



CRISPINO

Meridie



Meridie



Il Mondo di Alma




Benvenuto nel mondo di **Alma**, dove il sogno dell'Impero unificato di **Meridie**, guidato dalle trascendenti Ascese, sfida le difficoltà di una natura immensa e selvaggia, di popoli ostili e di una divinità solare creatrice che ha rinnegato il favore alle proprie creature.

Perché dovresti leggere questo manuale di ambientazione?

 **Immergiti in un mondo fantasy unico che prende le distanze dal solito immaginario collettivo.**

Meridie non è il prolungamento delle opere create di qualche altro autore e non si basa su alcuna ambientazione presente in commercio. È un prodotto **autonomo e indipendente**, interamente mio, meditato e riveduto più volte attraverso molte notti insonni. Sebbene tu possa riconoscere nelle Stirpi certi elementi divenuti ormai tipici dell'immaginario *fantasy*, possiedono una propria identità unica che si distacca dagli abusati *topoi* di umani, elfi, nani, orchi e relative variazioni, dai quali è stata permeata e persino saturata la scena creativa.

Se cerchi i miei **riferimenti letterari**, puoi trovarli in Lord Dunsany, William Morris, E. R. Eddison, J. R. R. Tolkien, Mervin Peake, Fritz Leiber, George R. R. Martin e in certi semi-sconosciuti libri e racconti degli anni '80 e '90. Molti dettagli di Alma sono frutto delle mie ricerche personale, attinti dallo studio di costumi e abitudini medievali o antichi.

 **Addentrati nella profondità di un mondo lirico, complesso e stratificato, carico di panorami evocativi e di dettagli culturali.**

Ti condurrò in un'esplorazione di Alma, descritta in oltre 400 pagine ricche di immagini evocative dal punto di vista geografico e astronomico, dalle foreste subpolari presidiate dai Primevi alle remote città-stato che conservano tradizioni divenute eretiche, dalle temibili Solitudini generate dall'ira della Dea del Sole, dominio delle Belve e degli Elementali, fino al cielo caratterizzato dai resti spettrali del Dio delle Lune. Scoprirai come, fra vasti spazi incontaminati restituiti alle forze primigenie, la civiltà Meridiana cerca di ricostruire se stessa e la propria fede dal cataclisma divino con cui è stata punita.

Ti narrerò la società dei Regni del **Secondo Impero Meridiano**, fra borghi, fortezze e templi del Culto del Sole; delle misteriose rovine del **Primo Impero**, memoria di un'età dell'oro che si spinse oltre i limiti concessi; oppure di luoghi selvaggi dalla natura suggestiva e unica, dove la forza della natura è a malapena domata dalla

presenza dei suoi abitanti. Gireremo fra i clan dei **Nomadi** Meridiani, con le loro tradizioni e le loro mitologie apostatiche, o sulle tracce scomparse della Stirpe maledetta dei **Seleni**, le cui abilità ispirate dalla ribellione della divinità lunare portarono su Alma la magia e generarono la Maledizione delle Lune, che grava sul popolo Meridiano mutando i morti in orrende parodie di vita.

Ti mostrerò il temibile popolo dei **Silvi**, nato dalla devastazione della Furia divina, con le loro peculiarità metamorfiche e la loro mentalità ferale. Esplorerai le profondità del sottosuolo abitate dai bellicosi e possenti **Primevi**, i figli della Prima Era che, a dispetto di qualunque editto divino, considerano Alma il mondo ancora a loro destinato, e degli alacri e riservati **Ctoni**, a loro sottomessi nelle marziali Rocche ipogee.

Le descrizioni dei singoli luoghi, più che incastrare le tessere di un atlante geopolitico prefissato, rappresentano suggestioni di ecosistemi naturali e sociali da cui puoi estrapolare e ampliare ulteriori dettagli della vita su Alma. A questo manuale non occorre una cartina geografica: se vuoi consultare la mappa di Alma, alza gli occhi al cielo e la vedrai impressa nel volto della Luna.

Esplora il concetto di una mitologia pervasiva dove non è chiaro dove risiedono il bene o il male.

Il ruolo delle divinità è fondamentale per l'essenza di Alma e per la vita dei suoi abitanti. Il dono arcano, raro e temuto, e le creature mostruose sono una mutazione impressa dalla loro influenza superiore. Il potere messianico delle **Ascese**, tre donne immortali che guidano la rifondazione sociale e religiosa dell'Impero, non è riconosciuto salvifico dall'intero popolo Meridiano.

Benché la teogonia di Alma sia connotata dalle classiche figure ancestrali del sole, della luna e della terra, la divinità positiva per eccellenza può essere interpretata come un'entità distante, gelosa e vendicativa, che in ogni epoca sconvolge il mondo e abbandona a stesse le creature che ha generato; mentre quelle negative possono apparire come usurpatori ben intenzionati, vassalli ribelli che persino dalla loro tomba ipogea continuano a prendersi cura delle proprie Stirpi ripudiate.

Sei un Master? Utilizza questa ambientazione nel modo in cui essa ti è più utile.

Qui non troverai alcun inserto di regolamento, né si tratta di un'espansione o un'appendice che richiede l'utilizzo obbligatorio di un altro testo collegato. Puoi adattare il contenuto alle tue esigenze creative e narrative, senza distrarti o vincolarti a meccaniche di gioco.

L'ambientazione si collega in modo nativo con **Meridie Gioco di ruolo narrativo**, ma puoi integrarla in un altro sistema di gioco a tua scelta. Puoi anche decidere di sfruttare questo manuale soltanto come lettura evocativa e ispiratrice, utilizzando le descrizioni dei luoghi, delle creature e delle leggende per trarne idee per trame, sfide e situazioni da inserire nelle tue avventure.



Meridie | Il Mondo di Alma

© Andrea Ragusa (Crispino) 2025



Cosmogonia di Alma

LA PRIMA ERA: LA GENESI

Questo dice la leggenda, condivisa fra molti Stirpi di Alma, con molte varianti ma un unico filo conduttore.

All'inizio dei tempi del mondo di **Alma**, in un'era non calcolabile con il concetto di tempo, vi erano la **Dea del Sole**, suprema dispensatrice di creazione, per cui fuoco e luce sono benedizione e vita; il **Dio della Luna**, a lei fedele, guardiano celeste di Alma; e le **divinità ctonie**, una coorte di esseri divini minori legati al corpo stesso di Alma, sottomesse alla Dea da cui traevano vita e calore. Si dice che non vi fosse l'alternanza del giorno e della notte, ma che la superficie di Alma fosse sempre illuminata (forse sia dalla Dea del Sole sia dal Dio della Luna per procura) e che l'unico luogo avvolto dalle tenebre fosse il sottosuolo.

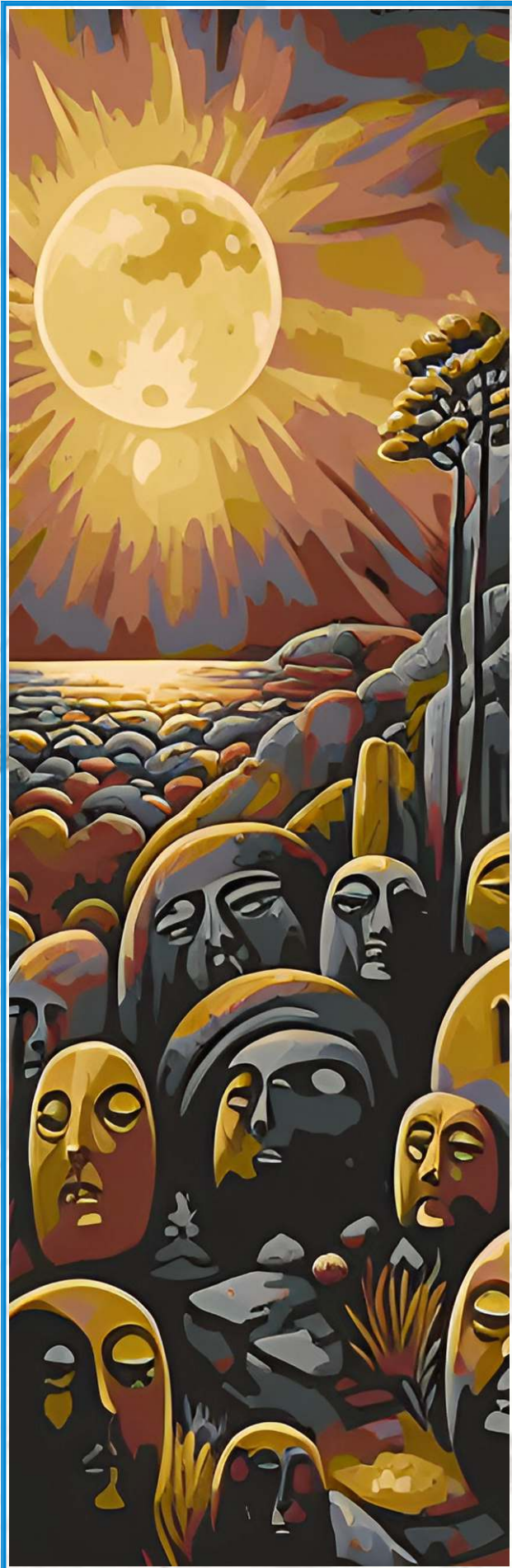
Secondo altre leggende, invece, il Dio della Luna sorse successivamente dalle viscere di Alma, alla fine della prima Era di Alma e all'inizio della Seconda Era, quando le divinità ctonie persero la propria identità: la Dea creò infatti un guardiano celeste e non ctonio, estrapolando nel cielo dalla massa indistinta del Colosso e donandogli un controllo superiore della Danza al posto del potere creativo, affinché vegliasse sulle sue nuove creature (i **Meridi**) laddove le precedenti divinità avevano tradito il proprio incarico e fallito il proprio ruolo.

LA CREAZIONE DI PRIMEVI E CTONI

La Dea del Sole creò sulla superficie di Alma i **Primevi**, quali esseri superiori per abilità fisiche e mentali, con il contributo delle divinità ctonie. In loro era appunto forte la potenza della terra, e il fuoco del sottosuolo si fuse con il fuoco celeste.

I Primevi tuttavia si rivelarono grezzi e violenti, dominatori della terra soprastante e sottostante. Voltarono le spalle al cielo che li aveva creati e vi preferirono il ricetto ipogeo, complici le divinità ctonie stesse, insuperbite dal potere creativo che la Dea aveva condiviso, che li attrassero come figli prediletti nel sottosuolo, loro dominio. Rese spavalde dalla propria potenza e dall'impunità, nel segreto delle profondità le divinità ctonie generarono altre creature senzienti, copie imperfette della creazione della Dea, e nacquero goffi ibridi, bestie quali i **Mastini Ipogei** e infine la più riuscita creazione, gli **Ctoni**, figli della terra che non cercano il dono del Sole.

La Stirpe dei Primevi divenne terribile e coltivò il culto del buio e del fuoco nascosto. Nuovi doni ebbero i Primevi dalle divinità ctonie, come la visione nel buio, ma essi furono legati ancora di più alla terra, e comparve in loro il **Destino di Pietra**, lo stato che li porta a fossilizzarsi con l'età per tornare alla terra che li ha sostenuti. Le Stirpi ipogee che sopravvissero alle ere sono fra le creature più antiche di Alma e sono ancora par-



zialmente sconosciute al censo dei Meridi: Alma era certamente più fredda un tempo, pertanto queste creature sopravvivono oltre le zone polari e nel sottosuolo, in luoghi inaccessibili ai Meridi.

LA CADUTA DEGLI DEI CTONI

Forse avvertita dal Dio della Luna, che non amava i Primevi (per la cui creazione non era stato convocato) e la cui profonda veggenza superava e penetrava lo schermo del sottosuolo dietro cui operavano le divinità ctonie, la Dea del Sole si avvide delle perversioni avvenute, rinnegò i Primevi come suoi figli e non riconobbe come proprie le creature generate dalle divinità ctonie, pur senza volerle distruggere. La Dea perdonò quelle creature, poiché erano incolpevoli di essere state create o traviate, e lasciò che vivessero, cosicché Primevi e Ctoni e altre stirpi furono lasciate in vita, ma non ebbero mai luogo e confidenza con i domini epigei.

La Dea, invece, punì severamente le divinità ctonie, ree di aver deviato cuori e menti delle creature per la propria gloria e di aver usurpato il potere concesso. Esse furono private della loro identità, poiché la Dea sottrasse loro il Vero Nome, e i loro poteri, risparmiati, furono vincolate dalla Volontà della Dea al servizio eterno di Alma, divenendo entità collettive e indistinte. Coloro che costituivano o sovrintendevano la massa del corpo di Alma si fusero nel **Colosso**; coloro che animavano e diffondevano la forza vitale in Alma, traendola e trasformandola dal potere celeste della Dea, divennero lo **Spiro**; e coloro che attuavano il disegno della Dea in Alma nei processi naturali divennero la **Danza**. Con questi nomi, equivalenti alle proprie funzioni in Alma, le divinità furono note dal quel momento.

La Dea impresso un moto alla Danza affinché Alma ruotasse e si muovesse verso e lontano dal Sole secondo un periodo vitale prestabilito, e le concedesse tregua da un sostegno continuo: nacquero così il giorno, la notte e il ciclo delle stagioni. In questo modo, inoltre, le divinità ctonie di Alma non avrebbero più avuto un flusso costante di energia tale da spezzare i vincoli che erano stati loro imposti.

Con l'esperienza accumulata dai propri errori, la Dea del Sole creò la nuova Stirpe apicale di Alma, i **Meridi**. Con la loro comparsa, iniziò quindi la **Seconda Era** dei popoli di Alma.

LA SORTE DI PRIMEVI E CTONI

I Primevi, privati delle loro divinità ctonie tutelari, si avvidero che esse si erano infine dimostrate per ciò che erano, ossia entità deboli, prede a loro volta di predatori superiori; così infransero i propri idoli ctoni, disprezzando se stessi per averli venerati, e rinnegarono la Dea del Sole che li aveva rifiutati, rivendicando la propria autonomia spirituale, dichiarando che mai si sarebbero nuovamente piegati ad alcun dio e che sarebbero stati gli unici padroni del proprio destino; e divennero la Stirpe atea che tuttora sono.

Gli Ctoni, creature interamente figlie delle divinità ctonie, non ebbero cuore di voltare le spalle ai creatori a cui dovevano l'esistenza, e si dedicarono alla cura del Colosso, al risveglio dei deboli poteri sacri ctoni che giacevano o scorrevano latenti nel sottosuolo, con la malinconia del proprio culto perduto.



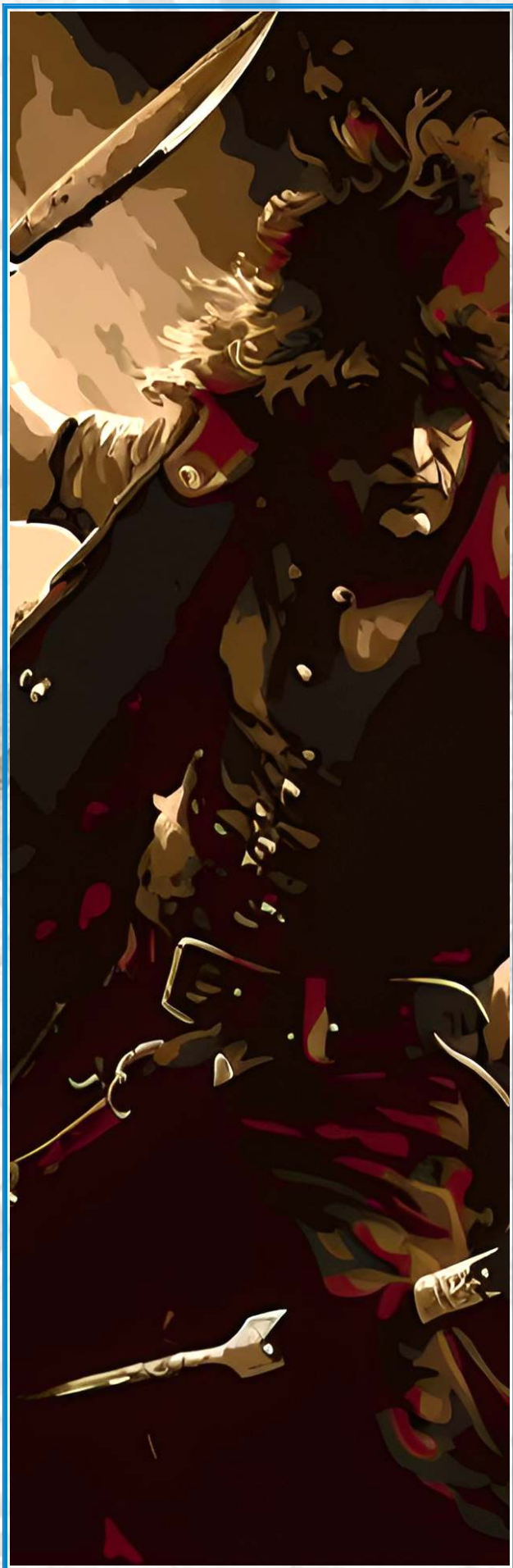
LA SECONDA ERA: MERIDI E SELENI

LA CREAZIONE DEI MERIDI

Per la creazione dei Meridi, la Dea sottomise i poteri del Colosso, dello Spiro e della Danza, ora strumenti privi di identità, affinché i Meridi ne assimilassero la conoscenza e ne sapessero accompagnare la natura e il corso con la propria opera.

I Meridi amavano e ricercavano il Sole, e nacque così il culto dell'astro che animava i loro giorni, mentre nelle notti rispecchiavano il sonno della Dea, protetti dalla veglia del Dio della Luna. La Volontà della Dea destinò loro la supremazia su Alma ed essi si espansero sulla sua superficie, finché non cozzarono contro i domini dei Primevi, che proteggevano le loro dimore ipogee con feudi epigei inviolabili e che continuavano la loro inarrestabile espansione sopra e sotto Alma. I Meridi cercarono di colonizzare le fasce centrali di Alma, mitigate e presidiate dal Sole, mentre i domini Primevi si concentravano più a nord e più a sud, laddove il freddo imperversava, a cui i Primevi erano per natura molto più resistenti.

I Meridi intendevano sottomettere i Primevi per il proprio ruolo nel nome della Dea del Sole, mentre i Primevi rigettavano la servitù spirituale e vedevano i Meridi come l'ennesimo ostacolo al proprio obiettivo di dominio indiscusso; e come nel mondo naturale, per le leggi della Danza, le due Stirpi collisero. Sorse quindi la tremenda e inesauribile **Guerra Eterna** fra Primevi e Meridi, tra i primogeniti rinnegati della Dea e i secondogeniti da Lei benedetti, scontro connaturato che da ere non accenna a spegnersi: nonostante la caduta dalla grazia divina dei Meridi, l'odio inestinguibile e la completa impossibilità di una convivenza perdurano.



LA CREAZIONE DEI SELENI

Il Dio della Luna aveva assistito senza intervenire alla creazione dei Meridi e vigilato incessantemente su di loro e su Alma nel nome della Dea, specialmente durante le notti, quando Ella riposava o rivolgeva la propria attenzione altrove. Durante lo scontro fra le due Stirpi, il Dio si avvide che i Meridi, meno numerosi e fisicamente dotati dei Primevi, avrebbero avuto la peggio e che il piano della Dea avrebbe fallito. Grazie al buio della notte, i Primevi erano eccessivamente favoriti e i Meridi perdevano le proprie battaglie; inoltre componevano una Stirpe ingegnosa e sensibile, ma ancora giovane e inesperta, non sufficientemente abile nel padroneggiare le forze agenti o latenti di Alma e sfruttarle per i propri scopi.

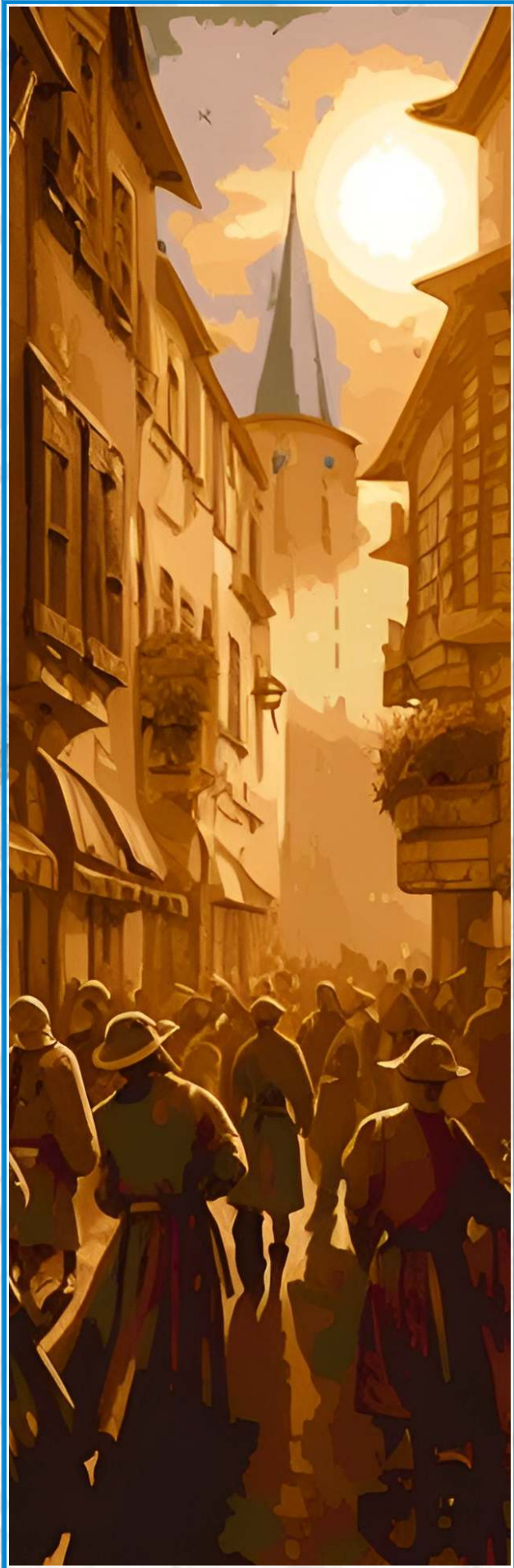
Questo era ciò che il Dio della Luna, signore delle notti, vedeva (a differenza della Dea, assente di notte) e di cui si convinceva. Mentre i Meridi arrancavano nell'arretratezza nomadica, affidandosi alla grazia della Dea, le civiltà dei Primevi, temprate dalla grinta e dalla disciplina, erano già organizzate in eserciti, avevano sottomesso la Stirpe degli Ctoni, addestrato i Mastini ed eretto le proprie imponenti **Rocche**.

Nel custode celeste sorse l'idea che i Meridi avrebbero avuto bisogno di aiuto: tale pensiero si sviluppò ulteriormente, ed egli si convinse che tale aiuto era stato trascurato o era stato loro inspiegabilmente negato. Durante innumerevoli notti di veglia, il Dio della Luna si convinse che la Dea avesse commesso un grave errore (l'ennesimo, dopo che si era fidata delle infide divinità ctonie) e che Egli, nel proprio ruolo di guardiano, per il bene della stessa Stirpe a cui la Dea aveva dato il proprio favore e che Egli era stato incaricato di proteggere, sarebbe dovuto intervenire per correggere il tiro e perfezionare l'opera nella direzione inizialmente intesa.

Nelle epoche che seguirono, emise la propria volontà sulla superficie di Alma e lasciò che la sua conoscenza permeasse le notti: essa fu colta da alcuni Meridi, le cui menti la tradussero in profetici sogni notturni, e furono edotti di segreti superiori. I Meridi che recepirono i messaggi furono gli eletti dal Dio della Luna: l'esposizione all'influsso divino li mutò mentalmente e fisicamente, ed essi acquisirono le caratteristiche di una nuova Stirpe ibrida, quella dei **Seleni**, benché essa fosse molto poco numerosa, poiché solo pochi Meridi svilupparono l'elezione. Questa tuttavia si trasmetteva: i figli, condividendo il medesimo sostrato vitale di padri e di madri che coglievano il flusso ininterrotto di ispirazione divina, si rendevano esposti al medesimo flusso, e tanto più pura era la selezione di quel seme, quanto più il potere si amplificava; pertanto gli eletti cercavano altri eletti con cui unirsi e raffinare la propria natura.

La Stirpe dei Seleni crebbe e assunse via via l'aspetto di creature alte e candide come la Luna, che scrutavano il cielo notturno con lo stesso amore con cui osservavano il Sole sorgere ad ogni alba.





L'ASCESA DEI SELENI: IL PRIMO IMPERO MERIDIANO

La Stirpe dei Seleni sviluppò una superiore conoscenza dei processi di Alma, finché dalle loro conoscenze e dalle loro volontà si sviluppò un potere che Alma non aveva mai osservato: era nata la **magia**, che rappresentava il dono supremo del Dio della Luna ai propri eletti. La magia Selenica consentiva di alterare localmente i movimenti della Danza di Alma e di piegare il Colosso sotto al spinta del proprio desiderio, ma non aveva modo di controllare lo Spiro, il cui influsso vitale era tetragono a ogni interferenza esterna che non passasse per il canale sacro della Dea del Sole. La magia era espressione del potere della Volontà del Dio della Luna di migliorare Alma secondo i propri desideri, e i Seleni usarono quel potere al servizio di se stessi e dei Meridi, di cui si sentivano una parte inscindibilmente legata. In quanto parte di una Volontà maggiore, la magia Selenica operava alterando la Danza semplicemente volendo quell'effetto, e maggiore era la determinazione della volontà, maggiore o più efficace era la modifica che si attuava.

I Seleni prosperarono, organizzarono i Meridi e li guidarono verso un'era di civilizzazione nel nome della Dea del Sole, tanto che la maggior parte dei Meridi seguirono la via che i Seleni indicavano loro. Sorsero così i primi insediamenti stabili, che strapparono i Meridi alla vita nomadica, e nacquero infine i domini e i regni Meridiani, prima separatamente in base ai contesti geografici di Alma, infine riuniti in alleanza contro i nemici comuni, i Primevi, che premevano ai confini di ogni dominio per schiacciarli prima che si costituissero saldamente. Nei regni subentrò il concetto di **Meridie**, ossia l'insieme delle terre abitabili di Alma destinata dalla Dea del Sole alla Stirpe Meridiana e quindi reclamabile di diritto alle altre Stirpi, e l'idea di un'unità politica che la governasse. Vaste distese superficiali di Alma furono colonizzate e antropizzate, addomesticate alle esigenze di Seleni e Meridi, finché al culmine della civilizzazione, esse furono unificate sotto un'unica legge e fu così fondato il **Primo Impero Meridiano**.

Mentre l'Impero avanzava inesorabile su Alma, conquistando terre e mari nel nome di Meridie, i Primevi arretravano, spinti verso le latitudini più estreme, poiché i rapporti di forza si erano invertiti, e la loro supremazia era messa in crisi. In questo periodo, le città-stato più antiche, come **Icaria**, **Tauria**, **Bandura** e **Giantria**, furono fondate da imponenti spedizioni esplorative, in territori isolati da barriere naturali e lontane dai confini dell'Impero, e funzionarono come colonie per l'approvvigionamento di materiali rari o irripetibili per la madre patria.

Non tutti i Meridi avevano tuttavia seguito i Seleni, poiché una minoranza, comunque consistente, rimase estranea ai loro insegnamenti e all'obiettivo di Meridie: fedele alla propria natura tradizionale, concepita in vicinanza a quelle delle altre creature della Dea del Sole, e suddivisa in gruppi tribali, questa minoranza generò i popoli dei **Nomadi**.



LO SPLENDORE DEL PRIMO IMPERO MERIDIANO

Il Primo Impero Meridiano si espanse nel grande continente centrale di Alma, e la terra inclusa nei suoi confini fu quindi chiamata **Meridie**. Maghi Selenici leggendari, supportati dalle conoscenze del Dio della Luna, convogliarono e legarono le energie del Colosso attraverso la terra in una rete di condotti sotterranei e immanenti, le **Faglie**, molto più stabili e meno suscettibili di alterazioni o interruzioni rispetto alle correnti magiche epigee, in quanto incise nella struttura stessa del Colosso.

Le Faglie, create artificialmente dai Seleni, assecondavano geometrie terrestri preesistenti, in armonia col supporto materico del Colosso che le veicolava. I Seleni le convogliavano in alcuni incroci, detti **Nodi**, posizionati su una griglia ortogonale regolare che percorreva la superficie di Meridie da un capoluogo all'altro, controllandola in modo uniforme ed efficiente a dispetto delle geometrie indipendenti delle Faglie. I Nodi amplificavano e regolavano le energie che vi scorrevano dentro, in modo che fosse possibile farvi "scorrere" o "risuonare" effetti magici: tale rete espandeva significativamente l'area di effetto dei rituali Selenici.

Sopra i Nodi sorsero monumenti, megaliti e luoghi rialzati, da cui i Seleni sprigionavano o ricavano forti quantità di energia: gli insediamenti Meridiani si concentrarono in corrispondenza dei Nodi e fu per loro naturale dedicare questi punti alla Dea del Sole, tanto che i Nodi divennero Templi e spesso mausolei e luoghi di sepoltura degli Imperatori defunti. Un numero limitato di Templi del Primo Impero sono ancora presenti nel Secondo Impero Meridiano, molti invece risiedono ancora celati sotto le fondamenta di insediamenti Meridiani o Primevi, oppure giacciono ancora abbandonati sotto gli strati di roccia con cui la Furia li ha seppelliti. Un piccolo insieme di scogli al largo di un mare interno è in realtà la punta visibile di un Nodo ormai sommerso dal mare; in alcune Solitudini si possono trovare le rovine ormai irriconoscibili e corrose di Templi antichi.

Tutte le **antiche rovine** su Alma sono ciò che resta del passato ancestrale della Primo Impero Meridiano, inghiottito nel sottosuolo dagli sconvolgimenti tellurici. I resti del Primo Impero sono stati inglobati da nuove colonizzazioni o trasformati in habitat di nuove creature, e il Secondo Impero Meridiano li riscopre via via, spesso casualmente, spesso con il tentativo di liberarli e riconquistarli per salvare ciò che del passato può essere ancor oggi prezioso. Antichi palazzi ed enormi falansteri oggi sono rovine sperdute nelle Solitudini, in luoghi senza alcun collegamento con le zone attualmente civilizzate e ridotte a ospitare cave di bestie.

Le profondità delle Rocche Primeve che si sviluppano nel sottosuolo del territorio Imperiale hanno inglobato e sfruttato le strutture preesistenti della Primo Impero, poiché dopo la Furia i Primevi hanno riguadagnato possesso di terre fino a quel momento in mano nemica. Per questo motivo, gli avventurieri scovano nel sottosuolo trappole magiche ancora attive di origine Selenica, antichi passaggi mai più calcati dai piedi di creature senzienti, archivi di conoscenze perdute o inspiegabili altari alla Dea del Sole sepolti nelle tenebre, e persino reliquie Seleniche, utilizzate come focus arcani per potenziare il Nodo stesso.





LA PERVERSIONE DEI SELENI

Vedendo il suo popolo dei Seleni sorgere in mezzo a quello dei Meridi e guidarlo alla conquista di Alma, il Dio della Luna si convinse che egli avrebbe sagomato Alma in una forma migliore di quanto fosse riuscita la Dea del Sole, e la sua volontà si mutò progressivamente in orgoglio e infine presunzione, e decise di reclamare la propria identità in mezzo al suo popolo.

Quando l'Impero era al culmine, i Seleni ricevettero le visioni dirette del Dio della Luna, che li spingeva verso segreti ancora maggiori e verso conoscenze più potenti: e il Dio comparve nei sogni dei più potenti dei Seleni, e spiegò loro la nascita di Alma, il destino divino dei Meridi, i doni che Egli aveva trasmesso ai Seleni e il ruolo che costoro avrebbero dovuto ricoprire. Quando i Seleni conobbero infine il Dio a cui dovevano la propria stessa natura, Egli divenne la loro guida.

I Seleni chiesero al Dio di indicare la via che li avrebbe resi signori assoluti di Alma e che avrebbero portato Meridie a coincidere con l'intera superficie del pianeta; ed Egli illustrò loro i modi con cui spingere all'estremo la volontà, che li rese ambiziosi di un potere totale. I Seleni iniziarono a sentirsi il perfezionamento dei Meridi stessi e iniziarono a distaccarsene, oppure a usare loro e le altre Stirpi come strumenti inferiori per un fine superiore. Possenti Primevi furono catturati e, insieme con altri Meridi ribelli, sia Imperiali sia Nomadi, furono utilizzati dai Seleni per nuovi esperimenti.

Il controllo diretto dello Spiro era inaccessibile ai Seleni, blindato dal volere della Dea per evitare l'abuso; pertanto esplorarono così le vie oltre la vita, spingendo la loro magia al controllo della Danza dei frammenti del Colosso privati dello Spiro. Dai resti dei morti, fino a quel momento restituiti al Colosso mediante i riti di sepoltura, furono così generate alcune creature che non seguivano completamente le leggi naturali: marionette del volere dei soli Seleni, a loro sottomesse secondo una nuova Danza, esse costituirono i primi membri della **Stirpe Lunare**.

Questi esperimenti isolati tuttavia non bastavano ai Seleni: era necessaria un'evoluzione completa dell'intera Stirpe Meridiana per superare i limiti biologici imposti e diventare le creature in grado di dominare Alma sopra le superiori virtù fisiche dei Primevi. Gli studi si concentrarono nel creare un popolo eletto che non temesse la morte come un limite per il servizio all'Impero, generando soldati Lemuri incapaci di provare dolore e pronti a scagliarsi contro le preponderanti armate Primeve, continuando a risorgere dalle medesime armate sconfitte: così come il Dio della Luna aveva creato gli eletti Seleni dai Meridi, essi si presero il diritto di generare a loro volta altre creature più adatte.

LA NON-VITA DEL POPOLO MERIDIANO

Il Dio della Luna, inorgogliuto ed esaltato dalle sue stesse creazioni che lo riconoscevano come pari o addirittura superiore all'entità di cui Egli era vassallo, iniziava a sentire la propria azione un perfezionamento dell'opera della Dea del Sole, e dopo interminabili preghiere e invocazioni concesse ai Seleni ciò che chiedevano e di sfiorare la barriera che mai si sarebbe dovuto toccare: il potere della vita e della morte, il diritto supre-

mo in mano alla Dea del Sole, il cui abuso era stato la causa della disfatta delle divinità ctonie.

Così come i Seleni erano stati creati dalle vibrazioni spirituali del Dio della Luna attraverso Alma, così l'intero popolo Meridiano fu percorso all'esposizione a una nuova alterazione divina, che durò vari periodi e che infine mutò la composizione stessa del corpo all'interno della loro Stirpe. Fu posto sui Meridi un blocco biologico che al momento della loro morte avrebbe impedito allo Spiro di fluire completamente e ritornare nel circolo di Alma: non fu quindi imposto un controllo diretto sullo Spiro, bensì della Danza che ne regolava il deflusso attraverso il Colosso. Dopo la morte i Meridi iniziarono a conservare ancora una scintilla di Spiro e un'ombra di intelletto parzialmente senziente dentro di loro. Iniziarono a sperimentare la **doppia morte**, ossia quella dell'identità seguita, giorni dopo, da quella corporea, finché col tempo divennero **Lemuri**, cadaveri ambulanti, docili e obbedienti a coloro che ne controllavano la Danza, ossia i Seleni.

Nel frattempo costoro, ai vertici dell'impero e del relativo fulgore, sbandieravano la rinascita del popolo Meridiano contro i Primevi e, in virtù delle loro capacità di controllo degli Lemuri, il loro ruolo di Eletti alla guida indiscussa della società (da qui il termine della classe governante di Icaria, che conserva ancora tale accezione). La nuova situazione biologica del popolo Meridiano fu chiamata il **Bacio della Luna** e il popolo fu persuaso che il Dio avesse voluto donare loro una seconda opportunità dopo la morte, al servizio di Meridie e dei suoi Eletti. Quando sorsero i primi altari dedicati al Dio della Luna accanto a quelli della Dea del Sole, talora più maestosi dei secondi, e i Seleni iniziarono a prendere abitudini notturne e a essere scortati da guerrieri Lemuri, fu segno che il limite era stato varcato.

Fu un periodo possente, traumatico, indicibile per il popolo Meridiano, che non riusciva più a morire come da tradizione; per i Nomadi, lontani dalla propaganda Imperiale dei Seleni e coinvolti da un fenomeno al di fuori del loro controllo e spesso della loro consapevolezza, fu ancora più angosciante, tanto che da allora nacque la tradizione dei roghi per evitare l'infausto e inspiegabile risveglio.

La trasformazione dei Meridi in una Stirpe che dopo la morte continua a persistere fu la più grande manipolazione eugenetica attuata dal Dio della Luna: un atto così forte, globale e perpetuo, completamente al di là delle capacità dei Seleni, anche in termini di mantenimento della maledizione nel tempo e nello spazio, fu un atto divino di altissimo livello, che mutò perennemente la natura dei Meridi, così come le divinità ctonie avevano manipolato l'essenza dei Primevi verso configurazioni ipogee. Il Dio divenne connivente con le sue creature, o forse le sue creazioni stesse lo spinsero oltre i limiti che Egli si era posto: è quindi difficile comprendere esattamente chi corrompe l'altro tra il Dio e la sua stirpe mortale, sebbene il Culto del Sole sostenga che tale intento blasfemo fu sempre nel volere iniziale del Dio e che infine, semplicemente, si esprime appieno.

Fu l'alterazione del flusso dello Spiro per effetto della trasformazione sui Meridi che attirò infine l'attenzione della Dea su Alma (o che il Dio delle Lune non riuscì più a tenere nascosto alla Dea) e che rappresentò la principale causa della Furia.





LA FURIA E LA CADUTA DEL DIO DELLA LUNA

Gli archivi del Primo Impero sono andati perduti, e nessuno ha alcuna registrazione di ciò che realmente avvenne: ciò che si sa è racconto o leggenda, e ipotesi tratte dalle tradizioni di tutti i popoli di Alma, ma tutti concordano che in quel periodo la Dea del Sole ebbe infine contezza dell'operato del Dio della Luna e che, nuovamente tradita e usurpata dalle entità sue vassalle, abbandonò stavolta ogni intenzione di perdono e riversò la propria ira sul responsabile e la propria indignazione sulle opere compiute con la sua influenza: di quest'epoca di cataclismi si dice che la Danza divenne **Furia**.

Il cielo si oscurò, per lunghi anni o forse per secoli; Sole e Luna scomparvero dietro nuvole impenetrabili e strali solcavano i cieli ininterrottamente. Questi fuochi celesti divennero gli araldi di tremende piogge di meteoriti, che provocarono enormi sconvolgimenti sull'intero suolo di Alma e che con i loro impatti crearono le attuali catene montuose circolari, prosciugando gran parte dei mari o sprofondandone le acque nel sottosuolo, distruggendo ampie aree civilizzate e interi ecosistemi, e generando le vaste distese selvagge che furono poi chiamate **Solitudini**.

Gli animali si atterrirono e quelli che sopravvissero si nascosero nel sottosuolo, timorosi di emergere, generando così altre razze di creature ipogee mai viste prima; oppure inspessirono le proprie membra e temprarono la propria natura sotto le minacce celesti, generando gli antenati delle spaventose **Belve delle Solitudini**.

L'Impero Meridiano, che era durato probabilmente per un paio di millenni, fu scosso nelle fondamenta, e fu annichilito dalle calamità naturali con cui la Dea azzerò la civilizzazione portata avanti dai Seleni per ripristinare lo stato di natura dei Meridi da lei inizialmente voluto. Le Faglie furono interrotte e deviate, oppure sprofondarono ancora più nel profondo della terra, tanto che tali irregolarità perdurano ancora. I Primevi sopravvissero al disastro abbandonando completamente la superficie e rintanandosi nelle profondità delle loro Rocche.

La caduta dei meteoriti provenienti dalla Luna ebbe un effetto apocalittico su Alma. Ogni meteorite generava un inevitabile terremoto per l'impatto e conseguenze per svariate decine di chilometri attorno a sé. Le polveri dell'impatto ricadenti attorno a ogni cratere scatenavano immensi incendi per via delle temperature elevatissime e della vaporizzazione a cui erano sottoposti il meteorite e il terreno su cui aveva impattato. Durante la Furia si sintetizzarono nell'atmosfera si originarono a piogge acide su tutta la superficie di Alma. L'oscurità provocata dalla sospensione nell'atmosfera delle polveri, dei fumi e delle ceneri prodotte dagli incendi, sopresse innumerevoli piante e comportò conseguenze devastanti.

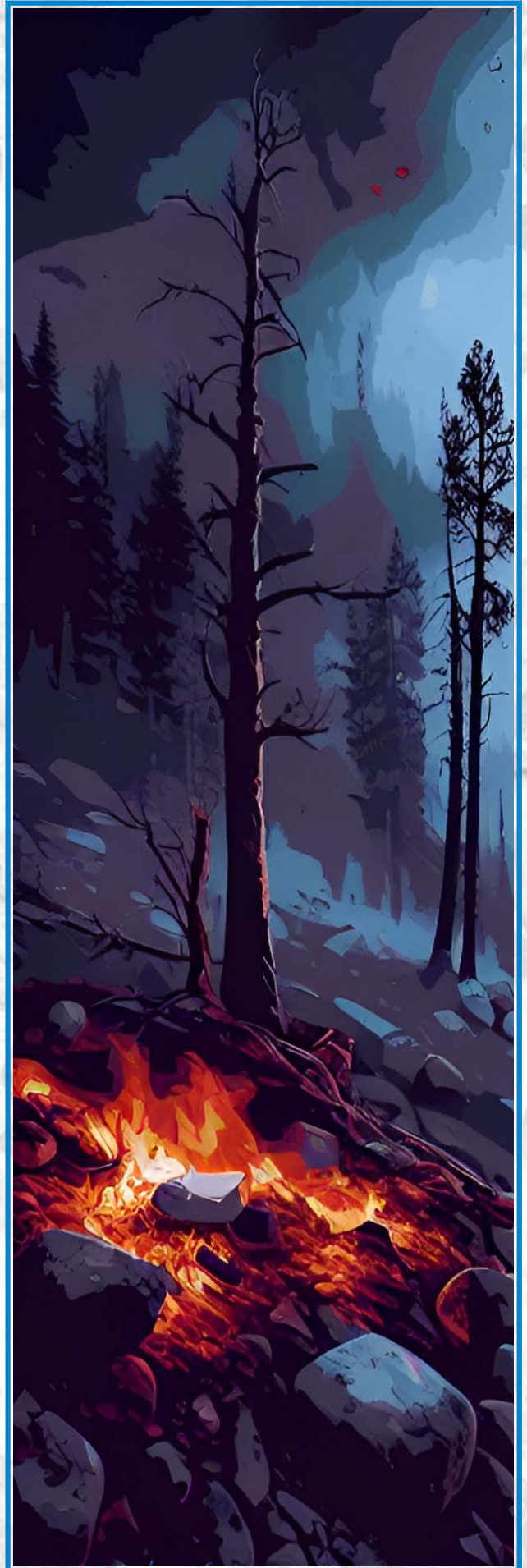
Durante la Furia si verificò una diminuzione della temperatura ambientale per l'effetto-scudo delle polveri e delle ceneri. Tale impatto catastrofico globale determinò la morte di un quarto della popolazione Meridiana di Alma e causò l'abbassamento della temperatura di 10 gradi su scala mondiale per una durata di anni, portando i ghiacciai alle medie latitudini anche in estate e distruggendo ogni produzione di derrate agricole alimentari.

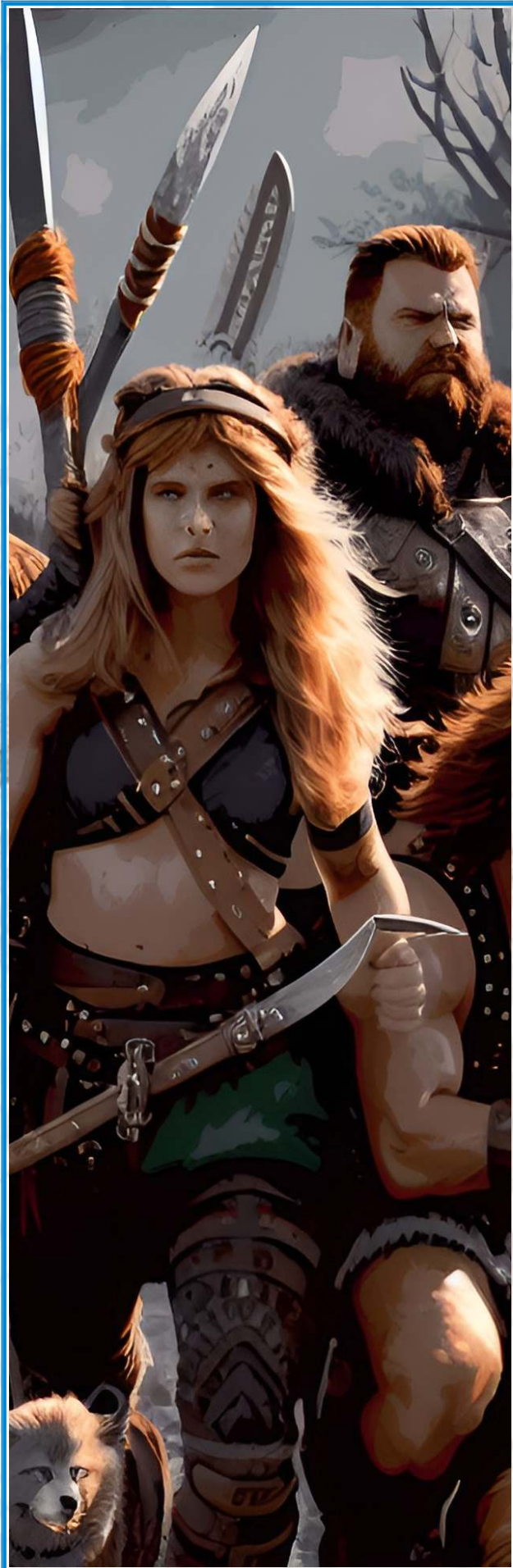
LA FINE DELLA FURIA

Quando, dopo un tempo non calcolabile, la Furia si acquietò nuovamente nella Danza, la superficie di Alma aveva mutato aspetto, e la Luna non era più. Quando le nuvole si diradarono e il cielo tornò visibile dopo anni, al suo posto i superstiti potevano osservare la Spirale Celeste e le tre Lune di Alma, gli ultimi resti polverizzati o spezzati della gloria visibile del Dio della Luna, che fu rinominato **Dio delle Lune**. Si disse che la natura del Dio delle Lune fu strappata dalla sua mole (ciò che rimane della **Luna Concava**), trasportata e inglobata dentro il Colosso per mezzo dei frammenti meteoritici del suo corpo caduti al suolo, e che la Dea del Sole aveva infranto il corpo e il potere del Dio e ne aveva seppellito il cuore nelle profondità di Alma, imponendo l'intero Colosso come sua prigione.

L'asse del pianeta si era inclinato notevolmente per i continui impatti celesti e questo portò una diversa distribuzione delle fasce climatiche: le differenze fra le stagioni divennero sostanziali e Alma divenne complessivamente più calda. Molti furono convinti che tale variazione fu causata da un impatto tremendo di un gigantesco frammento lunare, probabilmente il cuore del Dio inglobato nel pianeta, ma nessuno trovò mai l'eventuale punto di contatto, forse coperto dalle acque oceaniche o forse seppellito sotto qualche Solitudine; la convinzione più comune è che il Mare delle Illusioni, vegliato dalla **Luna Ossuta**, rappresenti tale cicatrice.

La distruzione del Dio della Luna e la Furia furono eventi apocalittici che segnarono la fine della Seconda Era di Alma: quando il clima si ristabilì e Alma riuscì a stabilizzare nuovamente i propri ecosistemi, era iniziata la **Terza Era**.





LA TERZA ERA: FINE E RINASCITA

LE CENERI DI MERIDIE

L'Impero Meridiano era stato sconvolto al culmine della propria potenza: la Furia ne aveva distrutto l'organizzazione sociale, culturale e politica di Meridie. Molte conoscenze erano andate irrimediabilmente perdute, seppellite nel sottosuolo; le istituzioni erano ormai spezzate e la civiltà era collassata, preda della carestia e delle piaghe. I costumi si erano imbarbariti fino alla legge della sopravvivenza e a breve non esisterono più unità politiche.

Di quell'immenso dominio unito che era chiamato Meridie, infatti, non restavano in piedi che pochi insediamenti, ora minacciati dalla natura ostile di Alma e dai nemici dell'Impero che reclamavano lo spazio che avevano ceduto nella Seconda Era di Alma. I Primevi, infatti, cessati gli eventi apocalittici ai quali erano riusciti a resistere degnamente protetti dalle profondità ipogee, e assestatisi la situazione climatica e geografica su Alma, erano usciti nuovamente dalle Rocche e stavano riconquistando i territori devastati grazie alla propria superiore potenza militare, che era stata parzialmente risparmiata dall'isolamento nel sottosuolo.

I Nodi sopravvissuti, benché privati di gran parte della connessione alle Faglie, distrutte o alterate dalla catastrofe ambientale, erano ancora parzialmente funzionanti e i Seleni che li controllavano potevano godere di una sorgente costante di potere; pertanto i Templi furono punti focali per lo scontro fra i resti dell'Impero e le incalzanti truppe Primeve, che li avevano individuati come obiettivo sensibile. Gran parte dei Templi furono distrutti nell'attacco o nella difesa, e il tempo poi seppellì le rovine.

I TOTEM NOMADICI

Durante la distruzione dei resti degli insediamenti Meridiani dove si ergevano i Nodi arcani, i Seleni cercarono di portare in salvo le reliquie della Dea contenute nei Nodi prima che i Primevi potessero impadronirsene: i Seleni riuscirono a condurne via alcune, altre rimasero sepolte nelle rovine dei Templi o furono conquistate dai Primevi con il resto del bottino, ma alcune di esse furono portate fuori e si smarrirono nei territori circostanti. Accadde spesso che un drappello in fuga con la Reliquia fosse intercettato, ed essa fu affidata o ritrovata dai popoli Nomadici: le Voci ne compresero il potere e la natura sacra e la inglobarono nella propria tradizione, creando i Totem, nei quali la Reliquia veniva segretamente custodita e spostata ad ogni creazione di un nuovo Totem, che quindi divenne il nuovo oggetto sacro per eccellenza.

La custodia delle Reliquie Meridiane della Dea, tramandata mediante storie e leggende, si trasformò nel simbolo avito del Totem, nel quale si fusero i concetti di sede di potere arcano e divino, funzione che nell'Impero era stata ricoperta dai Templi: come Templi itineranti, infatti, i Totem focalizzarono i nuovi spazi di assemblamento sacro, in una cornice mobile vicina e compatibile con la condizione errante dei Nomadi: la vigilanza della Dea sarebbe infatti stata portata in conti-

nuo movimento all'interno del territorio affidato. La fusione fra Reliquia sacra e identità di gruppo (il totem assumeva raffigurazioni specifiche e uniche per ogni clan) contribuì a rafforzare nei Nomadi l'idea di essere protettori del territorio da loro abitato nel nome della Dea e ricordava loro di essere figli di un unico popolo Meridiano, a dispetto della frammentazione tribale che inevitabilmente si era creata.

LE CONSEGUENZE SUI SELENI E LA SOPRAVVIVENZA NEGLI ESPERI

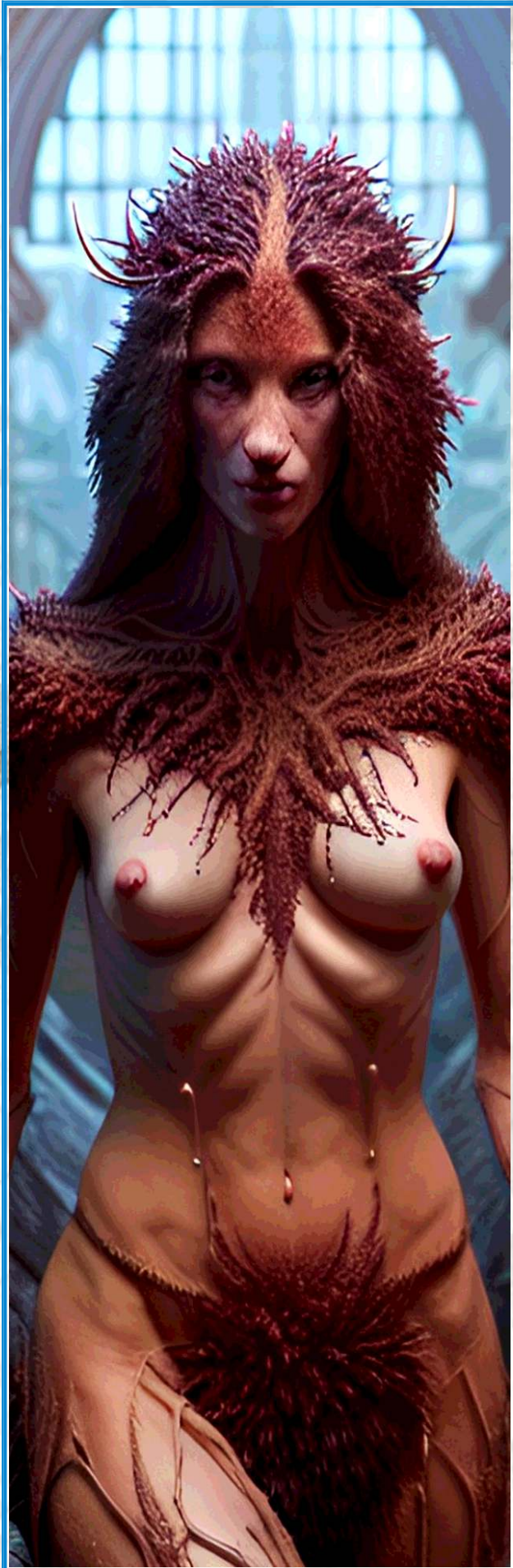
La Furia aveva provocato altri effetti permanenti e tangibili, ad esempio dopo il cataclisma il calore e la luce del Sole erano nettamente aumentati per effetto della variazione dell'asse di rotazione. Fu interpretato che la Dea del Sole volesse perseguire le genti Seleniche, rendendo loro impossibile sostenere la luce solare nei luoghi che i Seleni avevano dominato.

I Meridi vi si abituarono presto per la loro stessa natura, rafforzata dall'apporto di luce e calore; anche i Primivi impararono a tollerare la luce più intensa, pur senza mai amarla; invece la luminosità del Sole e persino del cielo diurno divennero insostenibili per i Seleni, che ormai erano divenuti creature notturne, i cui occhi erano incapaci di adattarsi e il cui pallore si ustionava ben presto al sole diretto. Privati del ruolo, dei mezzi e dei privilegi accumulati nei secoli della Primo Impero, attivamente avversati dalle condizioni di vita su Alma successive alla Furia, alcuni Seleni caddero in crisi e si allontanarono dai resti dell'Impero Meridiano, per la maggior parte di loro lottò per non scivolare nella barbarie.

Durante la Furia i Seleni erano stati privati della presenza e dei sogni inviati del Dio delle Lune, e le notti delle prime epoche furono altrettanto lunghe e vuote; tuttavia, questa condizione era destinata a non durare. Benché Egli fosse apparentemente imprigionato nelle viscere del Colosso e il cielo mostrasse visibilmente i resti della sua unità infranta, l'identità del Dio delle Lune si era conservata integra. In seguito si pensò che, trasmettendo le proprie conoscenze e la propria saggezza fra i Seleni, egli avesse volontariamente fuso in loro anche una parte della propria identità prima della Furia, e quindi finché la Stirpe Selenica fosse stata presente su Alma, egli non avrebbe mai perso il proprio Vero Nome, memore di quanto accaduto per le divinità ctonie. La veggenza del Dio delle Lune fu in grado di oltrepassare i limiti della struttura di Alma, come avvenuto per la scoperta dei tradimenti ipogei delle divinità ctonie; inoltre, grazie alla saggezza accumulata da ere di osservazione celeste di Alma, sapienza che la Dea aveva forse sottovalutato, il Dio propagò la propria Volontà dentro e fuori i confini della sua prigione materiale, vibrando attraverso il Colosso, e diffuse la propria coscienza lungo la superficie esterna di Alma, utilizzando la Stirpe Selenica come mezzo di ricezione e trasmissione.

La coscienza del Dio spinse i Seleni a cercare nuove vie di sopravvivenza di fronte alle avversità, e questo mosse i loro passi in nuove direzioni. I Seleni iniziarono





a procreare con i Meridi, a loro compatibili e più resistenti alle condizioni ambientali imposte ad Alma dopo la Furia: benché il potere dei loro eredi risultasse via via meno intenso, i Seleni trovarono la sopravvivenza del loro sangue negli ibridi **Esperi**.

Alcuni Seleni tentarono di unirsi anche ai Primevi per testare nuove alchimie dello Spiro, ma con effetti più scarsi e molto più rari, poiché i Seleni erano stati generati dai Meridi e non dai Primevi; tuttavia, per effetto di quelle prove di sopravvivenza, il seme della magia Selenica iniziò a scorrere anche nel sangue Primevo, e si originarono così le prime **Streghe Primeve**. Questi esperimenti avvennero tanto nei domini un tempo appartenuti all'Impero quanto nelle città-stato remote, poiché il messaggio del Dio delle Lune non era ostacolato dalle distanze geografiche.

LA COMPARSA DEI SILVI

Nei primi periodi che seguirono la Furia, le Solitudini rimasero inesplorate dai Meridi e dai Primevi, in quanto troppo inaccessibili e aspre per concepire una vita organizzata. Strane bestie erano comparse, aggressive e selvagge, e spesso poco commestibili; in quei luoghi la natura si comportava in modo violento e tremendamente senziente, scagliando raffiche di vento e sassi che squarciavano la carne in modo orrendamente mirato (gli **Elementali**); inoltre tracce di altre creature mai viste, unite ad avvistamenti inspiegabili, tennero lontani i popoli di Alma da quelle terre desolate e inospitali.

Fu dalle Solitudini che col tempo emersero infine i **Silvi**, una nuova Stirpe di creature senzienti che era sorta in Alma durante la Furia e a seguito di essa. Erano creature ibride, sagomate dalla Furia della Dea del Sole fondendo tramite lo Spiro elementi animali o vegetali sul modello dei Meridi Nomadi. Nessuno sa esattamente come furono generati, poiché neanche il popolo Silvano ha memoria della propria origine. Si ritiene che la Dea abbia manipolato le creature di Alma mediante le medesime vibrazioni spirituali con cui il Dio della Luna aveva generato i Seleni dai Meridi, ma a un livello infinitamente più potente, rapido e decisivo, e che questa mutazione sia ancora in itinere, il che spiegherebbe la rapidissima capacità di mutazione e adattamento costante che i Silvi dimostrano rispetto alle altre Stirpi, e che rafforza il convincimento che essi siano i nuovi figli benedetti della Dea.

Ogni tribù di Silvi mostrava le caratteristiche tipiche del luogo in cui era comparsa: creature con simbiosi lignee nelle foreste, o con tratti bovini, leonini, lupeschi o ursini nei luoghi dove erano presenti i rispettivi predatori. I Silvi si integravano perfettamente nella nuova natura di Alma come parti dell'ecosistema, reclamando come proprie zone protette i luoghi che li avevano generati: le Solitudini erano i loro habitat ideali, poiché avevano fame di natura incontaminata e di spazio libero. Benché prosperassero in quei luoghi selvaggi, erano capaci di adattarsi a qualunque ambiente non antropizzato e di sviluppare caratteristiche ad esso compatibili in poco tempo, cambiando la propria composizione fisica in poche generazioni e a volte persino in pochi decenni. Benché ancora scarsi di numero rispetto alle popolazioni esistenti di Alma, mostravano una fertilità sbalorditiva e davano chiaro segno di poter diventare la Stirpe più popolosa di Alma, se avessero avuto campo libero e tempo sufficiente. Veneravano la Dea del Sole, che dicevano li avesse generati direttamente (chiamata-

vano se stessi **Figli della Furia**), amavano la luce e il calore naturale del Sole che spesso li sosteneva (i Silvi vegetali cercavano e si nutrivano di luce solare) e lodavano la Furia come strumento di volontà divina e lo Spiro come dono supremo della Dea e sorgente di ogni bene.

Pacifici o neutrali con i Meridi che si avvicinavano a loro con collaborazione o rispetto, i Silvi cacciavano ferocemente i Primevi, i quali non fecero mai alcun tentativo di coesistenza o collaborazione con le nuove creature. In presenza dei Seleni e di tutte le creature della Stirpe Lunare, tuttavia, i Silvi provavano un odio ancestrale e inestinguibile, che attribuivano alla spirito sacro della Dea stessa calato in loro, e manifestavano la Furia attaccando tali creature a portata di vista, di udito o di fiuto. I sacerdoti Silvani erano maestri nelle vie dello Spiro e annoveravano infatti i migliori guaritori che Alma avesse mai visto.

Con la comparsa dei Silvi, il popolo Nomadico stabilì definitivamente che il modo di vivere Imperiale era chiaramente invisibile alla Dea e pertanto destrutturarono ulteriormente la propria esistenza per adattarsi alle nuove condizioni di sopravvivenza nelle Solitudini, a fianco di quella che sarebbe stata la nuova specie *alfa* dei Silvi.

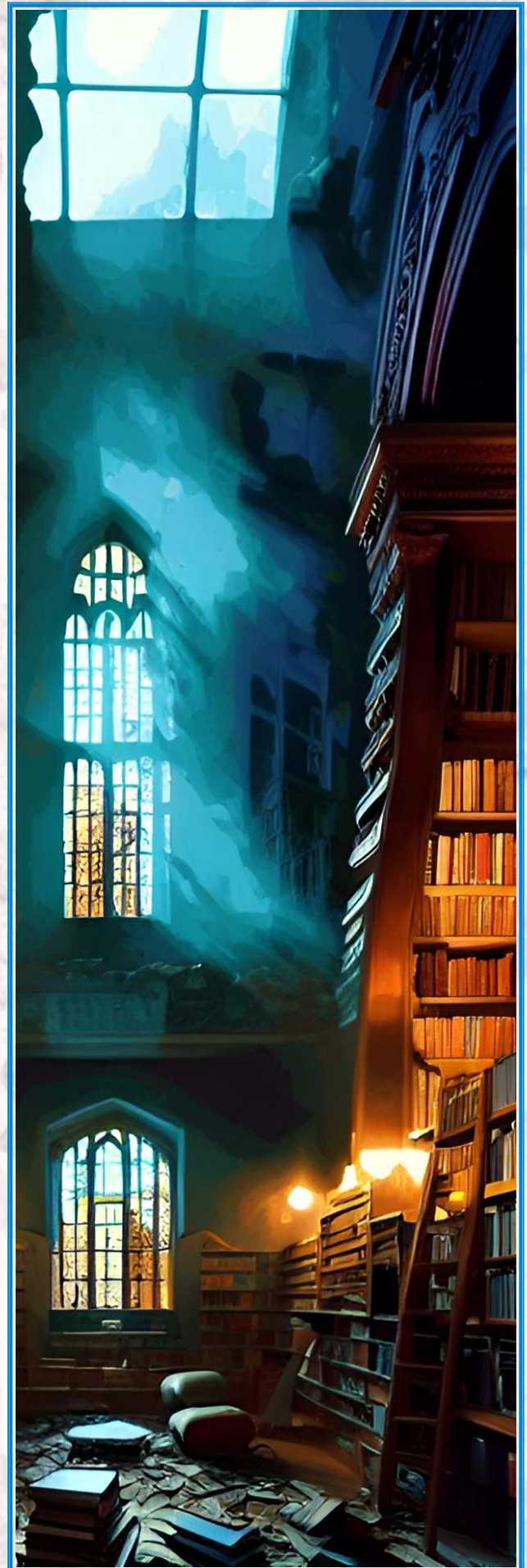
LA SCOMPARSA DEI SELENI DALL'IMPERO

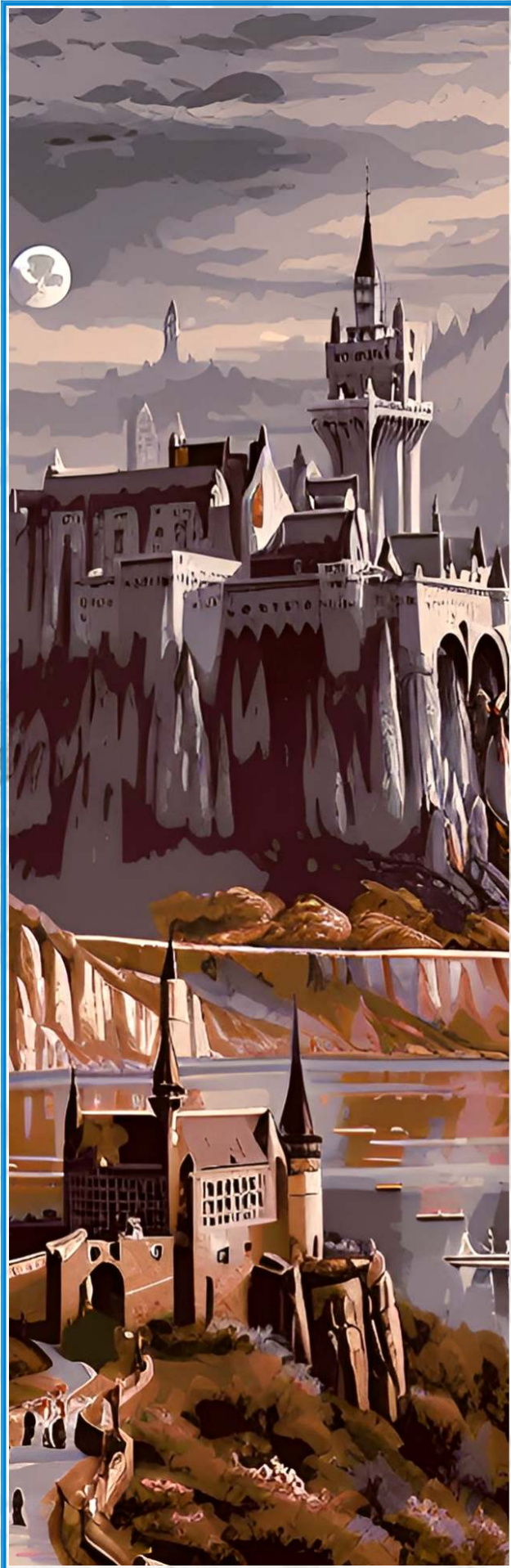
I Seleni, molti Esperici e altri sparsi gruppi di Meridi, ancora fedeli al sogno ormai infranto di Meridie, cercarono di salvare il salvabile, ricostruendo piccole isole di prosperità, ma erano come isole in mezzo a un mare sconfinato: sarebbe stato impossibile per l'Impero rifiorire in tempi rapidi.

La grande maggioranza dei Meridi, inoltre, dopo aver perso tutto, aveva abbandonato l'idea di Meridie ed aveva abbracciato la condizione Nomadica: i Meridi spesso osteggiarono apertamente (e anche violentemente) qualunque insediamento sorto per ripristinare l'Impero Meridiano, accusando gli eredi di aver dimenticato la Dea e provocato la sua giusta ira, e di aver maledetto per sempre la Stirpe Meridiana con le proprie ambizioni sconsiderate e blasfeme. La catastrofe non aveva infatti solo minato il corpo dei figli dell'Impero, ma anche il loro spirito: la distruzione del Dio della Luna era stata un segno inequivocabile per Seleni e Meridi che la Dea aveva voluto punire l'azione del Dio, che coinvolgeva anche tutte le azioni effettuate nel suo nome dal popolo Meridiano guidato dai Seleni.

Fu allora che tra i Meridi allontanatisi dall'Impero si iniziò a parlare di **Maledizione delle Lune**, e non più di "Bacio della Luna", come era stato positivamente definito dalle autorità imperiali, e la cicatrice grottesca della perdita della grazia divina, una tremenda macchia spirituale da perseguire e rifiutare.

Questo atteggiamento ebbe forti conseguenze sulla maggior parte dei Seleni, che si sentì tradita non solo dalla Dea del Sole, che aveva infranto il sogno Selenico al di là di qualunque tentativo di ripristino, ma anche dalla massa di Meridi che ancora ne difendevano il volere, sebbene Ella avesse punito atrocemente e indifferenziatamente tutte le sue creature per le azioni di alcune. I Seleni di sangue puro, ormai ridotti a poche centinaia di individui sulla via dell'estinzione, rifiutarono di accettare le nuove condizioni che la vita superficiale





aveva imposto, ma anche il popolo che fino a quel momento avevano guidato, e che adesso iniziava a cacciarli e perseguitarli come responsabili della vendetta divina; pertanto si allontanarono dalla società dei Meridi e dal sogno di Meridie, per fondare nuove strutture e nuove discipline che consentissero a se stessi e al Dio delle Lune di recuperare il potere perduto, stavolta senza alcun impedimento sociale e con il favore delle tenebre notturne, poiché il giorno era loro nemico, o addirittura con uno stile di vita ipogeo, che copiarono dalle strutture Primeve.

Gli esuli voltarono definitivamente le spalle alla Dea del Sole, bollandola come divinità malvagia e vendicativa e ponendosi come obiettivo il ripristino dell'unica divinità amica che aveva creduto nel popolo Meridiano e si era sacrificata per esso, ossia il Dio delle Lune. Con alcuni Esperici che li seguirono, i Seleni migrarono lontano dalle ceneri dell'Impero Meridiano. Sebbene buona parte della loro conoscenza fosse perduta, prelevarono e nascosero quella che avevano salvato dal disastro, portandosi via i segreti della magia che esso custodiva; ben presto scomparvero dalle zone dell'Impero, e al loro posto rimasero solo gli Esperici che avevano deciso di non seguire le idee di riconquista del potere perduto del Dio delle Lune.

In questo periodo, in un luogo lontano da quello che poi sarebbe divenuto il Secondo Impero Meridiano, sorsero le più recenti città-stato, ossia **Cormora**, **Subana** e **Vestalia**. Le altre città-stato già esistenti accolsero gli esuli Esperici e Selenici che vollero aggregarsi alle strutture esistenti, e soprattutto a **Icaria** si iniziò a esplorare il destino del Dio delle Lune e dove, in una guerra cosmica di rifiuto contro la Dea del Sole distruttrice, si iniziò a operare per restituire al Dio alleato il suo antico ruolo. Le città-stato si organizzarono all'interno delle difese naturali di grandi crateri montuosi generati dalla Furia e stratificarono la società per gerarchia geografica, con i Meridi terricoli addetti al presidio e alla coltivazione degli strati epigei, e gli Eletti Esperici intenti a governare nelle profondità protette dal clima superficiale ostile.



L'AVVENTO DELLE TRE ASCESE

Con la scomparsa dei Seleni dai resti dell'Impero Meridiano, avvenuta (si stima) alcuni secoli dopo la Furia, il popolo Meridiano che con loro aveva tentato una ricostruzione si trovò a un bivio: continuare a raccogliere da soli l'antica fiaccola di Meridie, oppure cedere definitivamente alla condizione di Nomadi.

Contro i nemici incombenti da ogni direzione, molti optarono per la riorganizzazione, e nuovi domini nacquero, benché a lungo restarono divisi per questioni sociali e ambientali, e terribilmente arretrati dal punto di vista politico e tecnologico per la sapienza irrimediabilmente perduta con la scomparsa dei Seleni. In questi Meridi, che continuavano a credere nel sogno di un'unica grande nazione del Popolo Meridiano, era ben chiara l'esperienza di aver peccato di superbia nei confronti della Dea, avvicinandosi troppo al blasfemo Dio delle Lune fino a inimicarsela, e bandirono qualunque riferimento al Dio che aveva causato la loro disgrazia.

Fu in questo contesto che apparvero tre figure epocali fra i Meridi, che avrebbero risollevato le sorti della Stirpe per i secoli a venire. Questi tre individui, dopo i secoli di instabilità e sofferenza trascorsi della Furia, ripresero in mano le sorti del loro popolo, lo guidarono alla sua rinascita e dettarono la forma attuale dell'Impero Meridiano.

La loro origine è incerta, poiché le note erano frammentarie in quel periodo: la maggioranza ritiene che fossero regnanti di alcuni staterelli presenti all'epoca, che si allearono e unirono le forze nella prospettiva di un sogno comune; altri, più apologetici, sostengono che furono inviate dalla Dea stessa a sua immagine e rappresentanza e che comparvero dal nulla come sagge itineranti, radunando rapidamente il proprio seguito mediante l'opera di miracoli. È certo che queste figure non furono mai interessate a promuovere o radicare nella memoria le proprie eventuali origini mondane, poiché il loro scopo era trascendente e legato alla sorte di tutti i Meridi: l'ucronia e l'utopia della loro condizione si confacevano perfettamente al loro messaggio.

Queste tre entità, chiamate le **Ascese** o le **Tre**, furono le fondatrici del **Culto del Sole**, che esse diffusero attraverso tutto il popolo Meridiano mediante la loro rete di discepoli e seguaci: tale schiera divenne sempre più vasta, fino ad abbracciare gran parte dei Meridi non Nomadici. Sotto questa insegna, che le Tre unificarono religione e stato e fusero nuovamente insieme i domini singoli che si erano creati dopo la dissoluzione del Primo Impero Meridiano, depurando la società da qualunque influenza Selenica residua, e ricostruirono un sogno rinnovato di Meridie.

Queste tre figure sono oggi note mediante i loro molti appellativi, dato che il nome originario non fu ritenuto importante per essere trasmesso rispetto al loro ruolo: tali appellativi si ritrovano nel nome dei Templi che vengono loro dedicati, che si focalizzano su uno specifico aspetto di ciascuna di loro. Il loro sesso è tradizionalmente assegnato quale femminile, in associazione alla Dea del Sole di cui sono intermediarie, sebbene in svariate manifestazioni dopo la loro Ascensione esse assumano l'aspetto del sesso opposto oppure mostrino una natura asessuata o androgina, senza per questo perdere alcunché della loro identità.

La prima Ascesa è la **Magistra**, detta anche la Bianca Fiamma, la Guardiana delle Porte, il Verbo Radioso, la Regina d'Argento, la Profetessa Giudice, l'Illuminata. La





Magistra era probabilmente una regina di grande cultura, erede di uno dei più grandi stati sopravvissuti alla frammentazione del Primo Impero Meridiano. Si devono alla Magistra opere colossali quali l'iniziativa di organizzare la struttura statale in centri di potere nettamente separati fra **Templi** (destinati alla religione e all'educazione), **Fortezze** (presidi militari come fulcri e rifugi di emergenza, privi di vulnerabilità date dai civili) e **Città** (centri di aggregazione economica); il recupero delle tecnologie e delle conoscenze del Primo Impero Meridiano, ripulite da ogni supporto magico e da qualunque corruzione Selenica; la creazione della figura del **Balivo**, elettiva e meritocratica anziché ereditaria, con lo smantellamento di tutte le gerarchie nobiliari; l'organizzazione dell'economia nelle istituzioni professionali delle **Gilde dell'Arte**, e la stesura del nuovo sistema unificato di leggi e misure economiche, incentrate sui ritmi della natura dominata dalla Dea del Sole.

La seconda Ascesa è la **Condottiera**, detta anche l'Incatenatrice, il Ferro Solare, l'Araldo di Sangue, la Regina Rossa, la Protettrice del Fuoco Sacro. La Condottiera era probabilmente una regina guerriera vissuta nelle durezza delle Solitudini, che aveva costruito con la forza delle armi e del carisma una federazione di domini fino a quel momento slegati. La Condottiera riedificò la tecnologia, la disciplina e le procedure del mondo militare, organizzando e attrezzando le truppe del nuovo Impero sia dal punto di vista marziale sia da quello magico; fondò i più grandi ordini esplorativi e marziali dell'Impero, quali le **Mani Rosse**, i **Cavalieri del Ferro Solare**, le **Spade Maestre** e le **Fiaccole delle Solitudini**, e portò avanti poderose campagne di riconquista dei territori perduti e di epurazione dell'occupazione Primeva, andando a distruggere le Rocche dei nemici. Le politiche di accettazione dei Nomadi all'interno dell'Impero paiono essere stati una sua diretta iniziativa.

La terza Ascesa è la **Teurga**, detta anche la Signora delle Chiavi, la Maestra dei Segreti, la Sussurratrice, l'Occhio Runico, la Regina Nera, la Somma Alata. La Teurga si occupò della ritualità del Culto del Sole e della fusione fra potere mondano, magico e sacro; istituì le **Accademie Imperiali** e il ruolo delle **Dame** per guidare le enormi potenzialità degli Esperì fedeli sulla retta via, integrò i programmi di educazione culturale e magica, sviluppò la ritualità sacra e la sinergia tra magia Esperica e magia sacra, e infine fondò la scuola magica dell'**Onomanzia**, traducendo l'antichissima arte delle rune sacre ctonie in una tradizione usufruibile dai Meridi. Si dice che la Teurga fosse originariamente un'Esperia e che l'accettazione e la protezione degli Esperì nell'Impero siano opera della sua empatica misericordia.

IL CULTO DEL SOLE E LA RINASCITA DI MERIDIE

Il nuovo pensiero del Culto del Sole si radicò presso i Meridi non solo per l'opera miracolosa dei suoi tre fondatori, ma perché spingeva la popolazione ad accettare le nuove condizioni che la Dea del Sole aveva imposto e mostrava loro la via da compiere: accettare la caduta della Stirpe dalla preferenza divina e pentirsi degli atti compiuti nel nome della superbia; celebrare la Dea in ogni atto della vita pubblica e privata, per dimostrarle la volontà di redenzione, mostrando la forza intrinseca dei Meridi, favorita dalla rinnovata forza del Sole con cui la Dea avrebbe ricompensato il fedele; non cedere mai più alle orrende lusinghe del Dio delle Lune, beneducendo i giorni e evitando le notti; unirsi compatti con-

tro i nemici dei Meridi, affratellandosi come popolo unico e meritevole agli occhi della Dea; trattare una pace reciproca con la Stirpe che rispettava i precetti attuali della Dea, quali i Silvi.

Questa religione di umiltà, di comunione e di coesione unì nuovamente i domini sparsi che la ragione e la sapienza avevano unito nel Primo Impero, rifondò il sogno e il nome di **Meridie** e infine generò il **Secondo Impero Meridiano** con la sua struttura fortemente teocratica. I Templi della Dea divennero i nuovi centri di aggregazione e cultura all'insegna della fiaccola della religione e accentrarono il potere spirituale dell'Impero, manovrando il potere temporale dei regni provinciali. Fu rifiutato il fasto inutile del Primo Impero, e lo stile architettonico e culturale del Secondo Impero fu improntato ad una severa efficienza senza fronzoli, per la massima condivisibilità del messaggio abbinata all'economia di risorse (i Primevi, nonostante tutto, avevano compreso e dimostrato da molto tempo l'importanza dell'ottimizzazione di mezzi di potere).

La magia Selenica era ancora presente fra i Meridi nei rari Esperì; con grande saggezza e notevole pragmatismo, il Culto del Sole si pose in un'ottica di accoglienza nei loro riguardi e risparmiò loro eccidi e cacce alle streghe, che invece riservò ai Seleni di sangue puro. Gli Esperì erano infatti anch'essi Meridi, seppure non interamente, e al seme blasfemo che era stato instillato in loro non doveva essere concesso di alterare la natura sostanzialmente Meridiana che la Dea aveva loro donato al momento della nascita. Come le erbacce tonificavano il terreno, le impurità presenti, se ben calibrate, avrebbero anzi fortificato la lama: quel seme potente e oscuro andava accettato ma domato, coltivato e piegato nella giusta direzione, ossia al servizio dei Meridi; e la magia dei Esperì avrebbe costituito la migliore arma contro i Seleni stessi che l'avevano generata.

I Templi, simboli della massima espressione di fede specchiata, si presero carico di assolvere questo incarico, e la Teurga aveva fondato l'Accademia Imperiale per addestrare i Esperì e i loro eredi a combattere per l'Impero come parte integrante e nobile del Culto stesso. Senza le Tre e la loro capacità di volgere ad un'applicazione pratica e funzionale le proprie istanze filosofiche, è certo che gli Esperì sarebbero stati perseguitati e uccisi dallo zelo religioso della popolazione Meridiana al pari della Stirpe Lunare.

La Teurga, inoltre, dopo uno studio che durò quasi un secolo, fondò nelle Accademie i principi della **ritualità sacra**, che per la prima volta in Alma rese accessibile una certa quota di potere extracorporeo anche ai Meridi privi di sangue Selenico, traendo energia e trovando principale applicazione nella forza vitale dello Spiro, che scorre in tutte le creature viventi di Alma. La Teurga rielaborò a misura dei Meridi tradizioni Ctonie e Silvane che erano state disprezzate e ignorate dai Seleni, completamente incentrati sul potere diretto a loro donato dal Dio delle Lune; la ritualità sacra, di cui la Teurga in vita fu sempre l'unico fulcro, fu forse il segno più tangibile che le Tre parlavano e agivano presso i Meridi per conto e con il consenso della Dea del Sole.



ASCENSIONE E CONSACRAZIONE

Si dice che le Ascese vissero nelle loro spoglie mortali per oltre tre secoli in mezzo ai Meridi. Benedette dalla grazia della Dea del Sole o dalle loro arti miracolose, invecchiarono molto più lentamente di qualunque Meridio. Se la loro agenda non fosse stata al di là di qualunque dubbio in merito, le città-stato (con cui le Ascese non collaborarono mai, se non inviando predicatori per la propria causa) avrebbero pensato che le Tre fossero Seleni convertiti: questa blasfemia è tutt'oggi impronunciabile nell'Impero.

Al limitare della loro estinzione mortale, trovarono il modo di fondersi all'interno delle energie di Alma per elevare la loro coscienza a uno stadio di esistenza superiore, a un livello intermedio fra il mortale e il divino, e aiutare l'intera popolazione Meridiana nella via di riconquista del favore divino. Questa ascensione fu resa possibile dalla forza miracolosa delle Ascese, dalla forza combinata della fede delle smisurate schiere dei loro discepoli, ossia quasi l'intero Impero Meridiano, raccolto in preghiera affinché le Tre non li abbandonassero) e probabilmente dall'effetto di un gigantesco rituale sacro predisposto dalla Teurga, potenziato dalla convergenza di centinaia di migliaia di contributori.

Conse dell'insostituibilità delle loro figure singole e della necessità di una corallità nelle decisioni, le Ascese imposero alle autorità che avrebbero ereditato il comando di rispettare la separazione dei poteri e delle competenze, per evitare la concentrazione di un eccessivo potere nelle mani di un singolo Imperatore. Per questo motivo, non esiste un Imperatore del Sole, bensì esistono tre assemblee dal valore istituzionale e con giurisdizione sull'intero Impero:

- ☉ il **Concilio dei Re**, assemblea erede del ruolo della Magistra, in cui ogni membro, dalla carica di Balivo o Signore, governa ora un dominio in qualità di Re;
- ☉ il **Concilio di Guerra**, assemblea erede del ruolo della Condottiera, che riunisce tutti i Margravi;
- ☉ il **Concilio delle Dame**, consesso erede del ruolo della Teurga, che riunisce tutte le rappresentanti dei Templi e delle Accademie Imperiali.

Le decisioni collettive sono prese per maggioranza ma, se non vi è unanimità fra i tre Concili nel confronto reciproco, vengono convocate direttamente le Ascese per sigillare la decisione finale, pertanto è corretto dire che le Ascese sono le Imperatrici del Sole in carica permanente. Dopo il trapasso terreno, infatti, sebbene il loro corpo mortale non esista più, la coscienza e l'identità delle Tre non si sono estinte, ma si sono fuse nello Spiro: esse sono perpetuamente richiamabili dal fedele che si dimostri degno della benevolenza loro e della Dea del Sole. Pertanto, quando i Concili si trovano in dubbio in alcune questioni, ciascuno di essi può richiamare il **consulto delle Ascese**: l'Ascenza più pertinente alla materia, la cui volontà è sempre allineata a quella delle altre due, manifesterà la propria presenza guida, fornendo una conoscenza, una profezia o un'indicazione per condurre il suo popolo verso la scelta migliore, agendo attraverso manifestazioni visibili dello Spiro.

Oggi, nel pieno della propria ripresa, a circa quattro secoli dall'Ascensione delle Tre, il Secondo Impero si è posto come obiettivo riconquistare la supremazia su Alma e colonizzare nuovamente l'estensione territoriale di Meridie posseduta nel Primo Impero, scacciando i Primevi che oggi la occupano.





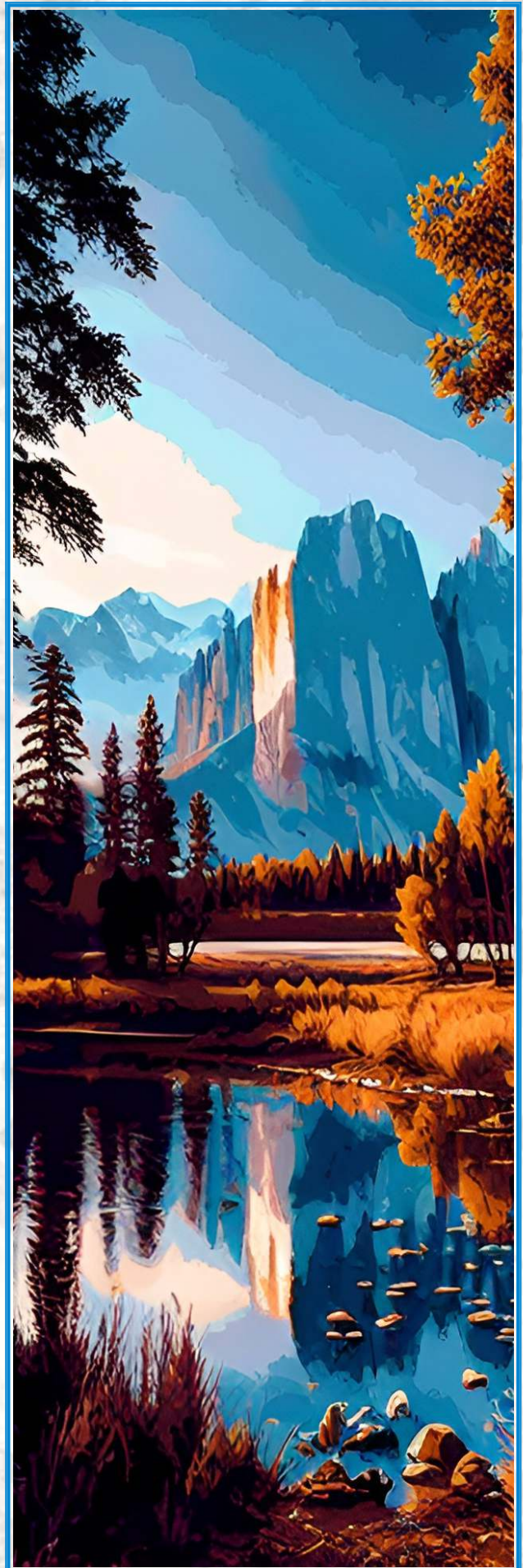
Vuoi saperne di più?

Termina qui la tua introduzione preliminare al mondo di Alma e alle terre di Meridie! Se decidi di seguire questo progetto, troverai nel manuale completo:

- ☉ l'ambientazione dispiegata in **oltre 400 pagine illustrate** con immagini evocative del mondo di Alma;
- ☉ la **descrizione geografica e astronomica di Alma**, dai gelidi panorami delle foreste subpolari presidiate dai Primevi alle remote città-stato che hanno mantenuto le antiche tradizioni, fino alle terribili Solitudini dove la Furia si manifesta in forma di Bestie ed Elementali, sotto un cielo presidiato dagli spettrali resti celesti del Dio delle Lune;
- ☉ la spiegazione sociale, economica, politica e filosofica del **Secondo Impero Meridiano** e del **Culto del Sole**, comprensiva del ruolo attivo delle Ascese nella società, del calendario delle festività e del dettaglio delle organizzazioni militari, civili e religiose;
- ☉ un compendio dei dieci principali **Regni di Meridie**, corredati da oltre cinquanta esempi unici ed evocativi di Borghi, Fortezze e Templi, inframmezzati dalle misteriose rovine del Primo Impero Meridiano;
- ☉ un capitolo dedicato ai **Nomadi Meridiani**, con le loro leggi e tradizioni e la loro mitologia incentrata sull'armonia naturale, sulle figure delle Voci e sul compito degli Sciamani di quietare la Furia;
- ☉ una dettagliata panoramica sulla potente Stirpe maledetta dei **Seleni**, con la spiegazione del funzionamento della portentosa magia Selenica ed Esperica e della terribile Maledizione delle Lune;
- ☉ una digressione riservata al popolo feroce dei **Silvi**, i Figli della Furia, dove troverai illustrate le loro peculiarità metamorfiche, la loro organizzazione e le loro usanze dettate da un approccio unico all'esistenza;
- ☉ infine, una sezione dedicata alle Stirpi dei belligeranti **Primevi** e dei pacifici **Ctoni** a loro sottomessi, con le descrizioni dell'habitat ipogeo delle Rocche Primeve, della società marziale suddivisa per caste e della potente e misteriosa magia Ctonia.

Posso seguire questo **progetto in corso** nel sito di **Meridie Edizioni**, disponibile a questo link:

<https://tinyurl.com/meridie-edizioni>



Meridie

Il Mondo di Alma

CRISPINO