

La Ricostruzione e i Nuovi Popoli

Ebbe così termine la Prima Era, detta della Creazione, ed iniziò la Seconda, detta Era della Ricostruzione. Quando i draghi videro ciò il loro scontro aveva causato, tutti furono enormemente dispiaciuti. I Metallici capirono di aver usato male il potere che gli dei avevano concesso loro. I draghi delle Gemme sentirono di aver fallito nel loro ruolo di protettori e difensori del mondo e dei popoli che lo abitavano. I Cromatici allo stesso tempo furono pentiti delle stragi che avevano causato, e consapevoli del fatto che governare un mondo privo di vita sarebbe stato per loro del tutto inutile.

Così, dopo aver combattuto tanto a lungo, i draghi iniziarono nuovamente a collaborare per aiutare i superstiti a ricostruire ciò che loro avevano distrutto.

Dei Primi Popoli, nessuno era sopravvissuto. Ormai il mondo neonato era popolato solo da quelli che divennero noti come i Nuovi Popoli, e dai loro discendenti.

Con il tempo, essi avevano generato nuove razze e queste si erano allontanate le une dalle altre ed avevano dimenticato la lingua dei padri, sopravvissuta solo in una forma che col tempo sarebbe stata denominata "lingua comune", sviluppandone di nuove e differenti, e contribuendo così alla separazione tra esse.

Ciò che rimase della lingua dei primi popoli venne deformato, perdendo il suo significato, così che gli antichi nomi delle razze cambiarono essi stessi.

Gli El-eif, il cui nome era diventato Elfi, avevano continuato a vivere in armonia con la natura del mondo neonato, tentando di seguire la strada che gli Eldarim e gli Inoi avevano tracciato. Durante la guerra dei draghi, però, alcuni di essi avevano deciso di cercare di sfuggire alla distruzione, e usando i loro poteri avevano aperto un passaggio verso un altro piano di esistenza dove avevano trovato rifugio, un mondo avvolto dalle nebbie e popolato solo dai draghi fatati figli di Notte. Qui, dove il tempo scorreva in modo diverso, essi avevano continuato a sviluppare i loro doni, e col tempo avevano dato origine a nuove e diverse razze, quali i Folletti, le Fate e gli Spiritelli. Coloro che, al contrario, avevano deciso di non allontanarsi, avevano in gran parte perso i loro poteri.

I Nan-eif, il cui nome era mutato in Nani, avevano al contrario deciso di vivere tra le montagne e le colline. Anche tra essi vi furono coloro che tentarono di trovare rifugio altrove durante la guerra dei draghi, ma essi non possedevano i poteri degli El-eif, così cercarono di ripararsi nell'unico modo che conoscevano, scendendo nelle profondità della terra, dove i draghi e le loro battaglie non avrebbero potuto raggiungerli. Scesero talmente in profondità che quando la guerra fu terminata nessuno riuscì a trovarli per poterli mettere al corrente, e così rimasero isolati dal resto della loro razza. Da essi con il tempo derivarono le razze Duergar e Svirfneblin.

Gli Hig-ean, contrariamente a molti altri popoli, con il tempo erano diventati forti e potenti al punto da non temere la guerra dei draghi e combattere al fianco di alcuni di essi. Ma anche gli Hig-ean, il cui nome sarebbe diventato giganti, erano cambiati. Alcuni avevano sviluppato poteri straordinari, altri erano rimasti immutati dalla loro creazione, ed altri ancora erano diventati più piccoli e deboli, dando origine a numerose sottorazze.

Durante la guerra alcuni di essi furono colpiti dalla magia dei draghi, mutando nella forma e nell'aspetto. Da queste trasformazioni nacquero i mostruosi Ettin ed i possenti Troll.

Gli Or-ok, che vennero in seguito chiamati Orchi, rimasero al contrario isolati nel lontano regno di Negmor, dove la guerra dei draghi non giunse, allontanandosi così sempre di più dalle altre razze. Solo alcuni tra essi decisero di abbandonare le loro terre per mescolarsi agli altri popoli.

Gli Um-inoi, che nella nuova lingua sarebbero stati chiamati uomini o umani, furono la razza che più di ogni altra si era adattata a vivere in ogni luogo del mondo neonato, sebbene, contrariamente agli elfi, essi fossero portati a mutare ciò che li circondava per adattarlo alla loro vita, piuttosto che adeguarvisi. Alla fine della guerra dei draghi, essi erano cambiati meno di tutti gli altri nuovi popoli.

Molte altre razze erano nel frattempo sorte dalla mescolanza di coloro che, tra i Nuovi Popoli, non erano rimasti tra la loro gente, ma avevano deciso di unirsi in comunità con le altre razze.

Così dagli El-eif unitisi agli Um-inoi avevano avuto origine gli Halfling e i Kender, e da quelli unitisi ai Nan-eif i Goblin e i Coboldi.

Dall'unione tra Nan-eif ed Um-inoi erano derivati gli Gnomi, e perfino i pochi Or-ok allontanatisi dal regno di Negmor erano divenuti capostipiti di nuove razze, dando origine agli Hobgoblin ed agli Orchetti a seguito del loro mescolarsi rispettivamente con i Nan-eif e gli Um-inoi.

Queste erano le razze che popolavano il mondo al termine della guerra dei draghi, e che insieme a questi ultimi dovettero aiutarlo a rinascere dopo la distruzione che il conflitto aveva portato.

Volendo dare il loro aiuto per la ricostruzione, alcuni dei scelsero i migliori di ogni razza e comparvero loro in sogno, offrendo loro dei doni che potessero rendere loro più facile l'opera. Migliaia furono prescelti, ed ognuno chiese qualcosa che lo avrebbe aiutato. Alcuni desiderarono avere ali per potersi spostare facilmente nei cieli, altri chiesero di poter vivere nell'acqua per poter attraversare i fiumi ed i laghi, altri ancora di riuscire ad arrampicarsi sugli alberi o muoversi agilmente tra le rocce. Solo gli elfi e le razze del mondo fatato non chiesero nulla.

Allora gli dei concessero ai prescelti ciò che desideravano, dando loro la possibilità di cambiare i loro corpi per muoversi nell'aria e nell'acqua, sugli alberi e tra le rocce. Così ad alcuni di essi venne concesso di diventare cavalli, tigri o lupi, ad altri uccelli o pesci ed altre numerose creature, nessuna delle quali era mai esistita prima sul mondo neonato, i cui unici animali prima di allora erano stati gli insetti che Silvana aveva creato per curare le sue piante ed aiutarle a crescere. Ed a coloro che avevano chiesto solo di potersi adattare ad ogni lavoro fu concesso di mutare in molteplici forme, ed essi divennero Metamorfosis e Doppleganger.

Ma con il tempo, alcuni tra coloro che avevano ricevuto il dono di mutarsi in animali sentirono di essere più felici in questa seconda forma che non in quella con la quale erano nati. Essi smisero di cambiare, e con il passare degli anni ne persero del tutto la capacità, perdendo anche del tutto o in parte la loro intelligenza e divenendo semplici animali a tutti gli effetti.

Altri ancora preferirono mantenere una forma che era a metà tra quella originale e quella che era stata loro concessa. Fu così che ebbero origine i Centauri, i Satiri, le Arpie, i Trogloditi, gli Uomini Uccello, gli Uomini Scorpione, gli Uomini Lucertola ed altre razze di simile natura.

Per aiutare nell'opera di ricostruzione, Silvana decise di infondere la vita ad alcuni degli alberi del mondo neonato, e dar loro il potere di aiutare la vita vegetale, creando così gli Uomini Albero.

Nonostante questo proliferare di razze, nessuno dei nuovi popoli fu mai in grado di ricattare l'essenza che era stata propria dei Primi Popoli, e nessuno di essi era in grado di sostenere la presenza degli dei come i loro predecessori avevano fatto, costringendoli a restare lontani dal mondo neonato.

Nel caos generato dalla guerra, si era distinto tra tutti un Inoi, che aveva coraggiosamente opposto resistenza ai draghi ed aveva usato tutte le conoscenze del Primi Popoli per dare origine ad una potente spada senziente con la quale si era fieramente battuto per preservare la sua gente. Alla sua morte, gli dei decisero che il suo coraggio doveva essere premiato, e gli conferirono ognuno una piccola parte del suo potere, rendendolo un dio a sua volta. Egli prese il nome di Daimat, dio della battaglia.

La spada che egli aveva creato, Tuatha, venne invece nascosta da uno dei re degli El-eif, perché una volta terminata la guerra non potesse essere adoperata per altri scopi.

L'opera di Daimat era stata di ispirazione a Dunbar il quale, per aiutare i Primi Popoli nella loro lotta, aveva personalmente creato un'altra spada senziente, Caudimordax, che sarebbe in seguito divenuta nota come "sventradraghi".

Mentre tutto ciò accadeva, una delle essenze divine ancora informi prese ispirazione da quanto stava accadendo per diventare Thaigham, dio della giustizia.

Le essenze rimaste videro invece il fiorire di nuove creature nel mondo neonato, e decisero che il loro vero desiderio era quello di vivere tra esse. Rinunciarono così a gran parte della loro essenza divina e si legarono volontariamente alla materia, andando a vivere tra i Nuovi Popoli. Esse chiamarono sé stesse Exadar, "gli esiliati".

La Discesa degli Angeli

Nonostante la ricostruzione del mondo neonato procedesse, con la collaborazione di tutti i Nuovi Popoli e dei Draghi, gli dei iniziarono presto a soffrire del loro forzato allontanamento dal mondo.

Essi erano ancora in grado di comunicare con coloro che si erano presi l'incarico di portare le loro parole nel mondo, ma questi contatti erano limitati e non assomigliavano a quelli avvenuti nella Prima Era.

Fu dalla nascita degli Exadar che essi vennero ispirati a trovare un modo per avere degli intermediari più diretti tra loro ed i Nuovi Popoli. Se gli Exadar avevano potuto spogliarsi del loro potere divino, mantenendone solo una frazione, e convivere con i Nuovi Popoli, doveva essere possibile dare vita a delle creature che, pur senza legarsi alla materia, possedessero solo una piccola parte del potere degli dei, non abbastanza da recare danno alle popolazioni del mondo neonato che fossero venute in contatto con essi, ma al tempo stesso sufficiente da permettere loro un contatto diretto con gli dei.

Così questi esseri vennero creati, e vennero chiamati angeli. E gli angeli di ognuno degli dei furono diversi da quelli di ogni altro, poiché essi erano un'emanazione del potere di quel dio.

Nacquero così angeli di luce e di tenebra, angeli di fuoco e d'acqua, angeli di terra e d'aria ed altri angeli ancora. E gli angeli scesero sul mondo neonato come messaggeri degli dei, e tramite essi gli dei poterono nuovamente comunicare con i mortali.

Anche Lorathh, che pure non aveva mai perso i contatti con le poche creature che abitavano nel suo regno sotterraneo, decise di creare i propri angeli, e gli angeli di Lorathh nacquero con la forma di donne le cui teste erano ragni dai molti occhi e dalle molte zampe, e le cui vesti erano tessute da fini ragnatele, morbide come seta.

Solo Tar non creò alcun angelo.

Come gli Exadar, gli angeli erano creature di pura energia, ma se gli Exadar avevano deciso di unirsi alla materia per vivere tra i mortali, gli angeli furono creati per poter viaggiare tra il mondo neonato ed il Nulla, dimora degli dei, e pertanto non fu dato loro un corpo di materia.

Tuttavia, alcuni degli angeli discesero sul mondo neonato ne furono a tal punto affascinati che desiderarono restarvi, ed ogni volta che essi dovevano tornare nel Nulla era per loro sempre più difficile distaccarsi dal mondo dei mortali.

Fu così che alla fine alcuni degli angeli non fecero ritorno, e gli dei inviarono nel mondo Thaigham perché li riportasse al Nulla.

Egli incontrò molti angeli e ordinò loro di ritornare al Nulla. Ed alcuni di tali angeli, per rispetto o per timore, gli obbedirono e fecero ritorno. Ed alcuni di essi gli resistettero e furono obbligati a tornare con la forza. Ed altri ancora combatterono e furono distrutti. Ma un gruppo di angeli gli chiese semplicemente il permesso di poter restare, e Thaigham non seppe cosa fare. Era stato mandato a riportare indietro gli angeli, e con ognuno di essi si era comportato come era giusto fare, ma questi angeli non stavano lottando né resistendo, stavano solo chiedendo di essere liberi, e questo era qualcosa a cui non era preparato.

Tale fu la forza del suo dubbio che egli perse consistenza e si scisse in due diverse entità.

Una di esse avrebbe voluto che gli angeli seguissero gli ordini dei loro creatori, volenti o nolenti, ed essa prese il nome di Tirgh.

L'altra riteneva che gli angeli avessero il diritto di essere liberi e che neppure gli dei avrebbero dovuto imporre ad essi la loro volontà, ed essa prese il nome di Themnoc.

Incapaci di raggiungere un accordo, Tirgh e Themnoc condussero gli angeli di fronte agli altri dei, perché fossero loro a prendere una decisione. Ed essi decisero che ogni angelo avrebbe avuto il diritto di perorare la sua causa di fronte al dio che lo aveva creato, perché questi potesse decidere del suo destino.

Molti tra gli angeli ebbero paura di chiedere la libertà, e così rimasero nel Nulla.

Molti la chiesero, ma i loro dei ritennero che la loro richiesta non doveva essere accolta, e così essi rimasero nel nulla.

Ma alcuni degli angeli di Silvana, eteree creature simili a donne dalla pelle verde chiaro come l'erba dei prati e dai capelli simili a foglie, dissero alla dea che ritenevano di poter essere utili al mondo neonato abitando sulla sua superficie e prendendosi cura degli alberi e della vegetazione. Così Silvana diede loro il permesso di restare nel mondo, ed esse divennero parte della materia e della vegetazione, e presero il nome di Driadi, o andarono ad abitare nel profondo dei laghi e dei fiumi che davano nutrimento agli alberi, e presero il nome di Ondine.

Il Prigioniero Eterno

Gli angeli rimasti fedeli, per forza o per amore, a coloro che li avevano creati, iniziarono da quel momento a portare la parola degli dei nel mondo, e con il loro aiuto e consiglio ebbe inizio un'era di pace e di prosperità. I popoli lavorarono uniti per riportare la vita e l'armonia nel mondo, e gli dei li osservarono dall'alto, guidandoli quando necessario secondo quelle che ritenevano le cose più giuste da farsi. Ma tutto questo era un'oscenità per i Dai-Mon, che avrebbero voluto riportare la distruzione, la guerra e l'ira che avevano concluso la precedente era.

E così, invisibili agli occhi dei mortali, sempre maggiori si facevano gli scontri tra gli angeli e i Dai-Mon, nei quali ora gli uni ora gli altri venivano feriti o uccisi. Quando erano i primi a vincere, i Dai-Mon erano costretti a ritirarsi ed aspettare di riprendere le forze. Quando i primi venivano sconfitti, i Dai-Mon ne approfittavano per cercare di spargere nuovamente il seme dell'odio e della discordia tra i popoli del mondo. Ma mai vi fu guerra aperta tra le due fazioni, e solo piccoli gruppi degli uni e degli altri venivano di volta in volta coinvolti in queste battaglie.

Vi fu tuttavia chi cambiò le sorti dello scontro come della natura stessa. Dopo una battaglia che aveva visto vincitori gli angeli, un angelo di Celaban trovò sulla sua strada un Dai-Mon ferito a morte e, mosso a pietà, lo nascose dai suoi simili e curò le sue ferite.

Quando il Dai-Mon si riebbe, dapprima allontanò l'angelo, ma quindi si rese conto di ciò che questo aveva fatto per lui. Esso venne quindi pervaso da un sentimento che era alieno alla sua stessa natura, quello della riconoscenza, e dalla sua riconoscenza e dalla pietà dell'angelo nacque qualcosa che nessuno dei due aveva mai sperimentato, né avrebbe mai più sperimentato nell'eternità a venire. Essi si innamorarono l'uno dell'altro, e da questa unione, empia sia per gli Dei che per i Dai-Mon stessi, venne alla luce una nuova vita, uno spirito che non era né angelo né Dai-Mon, un essere unico la cui stessa esistenza era un affronto a tutti i poteri che governavano il mondo neonato.

Al nuovo nato non venne dato alcun nome, perché nessuno potesse aver potere su di lui, ed egli venne nascosto dai suoi genitori, che sapevano che sarebbe stato odiato dagli Dei e dai Dai-Mon, e che sia gli uni che gli altri avrebbero voluto distruggerlo.

Ma venne il giorno in cui l'esistenza del nuovo nato venne rivelata. Molti anni erano trascorsi dal momento in cui egli aveva visto il mondo per la prima volta, quando la sua attenzione venne attratta da qualcosa che egli sapeva in qualche modo essere unica così come lo era lui. Non sapeva cosa fosse, o dove si trovasse, eppure si mise a cercarla scendendo nelle profondità della terra, e non smise di cercare fino a quando non riuscì a raggiungerla. Ciò che l'aveva attirato era un uovo grande e perfetto, all'apparenza simile ad una gemma pura e trasparente. Era un uovo di drago di cristallo, nascosto durante l'ultima terribile notte della guerra dei draghi perché potesse salvarsi dalla distruzione.

Il nuovo nato rimase affascinato dall'uovo e si perse nella sua contemplazione fino a quando i suoi genitori, accortisi della sua scomparsa, iniziarono a cercarlo. Lo trovarono solo quando fu troppo tardi. Inoltrandosi nel sottosuolo in cerca dell'uovo che tanto lo attirava, egli era entrato nel regno di Lorathh, che lo vide e subito ne comprese la natura.

L'angelo e il Dai-Mon lo trovarono imprigionato negli infiniti tentacoli della Dea Ragno, che era pronta a porre termine a ciò che lei considerava un abominio che non avrebbe mai dovuto esistere.

Mosso dalla paura, l'angelo corse a fare appello agli altri dei, cercando di spiegare ciò che era accaduto, ma essi non vollero sentire ragioni e decretarono che era giusto che la creatura venisse distrutta, poiché la sua esistenza era un affronto agli dei stessi, e l'angelo venne allontanato.

Mosso dalla rabbia, il Dai-Mon andò a chiedere l'aiuto dei suoi simili, ma essi non vollero aiutarlo e dissero che era necessario che l'essere venisse ucciso, poiché la sua stessa nascita era una minaccia per i Dai-Mon, e il loro simile venne scacciato.

Riunitisi, i due andarono allora ad implorare gli spiriti della natura e questi, mossi a compassione, accettarono di aiutarli e per questo fecero sì che loro figlio non potesse morire, cosicché neppure Lorathh avrebbe potuto porre fine alla sua vita.

I Dai-Mon reagirono con furia a quanto gli spiriti avevano fatto, ma non volendo rischiare di mettersi contro di loro, temendo che essi potessero schierarsi al fianco degli dei per distruggerli, decisero che poiché era destino che l'essere vivesse in eterno, lo avrebbe fatto in una prigione di carne che non avrebbe più potuto abbandonare se non quando questa fosse morta o fosse stata distrutta. In quel momento il suo spirito sarebbe entrato nel corpo di chi aveva causato la distruzione di quello precedente, e lì avrebbe dimorato fino alla nuova morte, e così ancora ed ancora per l'eternità. E se fosse stata la vecchiaia a distruggere la sua prigione, o qualsiasi cosa priva di un corpo che potesse divenire nuovo ricettacolo del suo spirito, allora questo avrebbe viaggiato fino ad un corpo pronto a nascere ed in esso sarebbe stato imprigionato, continuando così il suo triste ed ineluttabile destino.

A loro volta, gli dei inorridirono per le azioni degli spiriti, ma neppure essi vollero contrastarli apertamente, memori di ciò che la guerra dei draghi aveva fatto al mondo, e timorosi che essi potessero unirsi ai Dai-Mon e muovere guerra contro di loro. Essi decisero perciò che poiché la creatura non poteva appartenere al loro mondo, ne avrebbe avuto uno suo dal quale non avrebbe potuto allontanarsi. E se anche vi fosse in qualche maniera riuscito, non avrebbe mai potuto far ritorno nel mondo neonato, se non per il tempo necessario a trovare un nuovo corpo, rispettando la maledizione impostagli dai Dai-Mon. Essi crearono così un piccolo mondo separato del quale egli sarebbe stato il signore e l'unico abitante, e che sarebbe divenuto il suo regno e la sua dannazione eterna.

L'angelo ed il Dai-Mon che avevano generato quell'orrore furono entrambi condannati alla distruzione. Ma un attimo prima di cessare la loro esistenza, assieme essi benedissero il frutto del loro amore. L'amore stesso diede grande potere alla loro benedizione, consentendole di superare in parte le maledizioni che gli dei e i Dai-Mon avevano gettato su di lui. Per la loro intercessione, ogni volta che il nuovo nato avesse dovuto incarnarsi in un corpo pronto a nascere, egli avrebbe dimenticato tutto ciò che era e ciò che era stato per quattro volte quattro anni, e senza memoria e conoscenza, quale individuo nuovo e distaccato, avrebbe potuto restare nel mondo neonato fino allo scadere di quel tempo, vivendo la vita normale che gli era stata negata. Solo una volta che il tempo designato fosse trascorso, egli avrebbe ricordato chi era, e in quel momento sarebbe dovuto tornare alla prigione che gli dei avevano creato per lui.

Prima ancora di poter sapere se la loro benedizione avrebbe avuto effetto, i due esseri, rei di aver avuto qualcosa che i loro simili non potevano possedere né sognare, terminarono la loro vita, mentre il frutto della loro unione veniva esiliato in un mondo infinitamente vicino ed infinitamente lontano al tempo stesso, riuscendo a portare con sé solo l'uovo di drago che aveva causato la fine della sua infanzia e l'inizio della sua infinita punizione.

La Scissione Divina

Quanto accaduto tra l'angelo ed il Dai-Mon ebbe però conseguenze molto più gravi ed estese..

Se tra i Dai-Mon non era insolito vedere un singolo individuo comportarsi secondo il proprio desiderio piuttosto che secondo quello del suo popolo, e solo lo sconosciuto atto d'amore era parso ad essi talmente

orrendo da causare il suo esilio prima e la sua morte in seguito, per gli dei il tradimento di un angelo era stato prima di allora un atto impensabile.

Anche quando, dopo essere stati creati, alcuni angeli avevano preferito il mondo neonato al Nulla, la loro scelta era stata nota, e mai essi avevano tentato di ingannare gli dei e nascondere loro la verità.

L'angelo che aveva dato origine al nuovo nato, invece, aveva mentito ed ingannato, taciuto e nascosto, e se questo era comportamento naturale tra i Dai-Mon, era invece blasfemia tra gli dei.

Quanto accaduto cambiò perciò profondamente la visione che gli dei avevano del mondo.

Li rese per la prima volta consapevoli di non conoscere ogni aspetto del mondo neonato, e di non poter sapere ogni cosa che su esso accadeva. Fece comprendere loro di non avere il pieno controllo su chi li adorava, e meno che mai su chi agiva contro di loro o a loro insaputa.

Fu così che le differenze di vedute tra di essi si accentuarono, creando una spaccatura che mai più avrebbe potuto essere risanata.

Luxiana, pur benevola e ben disposta nei confronti dei mortali e dei suoi servitori angelici, dichiarò che qualcosa doveva essere cambiato, e che il mondo doveva essere assoggettato a delle regole che nessuno avrebbe dovuto infrangere. Disse che ai mortali avrebbe dovuto essere dato un cammino da seguire, e dal quale nessuno avrebbe dovuto o potuto allontanarsi, e lo stesso avrebbe dovuto essere fatto per gli angeli, vincolandoli alla rigida obbedienza ai bro creatori, ed impedendo loro qualunque tentativo di ribellione o di menzogna. Solo così i Dai-Mon avrebbero potuto essere sconfitti per sempre, poiché nessuno li avrebbe mai più ascoltati, e cose come quella che era accaduta non avrebbero mai più potuto ripetersi.

Tirgh fu il primo a schierarsi al suo fianco, seguito da molti altri dei che, per i più svariati motivi, giudicavano giusta la sua visione e credevano fortemente nel potere e nella giustizia della Legge.

Tetranor, per cui i mortali erano di marginale interesse e a cui solo importava trarre maggior potere dalla loro adorazione, si schierò subito contro Luxiana. Egli sostenne che proprio l'esistenza di regole ferree aveva fatto sì che l'angelo sentisse il bisogno di nascondere quanto accaduto agli dei. Che se non avesse temuto l'applicazione della Legge, esso avrebbe subito rivelato ciò che era accaduto, ed accettato la decisione che gli dei avrebbero preso. Egli affermò che non solo nessuna regola dovesse essere imposta, ma che anzi si dovessero spingere i mortali a non averne alcuna, ed a non seguire mai alcun cammino, lasciando che fosse il caso a governare le loro esistenze. Solo in questo modo i Dai-Mon avrebbero potuto essere sconfitti per sempre, poiché chiunque li avesse ascoltati avrebbe poi comunque agito diversamente, e cose come quella che era accaduta non avrebbero mai più potuto ripetersi.

Themnoc fu il primo a schierarsi al suo fianco, seguito da molti altri dei che, per i più svariati motivi, giudicavano giusta la sua visione e credevano fortemente nel potere e nella gloria del Caos.

Celaban rifiutò di accettare entrambe le visioni dei due schieramenti, poiché riteneva che l'unico modo corretto di governare il mondo neonato fosse quello di non governarlo, limitandosi a bilanciare i due estremi e lasciando che fossero i mortali a scegliere la loro strada ed a decidere se averne una. Egli disse che era giusto che i mortali avessero delle regole da seguire, ma che se fossero stati obbligati a seguirle avrebbero smesso di essere ciò che erano sempre stati, e sarebbero diventati dei semplici attori delle loro stesse vite, incapaci di discostarsi da ciò che gli dei avevano deciso per loro.

Ed egli disse che era giusto che i mortali fossero soggetti alle leggi del caso, ma che se non avessero avuto uno scopo, né un modo per governare il caso stesso, avrebbero smesso di essere ciò che erano sempre stati, e sarebbero diventati semplici pedine nelle mani volubili del fato.

Ed egli disse che i mortali, così come gli angeli, avrebbero dovuto essere liberi di scegliere la loro strada o di non percorrerne alcuna, di assoggettarsi al caso o di tentare di imbrigliarlo, e che solo così i Dai-Mon avrebbero potuto essere sconfitti, poiché non sentendosi né vessati né abbandonati dagli dei, i mortali avrebbero scelto di non seguire i loro consigli, e non farsi tentare dalle loro lusinghe.

Dalla sua parte si schierarono tutti quegli dei che, per i più svariati motivi, giudicavano giusta la sua visione e credevano fortemente nel potere e nell'imparzialità dell'Equilibrio.

Tar non assunse alcuna posizione, in quanto pur condividendo in gran parte quanto Celaban aveva affermato, egli credeva che la più pura neutralità consistesse nel lasciare che il mondo seguisse il proprio corso, limitandosi ad osservarlo senza intervenire, se non per impedire che una forza esterna potesse alterarlo.

Grandi furono i dibattiti tra gli dei per decidere quale delle tre visioni fosse quella giusta, ma nessuno di essi volle mai cambiare la propria posizione.

Luxiana asseriva la correttezza della Legge e la necessità che il mondo neonato ne fosse assoggettato, mostrando come l'assenza di regole fosse ciò che lo avrebbe portato alla distruzione. Ricordò ai suoi compagni la guerra dei draghi e la devastazione che essa aveva portato, e come questa non sarebbe mai avvenuta se i draghi avessero avuto l'obbligo di non combattersi tra loro e di collaborare perché la Legge venisse applicata.

Tetranor asseriva la perfezione del Caos e la necessità che il mondo neonato fosse libero da ogni vincolo, mostrando come le regole fossero state la causa di tutti i mali che esso aveva subito. Ricordò ai suoi

compagni la guerra dei draghi e la devastazione che essa aveva portato, e come questa non sarebbe mai avvenuta se i draghi non avessero pensato di avere uno scopo da raggiungere ed avessero vissuto ognuno per proprio conto nel Caos.

Celaban asseriva la necessità dell'Equilibrio, e della coesistenza di Legge e Caos senza che nessuna delle due forze avesse mai il sopravvento sull'altra, poiché entrambe avrebbero distrutto il mondo neonato. Ricordò ai suoi compagni la guerra dei draghi e la devastazione che essa aveva portato, e come questa non sarebbe mai avvenuta se i draghi cromatici avessero avuto delle regole da seguire, e al tempo stesso i draghi metallici non si fossero lasciati vincolare dalla legge, ed entrambi avessero osservato ed aiutato il mondo come ritenevano giusto fare, mantenendo l'Equilibrio come avevano fatto i draghi delle gemme.

Per quanto discutessero e perorassero ognuno la propria causa, gli dei non riuscirono in alcun modo a convincere gli altri della propria visione, e così, per la prima volta da quando esistevano, gli dei smisero di collaborare, ed il loro scontro si tramutò in una vera e propria guerra.

E i Dai-Mon ne gioirono.

La Seconda Guerra degli Dei

Quando per la prima volta gli dei si erano scontrati tra loro, il conflitto aveva visto contrapposti degli estranei giunti da altre dimensioni a coloro che da sempre avevano convissuto con il mondo neonato, e che erano stati pronti a fare fronte comune per allontanare gli invasori, anche se con il sacrificio del loro capostipite.

Ma il secondo conflitto fu un conflitto intestino, che vide quegli stessi dei che il mondo neonato aveva imparato a conoscere scontrarsi tra loro per determinare la supremazia delle proprie ideologie discordanti.

Sotto lo sguardo impietoso dei più potenti tra loro, gli dei si scontrarono, a capo di eserciti di angeli, e come loro iniziarono a scontrarsi nel mondo coloro che li servivano, rispecchiando in questo la loro profonda fede e devozione.

L'armata del Caos, di cui Tetrakor era signore incontrastato, era la forza più violenta che mai si fosse scatenata nel mondo da quando questo aveva iniziato ad esistere. Gli dei caotici ed i loro angeli assalivano i loro avversari in qualunque momento, senza concedere tregua né quartiere. Allo stesso modo i loro seguaci sciamavano nel mondo dei mortali tentando di convertire chiunque alla loro fede, e massacrando chi rifiutava di accoglierla.

Gli dei del Caos combattevano senza organizzazione e senza regole, ma con ferocia e in maniera spietata, e inizialmente sembrava potessero sopraffare gli altri dei ed imporre la propria visione del mondo a tutti i mortali. Le loro forze vennero presto identificate con le Tenebre, poiché come queste portavano panico e confusione, impedendo a chi ne veniva avvolto di sapere quale fosse la strada e dove essa portasse. Ma Tetrakor riteneva che le tenebre fossero in realtà il modo migliore per non lasciarsi fuorviare dagli ostacoli che altri avevano creato, e poter quindi scegliere liberamente il proprio cammino senza nessuna influenza.

Luxiana era a capo dell'esercito della Legge, che lei stessa definiva Esercito della Luce, poiché riteneva che solo nella Legge gli animi potessero essere illuminati e trovare la giusta strada da seguire. Ella non fu la prima ad attaccare, ma quando gli dei della Legge subirono i primi attacchi, essi iniziarono immediatamente a reagire ed a contrattaccare con altrettanta forza e fermezza.

Serrati erano i loro ranghi, organizzate e precise le loro fila, e ben presto la loro metodicità si rivelò degna avversaria del potere del Caos.

Laddove gli dei del Caos non riuscivano ad accordarsi sulla tattica migliore, quelli della Legge agivano sempre di concerto ed in maniera corale, iniziando ad ottenere le loro prime vittorie sul campo.

Allo stesso modo, nel mondo dei mortali, i seguaci della Legge presero ad arginare le forze del Caos e ad imporre la loro disciplina come baluardo contro i loro tentativi di portare il Caos tra i popoli. Chi rifiutava di piegarsi alla Legge veniva bandito o imprigionato fino a quando non riconosceva il proprio errore ed accettava l'imposizione delle regole.

Ma tra queste due forze stava la compagine dell'Equilibrio, supportata e consigliata da Celaban, il più potente tra coloro che nell'Equilibrio riponevano tutta la propria fiducia.

Essi non si schierarono mai definitivamente per alcuna delle due parti, né combatterono per sé stessi. Piuttosto si frapposero spesso tra i due eserciti impedendo loro di scontrarsi, o ancora si schierarono alternativamente al fianco dell'uno o dell'altro perché le loro battaglie fossero sempre alla pari e nessuno di essi potesse veramente soverchiare l'altro.

Opposti in tutto ciò che facevano, Tetrakor e Luxiana furono concordi nel tacitare Celaban di essere incapace di prendere una decisione, e troppo debole per assumere un ruolo proprio nel conflitto, ma egli si limitò ad ignorarli e continuare a sostenere l'Equilibrio come sapeva di dover fare, certo che la sua decisione era quella corretta e che né Caos né Legge avrebbero mai dovuto dominare il mondo neonato interamente, perché questo lo avrebbe in breve tempo distrutto.

Così nel mondo dei mortali i seguaci dell'Equilibrio si prodigarono per risanare i danni che Caos e Legge stavano causando. Essi curarono i feriti, di qualunque parte essi fossero. Ed essi guarirono e riportarono in vita coloro che erano stati uccisi per non aver accettato in sé il Caos. Ed essi liberarono coloro che erano stati imprigionati per non aver voluto seguire la Legge.

In tutto questo, i Dai-Mon imperversavano nel mondo dei mortali, spargendo ovunque il loro seme di distruzione. Soffiavano sulle braci dell'odio che da sempre avevano covato nel cuore dei mortali fin dalla creazione dei Primi Popoli, ed alimentavano il fuoco della guerra che ne scaturiva.

Essi sussurravano parole di potere e bramosia ai seguaci del caos e li spingevano a perpetrare le loro barbarie con violenza ancora maggiore, istigandoli ad affrontare in maniera sempre più diretta i loro avversari. Sussurravano parole d'odio e di disprezzo ai seguaci della Legge perché fossero sempre più duri nei confronti dei loro nemici e non consentissero loro di vivere quando li sconfiggevano. E sussurravano parole d'inganno e lusinga ai seguaci dell'Equilibrio perché facessero pendere la bilancia dalla parte sbagliata e portassero il loro aiuto dove non era necessario, e dove maggior danno poteva venirne alla loro causa.

Nuovamente essi fomentarono l'odio tra i draghi perché si unissero anch'essi al conflitto, ma ancora era troppo forte nei loro cuori il ricordo della guerra dei draghi, sebbene essa fosse avvenuta secoli prima, e per quanto fossero tentati essi non entrarono in guerra, ed anzi offrirono rifugio a coloro tra i mortali che rifuggivano il conflitto ed agognavano il ritorno della pace.

Ma pace non vi poteva essere poiché troppo aspra era la contesa e nessuno tra gli dei era disposto a riporre le proprie armi sebbene, anche per via della forza equilibrante degli dei neutrali, non riuscissero ad emergere vincitori né vinti dallo scontro.

Questo però non era sufficiente per i Dai-Mon, che non potevano trarre alcuna gioia da una situazione di stallo. Essi desideravano che il conflitto si inaspri ulteriormente e che gli dei si distruggessero a vicenda, uscendone indeboliti e sconfitti perché loro e solo loro potessero dominare.

Pertanto essi riunirono attorno a loro coloro che maggiormente odiavano gli dei e maggiormente li incolpavano di quanto stava accadendo. Scelsero tra tutti i mortali quelli che credevano di poter giungere alla pace solo attraverso la violenza e, convincendoli di essere dalla loro parte, li investirono del loro potere e li mandarono nel mondo a combattere per loro conto, scontrandosi con tutte le forze già in campo ed aggiungendo guerra a guerra.

La Seconda Guerra della Magia

Con l'intervento dei prescelti dei Dai-Mon, i detentori del potere divino furono improvvisamente spiazzati dalla comparsa di nuovi avversari la cui stessa esistenza era imprevedibile. Essi attingevano al potere dei Dai-Mon e del mondo stesso così come loro facevano con quello degli dei, ed erano a tutti gli effetti loro pari, se non addirittura superiori. Infatti se con la scomparsa dei primi popoli era svanita anche la capacità di contenere e sopportare il potere divino, non altrettanto era accaduto per la magia, che continuava a poter scorrere libera nel corpo degli abitanti del mondo neonato, e si dimostrava adesso più forte di quanto non fosse mai stata grazie all'intervento dei Dai-Mon stessi, che della magia erano fonte e prodotto, genitori e figli al tempo stesso.

A rafforzare ulteriormente la loro supremazia vi era il fatto che essi combattevano per un unico scopo, laddove i seguaci degli dei dovevano non solo contrastarli, ma anche continuare a difendersi dai loro originali avversari in quella che divenne nota come la Seconda Guerra della Magia.

L'esito delle loro azioni non fu però quello che i Dai-Mon avevano agognato.

Sfruttando l'evidente inferiorità dei seguaci degli dei, le schiere dei neutrali riuscirono a convincere questi ultimi ad abbandonare la loro rivalità ed a riunirsi in un fronte compatto per fermare l'avanzata degli stregoni, così come vennero chiamati gli emissari dei Dai-Mon.

E così fece Celaban, che riunì in consiglio gli altri dei principali per far notare loro come la guerra che avevano causato non fosse stata di beneficio per nessuno ad eccezione dei Dai-Mon, e come fosse ormai necessario mettere da parte il loro conflitto per affrontare quello che era il vero avversario.

Né Luxiana né Tetranor furono disposti ad ammettere di aver avuto torto nello scatenare la guerra degli dei, ma entrambi dovettero convenire che era giunto il tempo di porvi fine, ed incitarono i loro seguaci a combattere al fianco di quelli che fino a quel momento erano stati i loro nemici, perché i Dai-Mon non divenissero gli unici padroni del mondo.

Questo non fu però sufficiente. I servitori degli dei erano indeboliti e provati dalla lunga guerra che li aveva visti contrapposti, e anche lottando assieme non riuscivano a contrastare efficacemente le forze messe in campo dai Dai-Mon, il cui numero, al contrario, si accresceva di continuo. Ad essi si erano infatti uniti numerosi popoli che vedevano nella sconfitta degli dei e dei loro seguaci l'unica via per liberare il mondo dalla guerra. E a questi si erano aggiunti numerosi servitori della Morte, spinti unicamente dal loro desiderio di avvicinarsi sempre più alla loro signora e tributarle omaggio distruggendo i viventi sui campi di battaglia.

Fu così che da quello che avrebbe potuto essere un ritorno alla pace, con la riunione delle tre fazioni in guerra, scaturì invece un ulteriore inasprimento del conflitto, nel quale le forze divine sembrarono destinate a dover conoscere una dolorosa sconfitta.

Ancora una volta i seguaci degli dei avevano dalla loro parte la capacità di ridare forza e vigore alle loro truppe, e perfino di riportarle in vita, ma questo servì soltanto a rallentare l'avanzata dei loro nemici, senza poterla in alcun modo arrestare.

La guerra si trascinò per anni, mentre il potere degli dei si indeboliva sempre più man mano che i loro seguaci diminuivano di forza e numero, e la loro capacità di agire nel mondo scemava con essi. Anche gli angeli schierati al fianco dei mortali potevano poco contro le forze del nemico, sostenute del potere dei Dai-Mon, che contrariamente agli dei potevano combattere al fianco dei mortali, e da quello degli angeli neri della Morte, evocati dai suoi servitori per contrastare le forze divine.

Quando tutto sembrava ormai perduto, gli dei si videro costretti a cercare aiuto, ed inviarono i loro angeli a parlare con i draghi, perché essi si unissero al conflitto e riportassero equilibrio tra le forze contrapposte. Ma così come i draghi non avevano voluto cedere alle lusinghe dei Dai-Mon tempo prima, allo stesso modo essi non risposero all'appello degli dei, suggerendo loro di smettere di combattere ed offrendosi di proteggere i loro seguaci se lo avessero fatto, ma rifiutandosi di entrare in guerra a loro volta. Solo alcuni tra essi furono tentati di unirsi all'esercito degli dei, ma gli altri li fermarono, impedendoglielo.

Così gli dei dovettero fare ciò che non avrebbero mai ritenuto possibile, e cercarono il sostegno delle forze naturali del mondo, quegli stessi spiriti che avevano ritenuto blasfemi ed irresponsabili quando essi avevano sottratto il nuovo nato alle loro giuste ire.

Questi si erano mantenuti del tutto neutrali durante il conflitto, non prendendovi parte in alcun modo, e così avevano fatto i loro seguaci, molti dei quali avevano chiesto asilo ai draghi prima che la guerra divenisse più cruenta. Essi non credevano nella guerra come strumento per raggiungere un obiettivo, e accettarono di schierarsi al fianco dell'esercito divino solo dopo la solenne promessa da parte degli dei che, una volta che i Dai-Mon fossero stati sconfitti, essi non avrebbero ripreso a combattere tra di loro, bensì avrebbero stipulato una tregua per consentire il ritorno della pace nel mondo neonato.

Celaban fu il primo ad accettare le loro condizioni, promettendo che avrebbe posto termine a qualunque ostilità, a condizione che legge e caos facessero altrettanto, nel momento stesso in cui le schiere guidate dai demoni fossero state arrestate, e che avrebbe fatto tutto ciò che era in suo potere per far tornare e mantenere la pace. Egli non era mai stato a favore della guerra, e pertanto diede la sua parola, sapendo però che avrebbe potuto mantenerla solamente se le altre due fazioni divine avessero accettato la tregua, poiché in caso contrario sarebbe stato costretto ad infrangerla per evitare che l'equilibrio venisse intaccato.

Luxiana fu la seconda ad accettare le condizioni degli spiriti, promettendo che avrebbe posto termine a qualunque ostilità nel momento stesso in cui le schiere guidate dai demoni fossero state sconfitte e sottomesse, e che avrebbe fatto tutto ciò che era in suo potere per imporre e mantenere la pace, ma che avrebbe mantenuto il diritto di contrattaccare se fosse stata attaccata. Ella riteneva che una vittoria contro i Dai-Mon fosse comunque più valida di uno stallo contro le forze del caos, e che una pace sostenuta dalle sue forze sarebbe stata molto vicina al suo concetto di ordine, e quindi ad una sua vittoria della guerra, e pertanto diede la sua parola, sapendo che non l'avrebbe mai infranta.

Tetranor fu l'ultimo ad accettare le condizioni degli spiriti, promettendo che avrebbe posto termine a qualunque ostilità nel momento stesso in cui le schiere guidate dai demoni fossero state distrutte ed annientate, e che avrebbe fatto tutto ciò che era in suo potere per non ostacolare e mantenere la pace. Egli vedeva i Dai-Mon come una minaccia alla sua supremazia ed al suo potere, e sapeva che essi dovevano essere fermati ad ogni costo, ma temeva che questa soluzione potesse essere del tutto contraria a ciò che egli desiderava per il mondo neonato, e pertanto diede la sua parola già sapendo che al momento opportuno l'avrebbe infranta.

Pur non essendo pienamente soddisfatti delle condizioni poste dagli dei, gli spiriti decisero di aiutarli per il bene del mondo neonato, e di fornire loro supporto e sostegno nel conflitto contro l'esercito dei Dai-Mon. Fu così che le sorti della guerra mutarono improvvisamente.

La Fine delle Guerre

Con l'entrata nel conflitto degli spiriti, fu come se il mondo stesso fosse insorto contro i Dai-Mon ed i loro seguaci.

La guerra continuò ancora a lungo ma il profondo mutamento del conflitto fu subito evidente, e le forze dei Dai-Mon si ritrovarono rapidamente in una situazione di svantaggio.

Gli spiriti ed i loro alleati rinforzarono le schiere dei fedeli degli dei, dando loro il tempo di riorganizzarsi e riprendere le forze mentre loro affrontavano l'esercito avversario in campo aperto.

Le loro forze ed il loro potere, da soli, non sarebbero stati sufficienti a contrastare le schiere dei Dai-Mon e dei servitori della Morte, ma lo furono per ostacolarle fino al momento in cui i fedeli degli dei non ebbero ripreso abbastanza potere da unirsi nuovamente alla lotta.

Contro l'alleanza tra dei e spiriti, i Dai-Mon furono in inferiorità, anche se per lungo tempo rifiutarono di arrendersi. Essi avevano perso tutti i vantaggi che avevano fino ad allora posseduto nel conflitto. Le loro forze, un tempo superiori a quelle dei loro avversari, erano ora alla pari, se non ridotte in inferiorità. Ai nemici indeboliti dal conflitto precedente si erano ora unite nuove forze che non avevano mai combattuto tra loro, e che erano anzi più forti rispetto alle loro schiere, che già più volte avevano dato battaglia al nemico.

E, cosa più importante tra tutte, essi avevano perso il vantaggio dato loro dal potersi schierare in campo al fianco dei loro seguaci, poiché se questo agli dei era impossibile, non essendo i mortali in grado di sostenere l'esposizione diretta al potere divino, non altrettanto impossibile era per gli spiriti, il cui potere, per quanto grande, era il potere della natura e della vita stessa, e la cui presenza piuttosto che annichilire i mortali li inebriava.

Con gli spiriti a combattere direttamente i Dai-Mon sul campo di battaglia, le sorti della guerra furono ben presto nelle mani dei soli mortali e dei poteri a loro concessi.

Durante questa fase del conflitto vennero combattute grandi battaglie, la storia di alcune delle quali venne tramandata per generazioni.

In una di esse, divenuta poi nota come la Battaglia di Artis, dal nome della cittadina intorno a cui essa venne combattuta, si distinse la figura di Yigralis, un umano privo di doti guerriere ma spinto dal desiderio di aiutare la sua gente a riportare la pace. Si narra che egli, incapace di combattere con la spada o con il potere, decise di farlo usando ciò in cui sopra ogni altra cosa era abile, la musica. Egli scese nel campo di battaglia armato solo di una cetra, e non impugnò mai alcun'arma, né vibrò alcun colpo per tutto lo scontro, ma con la sua musica ed i suoi canti egli risvegliò lo spirito guerriero di quanti combattevano al suo fianco, e lo sostenne fino a quando lo scontro non fu terminato, incurante del pericolo che egli stesso correva.

Accompagnati dalle sue note e fortificati dalla sua musica, i suoi alleati ottennero quel giorno una grande vittoria, sconfiggendo ed allontanando una nutrita compagine di seguaci dei Dai-Mon e liberando la cittadina di Artis, che era stata fino ad allora in loro possesso.

Ma mentre l'esercito sconfitto si ritirava, uno dei loro potenti negromanti evocò un Angelo della Morte, perché anche nella sconfitta desiderava infliggere una grave perdita all'esercito nemico. E l'angelo, guidato dalla stessa musica che aveva ispirato i vincitori, raggiunse Yigralis e lo portò con sé nell'aldilà.

Ma gli dei, che dal Nulla avevano osservato l'intero scontro, furono così colpiti da quanto era accaduto che richiamarono lo spirito di Yigralis dall'oltretomba e gli concessero di entrare a far parte delle loro schiere, divenendo un dio egli stesso.

Una simile sorte toccò ad un altro mortale, il quale però non dovette il suo onore all'essersi distinto in una singola battaglia, ed anzi non entrò mai in battaglia per tutta la durata della guerra, ma pure diede un contributo talmente valido ed insolito alle sorti dello scontro che gli dei lo vollero tra loro dopo la sua morte.

La sua natura ed il suo aspetto si persero presto nel tempo. C'è chi giura che fosse un nano, altri dicono che fosse un basso e robusto umano, ed in molte razze e culture viene venerato come un esponente di quella stessa razza, tanto che ormai più nessuno conosce la verità.

Ahahr, tale era il suo nome, come Yigralis non era un guerriero e non avrebbe potuto impugnare efficacemente un'arma contro il nemico, ma per tutto il tempo della guerra passò da un accampamento all'altro, talvolta perfino attraversando zone controllate dal nemico con grande sprezzo del pericolo, e in ogni luogo in cui si fermò portò informazioni ma, anche e soprattutto, portò il buonumore tra le schiere dei fedeli degli dei, raccontando loro aneddoti a volte reali, a volte inventati ed a volte un po' di entrambe le cose, e risollevando il loro morale tra una battaglia e la successiva.

Egli non era in grado di richiamare a sé il potere divino o quello della natura, e non poteva compiere prodigi, ma possedeva una capacità che nessun dio avrebbe potuto concedergli, quella di vedere il lato umoristico di qualunque cosa, inclusa la guerra che da tempo si trascinava avanti nel mondo. Una capacità che in qualche modo egli riuscì a trasmettere ad altri facendone i suoi seguaci, che in realtà mai lo seguirono realmente, ma che si sparsero per il mondo a fare ciò che lui stesso faceva, ed a rendere la vita e la lotta più sopportabili.

Così, come Yigralis, anch'egli nel momento in cui raggiunse l'aldilà venne richiamato dagli dei ed accolto tra loro come un loro pari. Ma, diversamente da lui, egli morì anziano nel proprio giaciglio. E si narra che lo fece ridendo.

Non vi fu mai una battaglia che decise le sorti della guerra, ma essa si spense lentamente e senza clamore, contrariamente a come era iniziata. Gli scontri si fecero sempre meno frequenti, quanto più frequenti erano le sconfitte dell'esercito dei Dai-Mon, ed alla fine le ostilità cessarono del tutto.

Né gli spiriti, lieti che la guerra fosse terminata, né gli dei della legge e del caos, gratificati della loro vittoria, pensarono mai che il ritorno della pace potesse nascondere qualcosa, e che l'improvvisa resa dei Dai-Mon potesse essere il preludio di una nuova catastrofe, e non la fine dello scontro.

Solo gli dei dell'equilibrio temettero che qualcosa potesse non essere come appariva, ma i loro sospetti erano troppo vaghi e privi di forma. Celaban ne parlò con Luxiana e Tetranor, ma Luxiana ritenne che i Dai-Mon si fossero semplicemente arresi all'ordine e che da esso sarebbero d'ora in poi stati soggiogati, e Tetranor ritenne che i Dai-Mon fossero stati soverchiati dalla potenza del caos e che da quel momento in poi, temendola, non sarebbero più insorti. Non avendo modo di dimostrare le sue ragioni, delle quali neppure aveva piena certezza, Celaban non tentò di convincerli del fatto di poter essere in errore, ed accettò che quella fosse la fine delle guerre.

Il Primo Patto degli Dei

Mentre si gettavano le basi di una catastrofe che avrebbe irreparabilmente segnato la seconda era del mondo neonato, gli dei si riunirono nuovamente in concilio per discutere e meglio comprendere ciò che la loro rivalità aveva causato nel mondo.

Essi, fossero seguaci dell'ordine, portatori di caos o detentori dell'equilibrio, comprendevano che le loro azioni avevano avuto un'influenza negativa sul mondo neonato e tra i mortali, e che nessun senso avrebbe avuto la vittoria dell'uno o dell'altro se poi non fosse rimasto nessuno che potesse seguire i loro precetti.

Poiché essi erano fuori dal tempo, le loro discussioni durarono un istante ed un'eternità, mentre il mondo guariva dalle ferite della guerra.

Luxiana fu la prima a parlare, sostenendo che l'Ordine avrebbe senza dubbio scongiurato qualunque altra guerra, e che in nessun modo seguendo la Legge i mortali avrebbero potuto autodistruggersi, preservando così l'esistenza del mondo neonato.

Tetranor parlò subito dopo di lei, sostenendo che l'Ordine avrebbe portato solo ad altre guerre, mentre il Caos le avrebbe impedito, poiché solo nel momento in cui ognuno fosse stato libero da qualunque imposizione i mortali avrebbero cessato di combattersi, non avendo più alcun motivo per farlo, e che perciò solo il regno del Caos avrebbe impedito al mondo neonato di restare vuoto e desolato.

Celaban parlò per ultimo, rimproverando gli altri poiché essi avevano nuovamente perso di vista lo scopo del loro concilio, e ricordando loro come proprio simili affermazioni e convinzioni avessero portato alla sanguinosa guerra che era da poco terminata.

A lungo ognuno degli dei fu fermo sulle proprie posizioni, ma alla fine essi furono costretti a riguardare quanto era accaduto ed ammettere che nessuno di loro avrebbe mai potuto imporre la propria visione del mondo senza che lo stesso ne venisse danneggiato, o che avrebbero dovuto farlo in un modo che prescindesse dalla violenza e dallo scontro.

Per questo, di comune accordo, Luxiana e Tetranor decisero che avrebbero mutato profondamente la natura del mondo neonato in modo che quanto era accaduto non potesse mai più ripetersi.

Ma ancora una volta Celaban parlò, affermando che la natura del mondo doveva essere mutata, sì, ma non per cambiare il mondo stesso, bensì per fare in modo che esso non potesse più essere cambiato.

Egli spiegò agli altri dei ciò che riteneva giusto fare, e gli altri dei approvarono ciò che egli disse.

Essi avrebbero fatto in modo che il potere di ogni dio di cambiare il mondo dei mortali e della materia, per quanto potente egli potesse essere, non fosse mai maggiore del potere della fede che i mortali stessi avevano in lui. Quanto maggiore fosse stato il numero dei suoi veri fedeli e seguaci, e quanto maggiore fosse stata la forza della loro fede, tanto maggiore sarebbe stata la sua capacità di influenzare il mondo direttamente e senza intermediari. Solo così, ritenne Celaban, il mondo sarebbe stato al sicuro, ed una nuova guerra degli dei sarebbe stata prevenuta, poiché nessun dio avrebbe rischiato di ridurre il proprio potere sul mondo decimando i suoi stessi seguaci nel tentativo di ottenere il predominio, ed essi sarebbero stati costretti a diffondere la fede in loro attraverso i loro sacerdoti, poiché nessuna conversione forzata sarebbe stata utile alla loro causa, e nessuna imposizione avrebbe mai potuto far nascere la vera fede necessaria ad alimentare il loro potere sul mondo materiale.

Quando la decisione fu presa, gli dei inviarono gli angeli a portare la notizia agli spiriti, perché essi sapessero quanto stava per accadere, anche se non ne sarebbero stati direttamente influenzati.

Nessun emissario fu inviato ad avvertire i Dai-Mon, che gli dei non ritenevano degni, e che ormai la maggioranza di essi riteneva sconfitti, e nessuno si rese conto di quanto ciò che stava per accadere li avrebbe resi più forti.

Una volta che gli spiriti seppero, senza muovere obiezioni, gli dei tutti, senza alcuna esclusione, si riunirono ed operarono la grande mutazione del mondo neonato, di cui nessun mortale sarebbe stato a conoscenza se non dopo moltissimo tempo.

Fu così che, nel tentativo di risparmiare al mondo neonato un nuovo conflitto, gli dei aprirono le porte ad un evento che nessuno di essi aveva pronosticato, e che perfino gli dei dell'equilibrio, nella loro saggezza, non avevano realmente ritenuto possibile.

Nel loro desiderio di trovare un accordo che avesse consentito ad ognuno di essi di conservare le proprie idee senza per questo mettere a rischio l'integrità del mondo che osservavano e custodivano, essi avevano del tutto dimenticato la minaccia rappresentata dai Dai-Mon, che già mentre il mondo riprendeva a fiorire dopo la devastante guerra che l'aveva segnato, operavano nell'ombra per dare vita a quella che sarebbe stata la loro più grande realizzazione.

Nessuno di essi, neppure gli dei dell'equilibrio, aveva avuto modo di pensare che i Dai-Mon si fossero ritirati non perché avessero compreso di aver perduto, ma perché ciò avrebbe dato loro la possibilità di attaccare con nuova forza quando la guardia fosse stata abbassata, e l'attenzione degli dei rivolta altrove.

Nessuno di essi, neppure gli dei dell'equilibrio, si rese conto che la pur nobile intenzione di porre il mondo al sicuro dalle mire e dagli eccessi degli stessi dei, avrebbe consegnato nelle mani dei Dai-Mon un'arma in grado di devastarlo per sempre.

Nessuno di essi, neppure gli dei dell'equilibrio, pensò che limitare l'intervento nel mondo materiale di una delle forze fondamentali che ne regolavano l'esistenza, senza apporre gli stessi limiti, se non a tutte, almeno a quella che essa controbilanciava in maggior misura, avrebbe generato una disparità che sarebbe stata sfruttata dai loro più antichi avversari dopo loro stessi.

Nessuno di essi, neppure gli dei dell'equilibrio, si rese conto di quanto stava accadendo e di quali sarebbero state le conseguenze del loro stesso gesto, se non quando fu ormai troppo tardi, poiché la mutazione che avevano creato era ormai irreversibile, e le limitazioni che si erano imposti erano tali che il loro immenso potere non poteva più essere sufficiente a disfare ciò che quello stesso potere aveva fatto.

Da quel momento in poi, infatti, per quanto forte fosse la fede dei mortali, nessun dio, neppure unito a tutti gli altri, avrebbe mai avuto potere sufficiente a riportare indietro la natura del mondo neonato, e permettere così al potere divino di plasmarlo come un tempo aveva potuto fare.

Ma i Dai-Mon, il cui potere non era la divinità ma la magia, non avevano subito alcuna limitazione.

La Seconda Guerra dei Draghi

Non era trascorso molto tempo dal cambiamento quando i Dai-Mon decisero che era giunto il momento di scatenare un nuovo conflitto e porre fine al dominio degli dei in via definitiva.

Già una volta essi avevano tentato di riportare in guerra i draghi, ma il loro tentativo era fallito poiché questi si erano rifiutati di dare ascolto alle loro parole.

I Dai-Mon, tuttavia, sapevano che i draghi erano creature potenti ed orgogliose, e che agendo nel modo giusto sarebbero riusciti a fare in modo di far insorgere nuovi motivi di scontro tra loro.

Sapendo come, tra tutti, i cromatici fossero i draghi più propensi alla lotta ed allo spargimento di sangue, essi instillarono in loro il primo seme della nuova guerra.

Assumendo essi stessi l'aspetto di altri draghi, iniziarono a compiere razzie nelle terre dei draghi rossi, blu e verdi, sterminando intere famiglie, distruggendo cuccioli e uova, e facendo in modo che la colpa dei loro misfatti ricadesse sui vicini clan di draghi metallici e gemmati.

Ben presto, i già impetuosi cromatici decisero di contrattaccare, sferrando a loro volta sanguinosi attacchi contro i loro presunti avversari, senza dare loro alcuna possibilità di capire cosa stesse realmente accadendo.

Trovandosi sotto attacco, gli altri draghi non poterono far altro che difendersi, e alcuni tra essi, che già sopportavano a stento l'esistenza dei cromatici, non esitarono a contrattaccare.

La seconda guerra dei draghi iniziò così rapidamente da non dare il tempo neppure ai draghi stessi di rendersene conto.

I Dai-Mon si spinsero fino a cercare di coinvolgere nel conflitto le razze più schive e riservate, ottenendo di farvi partecipare anche i draghi delle nebbie, delle nubi e d'ombra. Solo gli abissali, che riuscivano a vedere oltre i loro inganni, compresero subito quello che stava accadendo, ma non si curarono di provare ad informare i loro simili, della cui sorte, in realtà, non importava loro affatto.

Ogni angolo del mondo fu ben presto sconvolto dalla guerra, e nessun luogo fu più sicuro. Sebbene le altre razze del mondo neonato non fossero direttamente coinvolte, esse non poterono sfuggire alla violenza ed alla distruzione che le circondavano. Interi regni venivano completamente rasi al suolo nel corso di una singola battaglia tra le maestose creature. Città un tempo fiorenti scomparivano nel nulla, e non vi era niente che dei o mortali potessero fare per porre fine a quanto stava accadendo.

Nel corso del conflitto, alcuni clan di draghi meno inclini alla pura e semplice distruzione strinsero patti ed alleanze con altre razze per creare delle zone franche in cui fosse possibile trovare rifugio dalla violenza della guerra.

In una di queste, che sarebbe poi divenuta nota come la nazione di Dar, nacque una forte e stabile alleanza tra i draghi porpora e gli umani, che sarebbe poi giunta pressoché inalterata fino alla quarta era. Uomini e draghi lottarono assieme non nella guerra ma contro di essa, per impedire che la devastazione raggiungesse il cuore delle loro terre e delle loro vite. Per i molti che morirono in questo tentativo, molti di più furono quelli che vissero grazie al loro sacrificio.

Tutto questo fu però ben poca cosa di fronte alle dimensioni del conflitto, che minacciava di inghiottire l'intero mondo neonato in una spirale di morte e di violenza dalla quale nulla avrebbe potuto farlo riemergere.

Gli dei non poterono far altro che osservare quanto stava accadendo, non avendo più il potere di fermarlo come avrebbero potuto fare un tempo.

Essi inviarono gli angeli a tentare di placare gli animi dei draghi e fermare la guerra, ma i loro messaggeri non giunsero mai a destinazione. I Dai-Mon stessi li fermarono, impedendo loro di compiere ciò per cui erano stati mandati nel mondo, distruggendoli quando potevano e ricacciandoli indietro quando non riuscivano a far terminare la loro esistenza.

Nulla poterono gli dei per impedirlo, poiché avevano privato loro stessi della capacità di agire nel mondo materiale, di cui in qualche modo i demoni facevano parte.

Alcuni di essi si manifestarono ai draghi che maggiormente riponevano fede in loro, chiedendo di porre fine alla guerra, di ricordare quanto era accaduto in passato e restaurare la pace prima che fosse troppo tardi, ma per molte ragioni i loro sforzi furono vani.

Nessuno dei draghi di questa generazione aveva vissuto la prima guerra dei draghi che tanto male aveva causato al mondo. Nessuno di essi era vecchio a sufficienza da ricordarla, o anche solo da averne sentito parlare, e per quanta fede riponessero negli dei, non sarebbero rimasti a guardare mentre altri draghi tentavano di sterminarli, non mentre gli dei stessi erano incapaci di intervenire per loro stessa colpa ed ammissione.

Al tempo stesso, alcuni tra gli dei godevano di quanto accadeva. Dei quali Eades e Moriana, il cui potere giungeva dal dolore e dalla morte così come dalla fede, spinsero i loro fedeli a non fermarsi, a continuare la lotta finché non fosse stata vinta. Neppure a loro avrebbe giovato la completa distruzione di quanto era stato creato, ma finché fosse stato possibile essi avrebbero alimentato l'odio piuttosto che placarlo, e soffiato sulle fiamme dell'ira per mantenerle vive finché non avessero pienamente adempiuto al loro scopo.

Anni interi trascorsero senza che la guerra sembrasse voler giungere alla fine, e nuovamente il mondo provò il terrore e l'angoscia che la prima guerra dei draghi già aveva causato.

Le poche nazioni che avevano potuto sfuggire alla devastazione erano meta di un numero sempre crescente di profughi, gente in fuga dalla morte che regnava ovunque, e che spesso non poteva trovare rifugio in alcun luogo poiché non vi era un luogo che potesse contenerla. E le stesse zone verso cui essi cercavano di recarsi erano sempre di meno, poiché il conflitto non rispettava idee né confini, e inevitabilmente anche chi tentava di mantenersi neutrale si ritrovava prima o poi costretto a scegliere da che parte stare, o ad essere schiacciato tra due forze contrapposte che niente al mondo era in grado di arrestare o anche solo rallentare.

E più il tempo passava, più la fede dei mortali negli dei si indeboliva, rendendoli sempre meno in grado di intervenire. Difficile era per chiunque credere nell'aiuto delle divinità quando esse non potevano fare niente per fermare la follia che si era impadronita del mondo.

Una nuova era stava iniziando per il mondo neonato, e si prospettava come un'era di morte.

L'Esilio dei Demoni

La guerra dei draghi continuava ad imperversare sul mondo quando gli dei decisero che era necessario trovare un modo per porle fine.

Essi comprendevano che mai i draghi avrebbero ascoltato le loro parole fintantoché i Dai-Mon avessero continuato ad aizzarli gli uni contro gli altri. E ugualmente comprendevano che non era loro possibile fermare i draghi con la forza, poiché era ormai troppo debole la fede che alimentava il loro potere sul mondo, e non vi

era nulla che potessero fare per farla tornare. Come un serpente che si mordesse la coda, meno essi tentavano di fermare la guerra, meno i loro fedeli nutrivano il loro potere, e meno il loro potere veniva nutrito meno possibilità avevano di fermare la guerra.

Vi era però qualcosa che nella loro brama di distruzione i Dai-Mon non avevano considerato.

I limiti che gli dei avevano imposto a loro stessi perché il mondo neonato non venisse plasmato a sua immagine da alcuno di loro, non includevano i Dai-Mon in tale restrizione. Essi non erano parte della materia, e non rientravano in ciò che gli dei avevano giurato di non cambiare, sigillando col loro stesso potere quel giuramento perché non fosse possibile infrangerlo in alcun modo.

Fu così che gli dei decisero ciò che andava fatto.

Ciò che avrebbero dovuto fare fin dall'inizio.

Unendo le loro forze, essi scagliarono i Dai-Mon lontani dal mondo neonato, imprigionandoli in un luogo distante che nessun mortale avrebbe potuto facilmente raggiungere, e da cui loro non avrebbero potuto raggiungere facilmente nessun mortale.

Perché tale luogo divenisse la loro prigione, e non fosse loro possibile tornare semplicemente indietro, gli dei mandarono i loro angeli a chiudere ogni passaggio, ogni accesso ed ogni via d'uscita.

Gli angeli dell'ordine raggiunsero la prigione e la circondarono mutandosi in un guscio impenetrabile, che nessun prigioniero avrebbe potuto attraversare con le sue sole forze.

E gli angeli dell'equilibrio si unirono in una solida barriera che circondò la prima, e che avrebbe arrestato qualunque tentativo di infrangerla dall'esterno o superarla.

E gli angeli del caos mutarono a loro volta in una vorticante barriera che avvolse la seconda, e che avrebbe respinto ogni forza che le venisse scagliata contro, ed ogni viaggiatore che avesse cercato di penetrarla.

Le barriere angeliche presero forma, ed ogni contatto con i mortali fu così negato ai Dai-Mon, costretti ad un eterno esilio.

Ma esisteva ancora qualcosa che avrebbe potuto riportarli indietro, la forza stessa che li animava e che scaturiva dal cuore del mondo, e quella forza, come loro, avrebbe dovuto essere bandita per impedirne definitivamente il ritorno.

Così per la seconda volta gli dei unirono i loro poteri ed eradicarono tale forza dal mondo stesso, imprigionandola in un luogo inaccessibile dove né mortali né demoni avrebbero potuto ritrovarla.

Così, il mondo perse la Magia.

Anche se frammenti di essa ricaddero lungo la strada e con il tempo sarebbero stati riscoperti ed utilizzati dai mortali, il potere non sarebbe mai tornato ad essere quello di un tempo, almeno fintantoché gli dei fossero rimasti in grado di impedirlo.

Senza l'opposizione dei loro sempiterni avversari, gli dei poterono nuovamente sperare. Tuttavia un prezzo molto alto era stato pagato per poter liberare il mondo dai Dai-Mon: gli angeli erano scomparsi per sempre, e nessun dio avrebbe potuto ricrearli senza rinunciare ad una parte fondamentale del proprio potere, a causa dei limiti che gli dei stessi si erano imposti.

E senza gli angeli non vi era modo di alimentare nuovamente la fede dei mortali, poiché ben pochi erano coloro che ancora tentavano di predicare le vie degli dei, ed anche quei pochi iniziavano a vacillare nella loro fede, temendo di essere stati abbandonati.

Tra tutti gli dei, Leha avanzò una proposta, e disse che ognuno degli dei avrebbe potuto assumere spoglie mortali ed in tal modo camminare tra i mortali stessi e diffondere nuovamente la fede. Ma ciò che egli propose non poteva essere attuato, poiché il potere necessario a plasmare un corpo mortale era oltre ciò che la limitata fede del mondo concedeva loro.

Fashia disse allora che se creare un corpo mortale era impossibile, avrebbero dovuto usare quelli che già esistevano.

All'inizio gli dei non accettarono una simile affermazione, ma poi compresero che qualcosa poteva essere fatto. Essi avrebbero instillato una scintilla della loro essenza divina in coloro che erano più meritevoli e vicini a loro, e costoro avrebbero usato il potere che veniva loro concesso per agire nel mondo in loro vece, privi dei limiti che impedivano il loro intervento, ed avrebbero riportato la fede ai mortali, ed il potere agli dei.

Ogni dio avrebbe perciò scelto tra i suoi fedeli colui o colei che sarebbe divenuto suo Avatar.

Celaban però non fu d'accordo con quanto stava per essere fatto.

Egli temeva che gli Avatar avrebbero potuto disfare tutto ciò che era stato fatto, permettendo nuovamente agli dei di cercare di modificare il mondo dei mortali, anche se il loro potere sarebbe stato limitato.

Luxiana propose allora che venissero poste delle regole. Che ogni dio potesse creare un solo Avatar, che una volta che l'avesse scelto avrebbe dovuto mantenerlo tale fino alla sua morte, e che da quel momento in poi gli dei accettassero di agire nel mondo solo attraverso i loro Avatar ed i loro sacerdoti, e mai più in modo diretto.

Tetranor però intervenne e dichiarò che se una regola avesse dovuto esserci, allora avrebbe dovuto esserci anche il caos. E disse che se ogni dio poteva avere un solo Avatar, allora una volta morto il suo Avatar la scintilla divina sarebbe migrata ad un nuovo Avatar ancora nel grembo materno, e niente avrebbe potuto guidare la scelta se non la fede.

Celaban ascoltò ciò che gli altri proponevano e fu d'accordo. Aggiunse, però, che nessun dio avrebbe mai potuto uccidere volutamente l'Avatar di un altro, e rinunciò al proprio diritto di avere un Avatar, ma in cambio volle per sé la possibilità di incarnarsi in spoglie mortali, mantenendo il proprio potere, se mai questo fosse stato necessario per salvare il mondo neonato. E disse inoltre che gli dei avrebbero sì accettato di non agire più nel mondo, ma che nessun vero limite sarebbe stato posto questa volta, perché nessuno potesse poi volgere la loro scelta contro di loro. Ma chi tra loro avesse infranto il giuramento sarebbe stato punito, e se necessario sarebbe stato privato della sua divinità.

Così il secondo patto tra gli dei venne siglato ed ogni dio scelse il proprio Avatar tra i mortali, perché la fiamma della fede potesse nuovamente essere accesa nei cuori degli uomini.

Gli Avatar si sparsero per il mondo predicando la buona novella del ritorno degli dei, sebbene essi si non fossero mai veramente allontanati, e ben presto la voce giunse fino alle orecchie dei draghi in guerra, che tuttavia non vollero interrompere il conflitto.

Solo alcuni di loro decisero che era giunto il tempo di ristabilire la pace, e un clan di dorati, stabilitosi in un'isola deserta la consacrò a Midia e promise solennemente che per ogni vita spezzata prima del tempo nell'atroce guerra che aveva colpito il mondo, una vita sarebbe stata salvata per consentire al mondo stesso di rifiorire.

Con l'aiuto dei draghi di Midia, il verbo degli dei venne nuovamente diffuso, e ben presto la fede restituì loro il potere sul mondo, il potere non già di cambiare ciò che era ma di fermare ciò che non avrebbe dovuto essere.

Liberati dalle menzogne e dagli inganni dei Dai-Mon, e vedendo gli dei tornati nuovamente ciò che erano un tempo, i draghi accettarono infine la necessità di porre termine alla loro lotta. Gli scontri divennero sempre meno frequenti, e sempre più clan si astennero dalla lotta.

I più potenti tra i draghi rossi si recarono presso una catena montuosa che era stata teatro di uno degli scontri più cruenti, e qui fondarono un consiglio di pace per porre fine alle ostilità. Quel luogo divenne noto come Montagne delle Ceneri, poiché dalle ceneri del vecchio mondo ne nasceva ora uno nuovo sotto l'insegna della pace tra le razze.

Ben presto la grande guerra ebbe fine, e il mondo si avviò verso una nuova era che, nonostante i tristi presagi, sarebbe forse stata meno cupa della fine di quella che l'aveva preceduta.