann nacquero le creature mortali che ancora oggi popolano il mondo, e altri frammenti

di Deadhis presero forma. Così si unirono ai loro fratelli Sulu, la bontà; Shod, la giustizia; Aelisteia, l'amore; Nathien, la natura; Ganeidon, dio degli animali e infine Hazon, l'onore. Terzo Movimento.

Mentre i frammenti di Deadhis così si muovevano e prendevano vita, anche i frammenti di Deothium presero forma, e nacquero così Zeius, il male; Asuka, la distruzione e Xanathon, l'odio. Grazie ad essi rapidamente altri frammenti di Deothium si incarnarono in essenze spirituali, e furono così Tricksty, la morte; Pharadia la rabbia, e Mobius l'oscurità. Essi portarono il male e quanto vi era di negativo alle creature del mondo, e ne fecero talvolta seguaci, talvolta creature proprie.

E, quasi inaspettatamente, fu l'equilibrio.

Quarto Movimento.

Ancora una volta l'equilibrio del mondo venne turbato. Le forze del male attaccarono: Mobius aggredì Althea, ferendola, e rubando il sole, che nascose sotto il suo ampio mantello di oscurità. La dea stessa fu poi rapita dal malefico Mobius, che la portò con sé nel Deserto del Terrore, per esser certo che nessuno, nè mortale nè immortale, potesse riportare il sole nel mondo.

AryHann, frammento di Deadhis, sorrise nel vedere i timori di Mobius, e contrattaccò in un modo che il cuore nero del dio non avrebbe mai potuto concepire. AryHann infatti, cantando, fece spuntare dalla terra fredda un germoglio dorato, che crebbe, e crebbe, e crebbe, e diventò Kyra, il Divino Albero della Luce, che riportò la luce sul mondo.

E di nuovo, tornò l'equilibrio.

Quinto Movimento.

Seconda Era:

urante la Seconda Era i mortali percepirono che qualcosa stava cambiando; gli dei comparvero sempre meno spesso su Therial, preferendo rimanere la maggior parte del tempo ritirati ad Elgalir. Le vicende mortali furono sempre meno toccate dalla mano divina; alcuni dei si assopirono, in Elgalir, e influirono sul mondo solo indirettamente, tramite loro messi. Il loro influsso permaneva invariato sui loro fedeli, ma nessuno più li vide camminare su Therial, ne mostrarsi, fisicamente, in alcun modo.

Qualcosa, ancora, stava accadendo nelle immense sale di Elgalir; era tempo che gli ultimi frammenti di Dheadhis e Dheothium si incarnassero e venisse così compiuto il Sesto, e ultimo, Movimento del Pensiero originario. Gli dei chiamarono a sé gli Spiriti Custodi degli elementi, che fino ad allora non erano mai stati accolti ad Elgalir: Atherasya, custode del fuoco, Clorendeth, il padre delle acque, Ghaelaj, spirito della terra e Lesyel, signora dell'aria. Gli Spiriti elementali accorsero al fianco degli dei, prodigandosi per aiutarli. Dalla loro preghiera, e dalla mente degli dei, nacquero gli ultimi fratelli divini, neutrali come gli Spiriti Custodi, generati dall'essenza riunita degli ultimi frammenti di Dheadhis e Deothium.

Primo fu Moldemir, dio dei sogni e degli incubi, che da lassù, sopra le nubi, si dondola permanentemente sulla sua altalena, arricchendo di immagini e colori le notti e i sonni dei mortali.

Poi vennero Edraurd, il signore delle armi e delle armature, dio del metallo e della forgia, sempre al fianco di chi brandisce la spada, o impugna il pugnale; Gilyaren, dea della fortuna, dell'avventura e del gioco, dai più costantemente invocata e che tanta parte ha nelle

vicende mortali di ogni genere; infine Natauro, il mecenate delle arti e della musica, il dio bambino che sempre sorride ascoltando le canzoni, e sempre osserva incantato il pennello del pittore, mentre crea immagini meravigliose.

Così finì l'essenza di Dheadhis e Deothium, incarnata in tutto ciò che, di divino, poteva accogliere la sua incarnazione. Ora era l'attesa: il Sesto Movimento era compiuto, la Seconda Era volgeva al termine e i teologi si interrogavano, ansiosi, su quale sarebbe stato l'esito finale. Ma le stelle crudeli ancora nulla rivelavano ai mortali assetati di conoscenza e ansiosi per il proprio futuro. Gli dei di Therial volgevano al crepuscolo, ma nessun mortale sapeva ancora quale alba sarebbe seguita.

Terza Era:

Un'implosione universale (grande buio?) comprime i personaggi in una singolarità spazio-temporale dove ognuno sperimenta qualcosa di diverso ma profondamente significativo. L'universo ritorna ad espandersi ma le barriere fra un universo e l'altro sono più labili: Rathal fa la sua comparsa e cerca di conquistare Therial.