

Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

L'AMBIENTAZIONE DI NUMEA - Tomo III -



SOMMARIO

<i>Introduzione</i>	3
<i>HA RU MAN</i>	3
<i>La prima era</i>	4
<i>Il mondo come lo conoscevamo: le Realtà e le Intersezioni</i>	5
<i>Realtà Umana</i>	5
<i>Realtà Arcana</i>	6
<i>Realtà Onirica</i>	7
<i>La guerra eterna</i>	7
<i>I Custodi dei Confini ed i loro Regni</i>	8
<i>Malbeth Alcar</i>	8
<i>Ego</i>	9
<i>Nito</i>	9
<i>Illian l'Interferenza</i>	9
<i>I nobili delle Realtà</i>	9
<i>Il culto dei morti</i>	10
<i>La magia</i>	10
<i>Razze di Numea</i>	11
<i>Silvani dei Boschi</i>	11
<i>Aurei</i>	11
<i>Silenti</i>	11
<i>Efori</i>	12
<i>Popolo delle Pianure</i>	12
<i>Uomini delle Acque</i>	12
<i>Popolo delle Montagne</i>	13
<i>Nomadi</i>	13
<i>Furie</i>	14
<i>Chimere</i>	14
<i>Popolo dell'Autunno</i>	14
<i>Innocenti</i>	15
<i>L'Ultima Intersezione</i>	16

Introduzione

“Testimoni di un tempo perduto, siamo gli ultimi sopravvissuti dei mondi che chiamavamo Realtà.

Per secoli Arcani ed Onirici si sono affrontati nella Guerra Eterna, per poi scoprire le cause di quel conflitto proprio nelle debolezze degli Uomini dai quali noi tutti discendiamo.

Esuli in un mondo destinato ad altri, seguiamo i Quattro che dal volere di Ha Ru Man ci hanno salvato. Divisi come sempre, uniti nostro malgrado, scrutiamo l'oscurità col fiato sospeso in attesa di scoprire se gli occhi che ci osservano celati nelle tenebre sono quelli del nostro prossimo nemico.

Invasori di terre a noi ignote, affrontiamo un destino incerto; se è guerra quella che ci attende, combatteremo fino alla fine disposti a tutto per la nostra sopravvivenza.”

Ha Ru Man

Sin dalla notte dei tempi abbiamo osservato il cielo in cerca delle divinità che credevamo risiedere a governo del Mondo. Abbiamo fondato religioni e offerto tributi d'ogni genere nella speranza di conquistare i loro favori. Attendevamo un segno, un cenno di approvazione che desse un senso alla nostra vita e proprio quando l'esistenza dei nostri mondi stava giungendo al termine, abbiamo ricevuto la più inaspettata e sorprendente delle risposte.

Ha Ru Man è il nome con il quale le TRE entità che presiedono ai Limiti del Mondo si riferiscono a loro stesse.

Ha è Materia, il suo corpo è fuoco e ghiaccio al tempo stesso. Ha è padrone di tutto ciò che di fisico esiste su Numea; con un gesto può trasformare laghi in deserti e pianure in montagne.

Ha non può essere sconfitto.

Ru è Tempo, il suo corpo è fatto della pietra antica ed immortale che era all'inizio e sarà ancora alla fine di ogni cosa. Ru comanda la sabbia e la clessidra: presente, passato e futuro obbediscono ad ogni suo volere.

Ru non può essere ingannato.

Man è Magia, il suo aspetto è quello di una bianca armatura ed il corpo che la indossa è pura energia. Man è la fiamma che alimenta ogni incantesimo, è la volontà che rende possibile ogni prodigio.

MAN non può essere dominato.

Seppur capace di ogni prodigio, Ha Ru Man non conosce la lingua dei mortali; rare sono state le occasioni in cui i TRE hanno parlato e lo hanno fatto sempre attraverso colei che conosciamo con il nome di Interferenza. Oggi però le catene che la tenevano prigioniera sono state spezzate e la sua schiavitù è terminata.

I TRE risiedono in luoghi ignoti del mondo e non è dato sapere se saranno nuovamente nostri nemici oppure passivi osservatori come sono stati in passato. L'unica certezza è che i Quattro che ci hanno condotti in questo luogo sono i soli a rappresentare una minima speranza di difesa contro l'immenso potere di queste entità.

La Prima Era

In origine Numea era UNA ed era il mondo degli uomini.

A quel tempo Ha Ru Man camminava tra i mortali osservandoli distrattamente e senza mai interferire coi loro affari.

A quel tempo vita e morte si rincorrevano senza sosta, così come la notte segue il giorno, così come la guerra precede la pace.

E venne il giorno in cui si rivelò al mondo l'artigiano più abile mai apparso su Numea, il suo nome era Vaggio della stirpe Merisi . Dei tanti talenti di cui era maestro, quello che più gli veniva invidiato era il saper trasformare le visioni che aveva in sogno in oggetti veri, reali e tangibili. Per sua natura l'uomo è insoddisfatto e capriccioso e così era anche Vaggio che, di tutti i sogni possibili,

coccutamente voleva realizzare l'unico che a lui era precluso: conquistare il cuore di Illian, sua sorella, di cui si era perduto innamorado.

Illian era donna la cui bellezza era seconda solo alla sua abilità nel danzare, un'abilità in grado di affascinare e rapire chiunque, Ha Ru Man compreso. Illian era solita danzare per i TRE e questi per ricambiarla le permettevamo di avvicinarsi e talvolta anche di vedere il mondo attraverso i loro occhi. Si dice che fu in una di queste occasioni che la donna comprese il vero senso dell'esistenza umana e ne fu così turbata da giurare a se stessa che mai si sarebbe avvicinata nuovamente ai TRE.

Come Vaggio, anche Illian era divorata da una passione non ricambiata, quella nei confronti di suo cugino Mortan.

Tra i guerrieri il più forte, tra gli strateghi il più abile, Mortan Merisi era il condottiero che col ferro della sua spada ed il coraggio dei suoi soldati sognava di riunire tutti gli uomini sotto un unico impero per dare finalmente un ordine ed uno scopo al mondo. A quel tempo però gli uomini erano selvaggi ed in perenne lotta tra di loro, tanto che per portare a compimento un progetto del genere, Mortan avrebbe dovuto disporre di un potere ben oltre la portata di qualsiasi mortale.

Fu sfruttando l'amore che Illian provava nei suoi confronti che il condottiero la convinse a circuire suo fratello Vaggio che forgiò un'Arma capace di assorbire e replicare i poteri di Ha Ru Man, uno strumento in grado di cambiare le leggi che regolano il mondo. La donna illusasi di vedere il proprio amore ricambiato sottrasse l'Arma al fratello e la consegnò al suo amato, il quale la usò per eliminare l'unico che in quel momento potesse frapporsi tra lui e la conquista del mondo, l'artefice

stesso di quello straordinario strumento, suo cugino Vaggio.

Quanto accadde in seguito non è chiaro: probabilmente l'artigiano era in possesso di un altro di quegli artefatti e nell'affrontare il rivale finì per utilizzare poteri che mai sarebbero dovuti finire nelle mani dei mortali.

Lo scontro tra Vaggio e Mortan devastò Numea in modo irreparabile, costringendo così Ha Ru Man ad intervenire.

Ha divise Numea in tre mondi identici, destinati ad esistere contemporaneamente ma senza mai toccarsi, se non in rare occasioni.

Ru cancellò la storia e le conoscenze dalla mente degli uomini, facendoli regredire ad uno stadio primitivo.

Man sottrasse agli uomini la scintilla che permetteva loro di usare la magia, così da impedirgli di nuocere nuovamente a Numea.

In ultimo Ha Ru Man divise i mortali e li confinò in tre distinte Realtà; così ebbe inizio la storia dei mondi perduti dai quali noi tutti proveniamo.

Il Mondo come lo conoscevamo: le Realtà e le Intersezioni

Per secoli o forse millenni Numea è stata TRE mondi dentro uno, tre mondi identici ma distinti, abitati da popoli destinati a non incontrarsi mai (o quasi). Benché esistessero l'una indipendentemente dalle altre, in rari momenti ed in luoghi ben precisi, le Realtà tornavano ad essere UNA . Intersezioni: così Arcani ed Onirici chiamavano quei fenomeni, che attendevano con ansia per ricominciare la loro sanguinosa Guerra Eterna .

Gli Umani, ignoranti e superstiziosi, avevano sempre evitato le Intersezioni e solo negli ultimi anni, grazie all'insistenza dei Sapianti, avevano iniziato ad esplorarle. In breve tempo, seppur con diffidenza, questi tre popoli avevano iniziato ad avvicinarsi, talvolta nel dialogo, talvolta nello scontro, fino a ritrovarsi schierati fianco a fianco per affrontare nemici comuni.

Che fosse sin dall'inizio un disegno di Ha Ru Man o l'inevitabile conseguenza della Guerra Eterna e dello scellerato uso che era stato fatto delle Armi Antiche, non è dato sapere; quando abbiamo scoperto che i nostri mondi si stavano sgretolando, era ormai troppo tardi.

Sarebbe stata la nostra fine se Quattro eroi, i Guardiani dei Confini, non si fossero ribellati ad Ha Ru Man per schierarsi in nostra difesa. Grazie al loro sforzo e non senza sacrificio, siamo riusciti

a salvare alcuni luoghi delle nostre Realtà a portarli in questo mondo sconosciuto.

Avremmo voluto salvare di più, avremmo voluto salvare tutto e tutti, ma siamo stati costretti a scegliere.

Possano coloro che abbiamo lasciato indietro concederci il perdono.

Realtà Umana

Quando la memoria che li legava al loro passato fu cancellata, gli uomini furono costretti a ricominciare daccapo. Ci volle molto tempo, ma grazie all'impegno dei misteriosi Sapianti , maestri nelle arti e custodi delle conoscenze, i popoli cominciarono a riorganizzarsi e a progredire. Sebbene ogni insediamento umano fosse diverso dall'altro e sebbene quasi tutti fossero in lotta tra loro, l'arrivo dei Sapianti era sempre considerato segno di buon auspicio.

Gli uomini sono per natura portati al conflitto, ma la Realtà umana ha conosciuto anche periodi pace, il più lungo dei quali coincise con l'egemonia dell'Impero degli Uomini delle Pianure, il cui fondatore rispondeva al nome di Aureliano , giovane rampollo del casato dei Mortan .

L'impero espanse rapidamente la sua influenza fino alle terre del Nord, ma la sua stabilità iniziò a venire meno a causa delle rivalità e delle invidie a cui i nobili sono particolarmente avvezzi. Un crudele complotto, si dice ordito addirittura dai Sapianti più vicini all'imperatore, spezzò la linea di sangue della dinastia Mortan, che fu soppiantata dal casato degli Aureliani . I nuovi reggenti si ritrovarono così a governare la capitale Vesperia e quel che rimaneva di un impero indebolito e drasticamente ridimensionato.

La recente storia dell'umanità ha avuto anche altri protagonisti e gli Uomini delle Acque sono tra questi. I mercanti della famiglia Zeneti riuscirono a trasformare un modesto villaggio di pescatori nella grande e ricca città marinara divenuta famosa col nome di Zene . Gli uomini delle Acque divennero incontrastati dominatori dei mari e dei commerci grazie alla più grande e potente flotta mai apparsa su Numea.

Quando le Realtà furono sul punto di sgretolarsi, Zene venne inghiottita dalle stesse acque

di cui era Regina. Zene non è più, eppure esiste ancora: la si può ammirare nel profondo degli occhi di l'ha vista almeno una volta, tatuandola per sempre nel profondo del proprio cuore.

I coriacei Uomini delle Montagne sono nati per combattere. Forgiati dalle avversità, abitano terre crudeli che odiano ed amano al tempo stesso. La loro esistenza è stata segnata da una sanguinosa lotta tra clan, terminata il giorno in cui un uomo seppe nuovamente forgiare la leggendaria Spada

del Nord e venne riconosciuto da tutti come nuovo Re dei popoli del Nord.

Infine ci sono i girovaghi del Popolo Nomade che contiene in sé tante genti quante sono le stelle che illuminano il sentiero nella notte. Innumerevoli sono le volte che questo popolo ha attraversato il deserto in cerca di una casa, per arrivare poi a trovarla non in un luogo fisico, ma nel concetto stesso di libertà.

Realtà Arcana

Create le Realtà, Ha Ru Man vi confinò i mortali a seconda di quella che era la loro più profonda natura. Quelli di indole più razionale e logica assunsero una nuova forma e si stabilirono in quella che prese il nome di Realtà Arcana .

Seppur non troppo dissimili dagli umani dai quali discendevano, gli Arcani avevano lineamenti più affilati, orecchie appuntite e lo sguardo severo e distaccato di chi osserva la realtà per comprenderne il più profondo significato.

Quattro erano le razze che abitavano la Realtà Arcana: gli Efori delle alture, studiosi della Volta Celeste; gli Aurei delle pianure, depositari di millenarie tradizioni; i Silenti dalla pelle scura, custodi dei segreti della morte ed infine i Silvani abitanti delle foreste e guardiani del Grande Albero .

Sebbene a volte si fossero trovati in grave contrasto tra loro, raramente i membri di questa razza scendevano in guerra gli uni contro gli altri; questo stato di pace prolungata consentì lo studio delle arti e lo sviluppo di ogni forma di conoscenza. Benché preferissero vincere le proprie dispute interne attraverso il ragionamento e la dialettica, gli Arcani sapevano essere all'occorrenza eccellenti strateghi e combattenti, così come impareggiabili incantatori e potentissimi stregoni.

La metodica capacità di questo popolo di catalogare, archiviare e rendere il sapere fruibile a tutti, faceva della Realtà Arcana la più evoluta ed avanzata delle tre conosciute.

Troppo razionali per credere nell'esistenza di divinità superiori, gli Arcani perseguivano una filosofia di vita molto ferrea, incentrata su un percorso di perfezionamento personale: un lungo e doloroso cammino che tutti erano portati a seguire, talvolta per reale convinzione, talvolta per mero conformismo. Per alcuni, questo percorso conduceva al dominio delle emozioni ed aveva lo scopo di imbrigliarne le energie per sfruttarle nel momento più opportuno; per altri invece la perfezione coincideva con il più completo annullamento di ogni pulsione irrazionale, causa di errori di valutazioni e preludio del fallimento.

Della cultura, dell'arte e delle immense conoscenze Arcane ben poco è sopravvissuto al crollo delle Realtà: forse è tempo per questo popolo tradizionalista di abbandonare i dogmi del passato per evolversi verso una nuova dimensione.

Realtà Onirica

Così come per ogni diritto c'è un rovescio, la Realtà Arcana trovava il suo bizzarro opposto in quella Onirica .

In questo mondo furono esiliati i sognatori più audaci, gli individualisti più estremi e quelli che per

amore degli altri, o solo di se stessi, erano in grado di immaginare e creare, ma allo stesso tempo erano irresistibilmente attratti dal perverso e oscuro richiamo della distruzione.

Variegati per assortimento come nessuna altra razza delle Realtà, i membri di questo popolo assumevano la forma dell'aspetto predominante della personalità di ognuno. Chi dagli istinti animaleschi era governato, assumeva la forma di una fiera antropomorfa e diveniva Chimera ; chi era succube delle proprie paure più oscure veniva chiamato Furia ; quelli che invece si abbandonavano ai vizi più meschini entravano a far parte del Popolo dell'Autunno. Infine, in un mondo sinistro e pazzo come quello Onirico, c'era persino qualche illuso paladino dei sentimenti positivi che finiva condannato a un'esistenza da Innocente.

A differenza degli Arcani, gli Onirici non seguivano una filosofia di vita, quanto più il folle obiettivo di affrontare e sconfiggere la manifestazione fisica dei propri incubi . I pochissimi che riuscivano in questa impresa conservando un barlume di lucidità, divenivano Signori degli Incubi: figure di riferimento che godevano di grande rispetto, dovuto più che altro al terrore che riuscivano a instillare nella plebe che, in cambio di protezione, li seguiva giurando loro “eterna” fedeltà.

Solo i Pastori dei Sogni, guardiani degli Innocenti, avevano poteri vagamente paragonabili a quelli dei Signori degli Incubi. Grazie alla loro capacità di prevedere il verificarsi delle Intersezioni , i Pastori riuscivano a salvare il loro gregge che altrimenti sarebbe stato ridotto in schiavitù o peggio ancora completamente annientato.

Di tutti i misteri inspiegabili della Razza Onirica, il più grande rimane quello che riguarda la Magia del Sogno: si dice infatti che durante il sonno queste creature riescano a scatenare energie capaci di prodigi persino superiori ai più potenti rituali Arcani. Secondo alcuni esisterebbe un modo per strappare dal sogno e rendere reale ciò che solo la mente riesce ad immaginare; fosse vero, allora tutto sarebbe possibile, ma il popolo onirico ama dormire e nulla concilia il sonno più di una bella storia di fantasia.

La Guerra Eterna

Sin dall'inizio del loro tempo, come poli gli opposti che si attraggono, così anche Arcani ed Onirici non poterono fare a meno di convergere violentemente gli uni verso gli altri. Il verificarsi delle Intersezioni era atteso con febbrile impazienza tanto dalle caotiche orde Oniriche quanto dai disciplinati eserciti Arcani, mentre gli umani non a torto cercavano di stare alla larga da quei teatri di folle battaglia. Guerra Eterna era il nome di quel conflitto di cui nessuno ricordava esattamente l'origine, forse perché le sue radici affondavano nell'era ancestrale che Ha Ru Man aveva rimosso dalla memoria dei mortali.

Nel corso dei secoli entrambi gli schieramenti riuscirono a produrre Armi dai poteri simili a quelle che portarono alla rovina il mondo e senza scrupolo alcuno le utilizzarono per portare devastazione alle opposte Realtà. Le conoscenze per creare le Armi andarono poi nuovamente perdute fino a quando, solo di recente, gli Umani riuscirono a ritrovarle e a forgiarne di nuove. A quel tempo le Realtà avevano già iniziato a indebolirsi e a sgretolarsi, così i mortali tentarono di usare i poteri delle Armi per strappare risorse da una Realtà per

impiantarle in un'altra, nella speranza di dare nuova linfa vitale ai propri mondi. Ora che le nostre Realtà non esistono più e che siamo esiliati in queste terre inesplorate, gli antichi asti e dissapori tra le razze sembrano non avere più alcun senso. Questo è il tempo di nuovi equilibri e nuove alleanze: quella che ci aspetta è una guerra del tutto nuova, una guerra per la sopravvivenza di noi tutti.

I Custodi dei Confini ed i loro Regni

Quando le Realtà iniziarono a crollare, quattro eroi si schierarono a difesa dei mortali. Questi eroi erano entrati in sintonia, ognuno in modo diverso, con un Nucleo Primordiale: i potenti pilastri magici sui quali le Realtà di Numea si reggevano. I Quattro guidarono i mortali nell'impossibile missione di salvare quanto più possibile delle Realtà. Esuli in questo mondo sconosciuto ed ostile, i Quattro Confini sono l'unico barlume di ordine e civiltà che ci tiene uniti contro i nostri nemici.

Malbeth Alcar

Malbeth è conosciuto con molti nomi: il Custode della Conoscenza, il Cieco che Vede o anche Lord Alcar da coloro che ricordano la sua natura Arcana, prima che si impossessasse del potere del Nucleo Primordiale. Dall'alta vetta dell'Astrolabius, Bastione della Conoscenza, egli osserva lo scorrere del tempo, gli infiniti scenari che il futuro riserva agli arditi che hanno il coraggio di sobbarcarsi il peso di scelte ardue ma necessarie. Quando fu ricomposto da Haruman per portare la fine nella sua Realtà di origine, nessuno si sarebbe aspettato una scelta così drastica: rivoltarsi contro i suoi padroni e spiccare il volo verso nuovi cieli. Conoscenza è potere.

Ego

Ego è il Custode del confine della Coscienza e scruta con curiosità nelle menti di coloro che visitano il Tempio di Redentiar. Chi sono Ego? Questa è la domanda che tutti si pongono e a cui pochi trovano risposta. Inattese occasioni e oscuri segreti posso però rivelarsi a coloro che si avvicinano alla doppia natura del più grande rappresentante dell'estinta razza onirica degli Djin, ora in possesso del potere di un Nucleo Primordiale. Per conoscere Ego, ci sono due possibilità: incontrare Fortuna, una giovane e bella fanciulla che danza alla luce del sole, o imbattersi in Miseria, un sinistro individuo dall'aspetto poco raccomandabile, protetto dal buio della notte...cosa desiderate veramente?

Nito

Nito è il Signore della Morte e di essa custodisce il confine dalla fortezza di Innegar, la Soglia dell'Eternità. Il suo volto scheletrico è garanzia per i suoi seguaci che mai egli potrà mentire ed è un monito per suoi nemici che la fine attende tutti, senza eccezioni. Nito, da Innocente che era, venne mutato da Ha Ru Man stesso per portare la distruzione nella Realtà Onirica. Tuttavia trascese la propria natura, assorbendo il potere di un Nucleo Primordiale quando fu scelto da coloro che si avventuravano nelle Intersezioni per essere paladino contro la Non Morte. Cosa possono temere coloro che marciano sotto la guida della Morte stessa?

Ilian l'Interferenza

Ilian è la Custode della Vita. Ella è colei che non è mai morta, vive dall'alba dei tempi, all'epoca della Realtà Primordiale, e ha visto tutte le Realtà di Numea attraverso gli occhi di Haruman. Ora dimora nel castello di Noah, Cuore dell'Interferenza, a imperitura memoria per coloro che hanno cercato di soggiogare lo straripante potere della volontà di sopravvivere insita in tutti gli esseri. Ilian è la prima che ha assorbito un Nucleo Primordiale, in una vicenda d'amore e di tradimento che forse lei in persona vorrà raccontare a coloro che vorranno combattere al suo fianco: d'altra parte il senso comune vuole che la vita sia una miscela incontenibile di gioia e sofferenza...

I Nobili delle Realtà

Figli degli antichi eroi o dei più arditi avventurieri, i nobili sono le fondamenta sulle quali si basa l'ordine costituito. Sin dalla nascita siamo educati a rispettare e servire i sangue blu che ci governano così in pace come in guerra.

Un tempo importantissimi, oggi ridimensionati, ma comunque indispensabili, i nobili giurano fedeltà ad uno dei Quattro che in cambio concede protezione alle terre che questi nobili reclamano.

Difficile a credersi, ma esistono nobili ostinati all'inverosimile che di abbassare il capo proprio non vogliono sentir parlare. Questi nobili e gli scellerati che fanno parte della loro corte sono chiamati Reietti ed il posto che gli spetta è quello ai margini della società.

Il Culto dei Morti

Oggi come un tempo onoriamo i defunti più di quanto non rispettiamo i vivi perché sappiamo bene che i morti riposano e sanno perdonare, ma mai dimenticano i torti subiti. Anche se in modo diverso, tutti popoli di Numea che sono giunti dalle Realtà hanno la tradizione di celebrare rituali funebri per ricordare e dire addio a chi ha compiuto l'ultimo grande passo. I rituali sono un segno di rispetto dovuto ma anche una necessità, perché i morti che non ricevono la pace eterna torneranno a cercare vendetta e non importa che il loro corpo sia stato seppellito o si sia sgretolato: loro trovano sempre un modo di ritornare.

La Magia

Oltre che della memoria, Ha Ru Man privò gli uomini della scintilla così che non potessero mai più nuocere al mondo. La scintilla è il dono innato che permette ai mortali di percepire ed attingere alla magia. Mentre sia Arcani che Onirici possiedono la scintilla e sono potenzialmente in grado di formulare incantesimi con efficacia, solo alcuni umani possono fare lo stesso. Non è chiaro ne quando, ne perché, ma dopo diversi secoli dalla nascita delle Realtà, alcuni umani cominciarono di nuovo a sviluppare la scintilla e ad essere involontari protagonisti di misteriosi prodigi. I più lungimiranti tra questi uomini si riunirono in gruppi iniziando a studiare insieme la causa di quei fenomeni. Col passare del tempo questi individui impararono a padroneggiare la magia e, organizzatisi in una confraternita, presero a viaggiare da un villaggio all'altro alla ricerca di nuove conoscenze e per divulgare il loro sapere. Questi viandanti diventarono quelli che ora conosciamo col nome di Sapianti.

Non finirà mai di stupire quanto sia diversa la concezione che gli Arcani hanno della magia rispetto agli Onirici: i primi studiano e praticano la magia con grande metodo ed ordine, i secondi invece attingono a questa energia in modo istintivo e pittoresco, ma la cosa che più sorprende è che molto spesso il risultato ottenuto è il medesimo.

Razze di Numea

Silvani dei Boschi

Originari della Realtà Arcana, i Silvani dei Boschi sono i rappresentanti senzienti della Natura. L'ideale di perfezione dei Silvani si manifesta quotidianamente nella Natura che li circonda: un'ininterrotta evoluzione, un ciclo eterno. La Natura non ha emozioni, si compie per necessità mostrando in ciò una potenza inarrestabile. Le regole della Natura sono semplici e spietate, prive di ogni sentimento. Chi non le rispetta è destinato ad una fine prematura, mentre chi le apprende diviene saggio e resistente. Questa razza, dopo un lungo periodo di divisione tra due differenti etnie, ha finalmente trovato unità sotto la spinta e gli insegnamenti del Grande Albero. I Silvani dei Boschi vestono di verde, oro e nero, e sono soliti decorarsi il volto con disegni tribali; sul loro corpo si notano i segni della comunione con le forme vegetali di cui sono i feroci custodi: escrescenze arboree, venature rampicanti, foglie e fiori crescono e si compenetrano con i loro tessuti organici. Questa fiera e battagliera Razza spende grandi energie e molto tempo nel cercare di liberare ogni essere vivente dalle continue minacce delle creature di Ha Ru Man e protegge con decisione il proprio territorio. Le foreste dei Silvani sono protette da schiere di guerrieri leggeri e Maghi perfettamente mimetizzati nell'ambiente circostante.

Aurei

Sono la razza di Arcani più diffusa. Il loro ideale di perfezione si identifica nella conoscenza e si manifesta nella magia pura. Severi e studiosi, tendono a portare tutto ciò che fanno a un livello di precisione ed efficienza estrema. Sono fieri e tendono a trattare le altre razze con distacco e superiorità, ma questo non significa che sottovalutino gli avversari. Sono i più convinti sostenitori dell'ideologia Arcana e i tenaci avversari di Ha Ru Man. Non tutti gli Aurei però sono Maghi: parecchi di loro praticano le arti del combattimento o della creazione, pur mantenendo un qualcosa di magico in tutto ciò che padroneggiano. Gli Aurei si tramandano grandi rituali in grado di compiere veri e propri prodigi, sono in grado di costruire grandi opere architettoniche, poderose cinte murarie e prediligono come materiale il marmo candido con fregi d'oro e ossidiana. Vestono tendenzialmente con abiti lunghi, con stoffe e monili che richiamano i colori delle loro città: bianco, nero e oro.

Silenti

Questi Arcani sono neri di pelle e hanno i capelli completamente bianchi. Il loro ideale di perfezione si incarna nella morte, immutabile ed eterna. Per i Silenti, la morte rappresenta la privazione definitiva dell'emozione: è uno stato superiore e intangibile della fallibilità materiale. L'esistenza ideale per un Silente è come la morte, eccetto in un aspetto: da morti non si ha consapevolezza di sé stessi. I Silenti tuttavia non odiano la vita, poiché questo vorrebbe dire cedere alla passione. Essi disprezzano i sognatori, poiché nei sogni i morti tornano fra i vivi, ciò che è perfetto torna fallibile. In passato hanno costruito le grandi Necropoli degli Arcani e ne erano i custodi. Sono maghi e maestri imbalsamatori, esperti

nell'arte della preparazione degli unguenti e delle pozioni e si prefiggono lo scopo di atti a preservare l'involucro mortale del corpo, come in una gelida perfezione. Combattono ogni forma di Non Morte, perché la identificano con la corruzione di un essere finalmente giunto a uno stato di compiutezza. Vestono del nero delle tombe e del bianco delle ossa, come se volessero ricordarsi di continuo il luogo in cui tutti un giorno giaceranno: il sepolcro.

Efori

Gli Efori sono una razza di attenti e assorti osservatori del cielo. Il massimo ideale degli Efori si manifesta nella Volta Celeste e negli Astri: superiori, immutabili ed eterni, essi descrivono ogni rapporto di causa effetto nel mondo. Nessun Efore compirà mai azioni contrarie all'Affresco Astrale, cioè a quell'ordine causale già scritto che determina ogni evento del mondo. Gli Efori sono pallidi, dalla pelle azzurrognola che talvolta assume colorazioni e sfumature metalliche di argento o d'oro. I loro capelli sono bianchi, biondo molto chiaro o leggermente azzurri. Un tempo questa razza era in grado di volare e alcuni di loro nascono ancora dotati di ali dalle candide piume, pallide vestigia di ciò che erano nel passato e ormai non sono più in grado di far spiccare il volo al proprio proprietario. Le città degli Efori vengono chiamate Eremi e nella loro Realtà di origine erano venivano costruite in luoghi dove l'osservazione delle stelle era ottimale, spesso in cima alle più alte catene montuose o sul limitare al confinare di deserti, e avevano architettura slanciata ed elegante. Le case degli Efori hanno tetti fatti di cristallo o formati da barriere magiche traslucide, oppure sono alte torri (con un osservatorio posto sul terrazzo in cima) la cui sommità ospita un osservatorio. Vestono di nero e azzurro, come i colori del cielo nelle diverse ore del giorno.

Uomini delle Pianure

Gli Uomini delle Pianure sono gli Umani più comuni e non hanno tratti somatici distintivi. Vivono in insediamenti solitamente più grandi rispetto a quelli delle altre razze, poiché per tradizione sono un popolo pacifico e laborioso, ma consapevole del semplice fatto che insieme si è più forti. Oltre alla maestria nella costruzione di edifici, granai, acquedotti e altre opere in legno e in muratura, gli Uomini delle Pianure hanno sviluppato durante la loro storia strutture sociali più complesse ed evolute rispetto alle altre razze umane. Questo è probabilmente dovuto alla grande considerazione che hanno dei Maghi e al maggior numero di coloro che praticano e studiano la Magia tra le loro file, oltre e sicuramente al fatto che sono stati gli unici, in un lontano passato, ad aver costruito un Impero.

Uomini delle Acque

I membri di questa razza, nel lontano passato, hanno risposto al richiamo del mare per fuggire dai pericoli della terra ferma: non solo le orde di Nomadi, ma anche il crescente potere dell'Impero degli Uomini delle Pianure. Questa popolazione è alla continua ricerca di nuovi porti, nuove tratte navigabili, o persino fiumi navigabili oppure paludi o un laghi

in cui valga la pena vivere. Alcuni hanno fondato insediamenti costruiti interamente su palafitte, altri hanno scelto di vivere su grandi navi che solcano i mari come piccoli paesi galleggianti, altri ancora hanno scelto una vita di pirateria e saccheggio. Questo popolo ha un retaggio di grandi conoscenze nelle arti della pesca, della navigazione e nella guerra per mare. Ma soprattutto, gli Uomini delle Acque si sono resi conto che le vie d'acqua sono le strade più sicure per trasportare merci rare che spesso vengono pagate generosamente dai mercanti di tutte le Razze.

Uomini delle Montagne

Gli Uomini delle Montagne sono robusti e tenaci, forti come la roccia e irruenti come la tempesta.

Nonostante il loro livello sociale si collochi appena al di sopra della barbarie, in alcune arti sono dei veri maestri. Nella loro Realtà d'origine essi prediligevano vivere sulle montagne, colonizzandone le vallate, le foreste e soprattutto gli altipiani. Alcuni di loro discendono dal Popolo del Tuono, Uomini possenti che amavano la guerra, praticavano la pastorizia e si dedicavano alla razzia delle popolazioni e dei clan più deboli, o semplicemente di tutti coloro che si trovavano a passare sul loro territorio. Altri annoverano tra i propri antenati il Popolo dei Vulcani, esperto nello scavare miniere in cerca di minerali e metalli preziosi, da estrarre per poi foggiare in preziosi monili. I manufatti prodotti da questo popolo e in particolare le armi e le armature, sono noti tra tutte le Razze per la loro robustezza. Gli uomini delle Montagne si dividono in Clan e tengono in gran conto i legami parentali più o meno stretti che legano tutti gli appartenenti allo stesso insediamento.

Popolo Nomade

I popoli Nomadi sono Umani difficilmente descrivibili con un unico archetipo. Appartengono a questa etnia popolazioni profondamente diverse, seppur legate da un comune senso di libertà. Difficilmente si stanziano definitivamente in un luogo per più di poche stagioni e se hanno qualcosa che assomiglia ad una casa stabile, questa è solo provvisoria, in vista di ulteriori spostamenti. I Nomadi vengono ugualmente chiamati Nomadi, clan barbarici di cacciatori, o gruppi più o meno estesi di predoni erranti, o grandi compagnie mercenarie disposte a vendersi al miglior offerente o semplici carrozzoni di girovaghi alla ricerca di una nuova taverna da colonizzare per qualche sera. Tutte queste genti sono accomunate dal vivere di espedienti, spesso di brigantaggio e ruberie, infischiosene delle leggi degli altri popoli. Non che queste popolazioni siano prive di regole, al contrario hanno spesso una moltitudine di usanze molto complesse che devono essere rispettate alla lettera, pena l'esclusione dal resto della tribù o del clan. Queste norme, solitamente tramandate oralmente, possono risultare bizzarre ad un osservatore esterno, ma sono fondamentali per sopravvivere nelle terre selvagge o in luoghi estremi come il deserto o la brughiera.

Furie

Sono gli Aspetti i più estremi delle razze Oniriche: sono coloro che vivono guardando in faccia le proprie paure cercando di sconfiggerle e dominarle per alimentare la propria forza. Il loro coinvolgimento emotivo in questo percorso è tale da avvicinarli intimamente alle proprie paure, fino al punto da arrivare ad incarnarle fisicamente. L'aspetto esteriore delle Furie manifesta il loro rapporto privilegiato con il lato più terribile dei propri Incubi: la loro forma umanoide in realtà è bizzarra, distorta e rispecchia molto da vicino i tratti della paura che tentano di dominare e di cui portano i segni sul corpo. È piuttosto comune che sfoggino cicatrici o altri segni cruenti, che spesso si sono auto inflitti, oppure che mostrino stranezze più o meno marcate come artigli, piccole corna, pelle butterata o squamosa, occhi felini dalle iridi multicolore, oppure capelli dalle tinte grottesche. Vestono di lunghi e logori mantelli, che nascondono in parte le loro fattezze deformi, oppure con vesti attillate che tendono ad esaltare le loro peculiarità.

Chimere

È la Razza Onirica di coloro che assecondano i propri istinti più ferali e animaleschi, al punto da consacrare la propria esistenza. È difficile se non impossibile domarli: essi vivono a tal punto la propria natura bestiale da non riuscire a vedere altri modi di essere. Portano nell'aspetto i tratti dei loro istinti: possono essere belve, creature mitologiche o esseri dall'aspetto aberrante che vivono secondo i dettami dei loro bisogni primari. Di questo Aspetto fanno parte mezze bestie con la parte superiore di animale e quella inferiore di umano, come minotauri o arpie, ma anche bestie antropomorfe come lupi o felini in grado di camminare eretti, lucertoloidi, troll e orchi. Nella loro Realtà di origine vivevano in branchi guidati dal guerriero più forte o da soli, a seconda della propria natura. Le Chimere solitarie tendono ad essere le meno appariscenti: a volte hanno tratti utili all'arte di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, ma non per questo sono meno letali o selvagge.

Popolo dell'Autunno

Sono coloro che hanno deciso di vivere la propria vita cedendo ai propri vizi ed assecondando le proprie voglie, qualunque esse siano. Avidità, invidia, cattiveria meschina sono tutti aggettivi che trovano nel Popolo dell'Autunno terreno fertile. Sono folletti, gnomi, leprecauni, demonietti o spiritelli che antepongono la soddisfazione dei propri bisogni a qualsiasi altra cosa. Hanno aspetto umanoide, ma leggermente deforme: alcuni hanno nasi lunghi o stranamente larghi, altri lunghe orecchie o orecchie a punta molto sporgenti, altri hanno la pelle con sfumature gialle, rosse o verdastre, altri infine hanno piccoli corni o persino la coda. Nel Popolo dell'Autunno si possono trovare mercanti, furfanti o dispettosi perdigiorno, sempre in cerca di un'occasione per fare un dispetto o ottenere un facile guadagno personale, infrangendo spesso il senso della misura. Il loro aspetto vistoso, chiassoso e apparentemente innocuo può però trarre in inganno...

Innocenti

Gli Innocenti rappresentavano il lato romantico, sognante e positivo della Realtà Onirica e per questo erano una netta minoranza rispetto alle altre tre razze che la popolavano. Incarnano le emozioni più positive che albergano nei loro cuori: innocenza, gioia di vivere, fiducia nel prossimo o nel futuro, amicizia, amore portato all'eccesso e smaccato ottimismo sono tutte caratteristiche di questi esseri graziosi o dall'aspetto elegante.

Tra le loro fila si annoverano le più svariate forme di vita e le più variegatae attitudini: fate leggiadre, gnomi bonari o folletti gentili, ma anche eroici ed aiutanti difensori di nobili ideali, o altruisti maghi e taumaturghi che si mettono volontariamente al servizio del prossimo. Vivono raccolti in ampie comunità, nella speranza di contrastare con la forza del numero i pericoli del mondo. La loro natura positiva non li rende però ingenui: gli Innocenti sono consci delle minacce che li circondano ma, ciononostante, lottano per sopravvivere e per mantenersi puri da tutto il male delle altre Razze. Essi hanno qualcuno che veglia incessantemente su di loro: i Pastori dei Sogni, eroi spesso leggendari, che li proteggono e li guidano.

L'ultima intersezione

“Riuniti a Noah, nella Realtà Umana, in quella che sapevamo sarebbe stata l'ultima Intersezione, volevamo tutti impedire la fine dei nostri mondi, volevamo tutti sopravvivere al volere Ha Ru Man. Pensavamo che Illian l'Interferenza, colei che avevamo conosciuto come la voce dei TRE fosse la chiave della nostra salvezza. Con l'aiuto di Nito, Malbeth Alcar e delle due personalità di Ego abbiamo spezzato le catene che imprigionavano Illian.

Attingendo allo straordinario potere del Nucleo che da ere la mantiene in vita, Interferenza ha manipolato la Porta d'Oro permettendoci di salvare alcuni luoghi a noi cari delle nostre Realtà.

Siamo stati costretti a scegliere cosa salvare e cosa condannare all'oblio e abbiamo deciso liberamente, ognuno per proprio volere, di seguire un Custode.

Ancora una volta Nito ha spalancato gli oscuri cancelli delle Nebbie di cui è Signore e ci ha avvolti proteggendoci dalla fine.

Non sappiamo dove finiremo, non sappiamo che fine abbiano fatto i nostri cari e nemmeno abbiamo idea di cosa ci aspetta una volta dissipate le nebbie.

L'unica cosa di cui siamo certi è che il luogo nel quale ci stiamo recando non è stato creato per noi.”