

La magia di Ghea

La magia

Ghea è un luogo misterioso ed affascinante. Quella strana atmosfera che si respira, camminando sotto le fronde di alberi antichi oppure scivolando sulle turbolente acque dell'oceano, mentre si osserva placidamente un orizzonte incerto, fatto di nebbia e mistero, suscita una infinita quantità e qualità di sensazioni che sarebbe impossibile da spiegare. Tutto sembra avvolto da un surreale velo onirico che può essere spiegato soltanto comprendendo il vero significato della parola "Sogno". Parlo da abitante della Terra, che solo in rari casi, percepisce queste ancestrali sensazioni. Ogni cosa, su Ghea, sembra permeata dall'energia della creazione, dal più piccolo ed insignificante sassolino, alle grandi montagne che si stagliano sullo sfondo azzurro del cielo. Per noi sarebbe più giusto parlare dello spirito della Terra che contamina tutte le cose e le rende parte integrante del proprio mondo e non di un altro. Questa energia, contenuta in tutto, può essere manipolata. Infatti quando Eu ha creato il proprio universo, oltre che racchiudere una parte della sua energia in tutte le cose, ha donato agli olar e ad altre creature, come gli antichi animali e la vegetazione primordiale, il potere di plasmare questa energia a proprio piacimento, stabilendo dei limiti che non ci è dato conoscere.

Quando gli olar hanno sacrificato la loro essenza per edificare la barriera e per trasformarsi in draghi, hanno ceduto parte di quel potere agli enar. Per molti cicli essi furono ignari del dono che avevano ricevuto, fin quando il drago Emur non rivelò a Yglon il segreto del fiore della vita. Egli impose comunque dei limiti, molto più severi di quelli imposti da Eu agli olar. Questi limiti che si tratti di olar o di enar, nascono dall'incapacità di questi di comprendere completamente tutta l'opera della creazione, ma mentre gli olar possedevano una consapevolezza maggiore del creato, gli enar erano per lo più ignari della sua struttura. Inoltre agli enar, e non a tutti, è stata data soltanto una parte di quel potere originario appartenuto agli olar, limitando così gli effetti delle manipolazioni.

La concezione della creazione

Non si può comprendere del tutto il funzionamento della magia, senza capire la concezione della creazione. Per molti secoli gli enar hanno cercato di comprendere quali leggi governassero Ghea. Molteplici teorie sono state avanzate, alcune decisamente fantasiose, altre più concrete, ma rimane il fatto che, qualunque sia la teoria propinata, nessuno può sapere con certezza quale sia la reale struttura dell'universo

euniano e per quale scopo sia stato creato. Secondo la teoria più accreditata, sostenuta dagli shyaram e dai widram, Eu creò in un istante tutto l'universo, plasmando per esso tutte le possibilità future fin dalla sua comparsa. Per ogni creatura destinata a vivere e a morire su Ghea, definì tutte le possibilità relative alla sua vita. Queste possibilità riferite ad un solo essere vivente, possono essere visibili nel cielo di Ghea, sotto la forma di una sfera di luce: una stella. Quindi ogni creatura generata da Eu per vivere su Ghea ha una stella corrispondente nel firmamento, dove sono contenute tutte le Possibilità della sua esistenza. Con Possibilità i widram indicano tutte le scelte, gli incontri, le idee, le relazioni con oggetti o altri esseri viventi. Insomma tutto ciò che un essere vivente potrebbe compiere nella sua vita. Nessuno può sapere come queste scelte vengano selezionate e cioè se in modo causale, dettate dalla volontà dell'essere vivente in questione o derivate da fattori esterni, ma i widram pensano che queste Possibilità siano legate al passato, al presente ed al futuro del soggetto e che egli possa compiere soltanto una scelta per ogni istante. Naturalmente, sempre secondo i widram, queste scelte creano degli effetti, che però, di qualunque tipo essi siano, sono già stati inclusi durante l'atto della creazione. La magia invece

consente ad un widram di creare una nuova Possibilità non prevista da Eu e farla verificare nell'attimo in cui lancia un incantesimo. Eu però non creò soltanto le Possibilità racchiuse nelle stelle, ma anche un'Energia che permea ogni cosa su Ghea. Questa è presente in forma finita. Esiste però all'interno del pianeta una fonte inutilizzata di Energia, dalla quale, lo spiegherò meglio in seguito, è possibile attingere per creare dal nulla materia elementare oppure per accrescere o diminuire quella già presente in un bersaglio. Dopo la morte l'energia contenuta in un corpo ritorna a Ghea tramite il fiore della vita e, sempre grazie a questo, viene immessa in un nuovo corpo che fa il suo ingresso sul palcoscenico della vita del pianeta. Nessuno sa in che modo Eu abbia pianificato il comportamento degli elementi, quando questi non vengono messi in relazione con le possibilità delle creature. Insomma, il perché una montagna crolli oppure il vento soffi in un certo modo piuttosto che in un altro, rimane un vero mistero. Quello che è certo è che qualsiasi rottura dell'equilibrio naturale apportato tramite la magia su Ghea, viene riequilibrato dallo stesso pianeta, proprio per questo motivo nessun incantesimo può avere un effetto permanente. Esiste un altro elemento, oltre le Possibilità individuali (stella) e l'energia senza il quale sarebbe impossibile lanciare incantesimi.

Questo elemento viene chiamato il "Potere". Fin dalla creazione, questo potere era stato concesso agli olar, alle piante primordiali e agli antichi animali. Queste creature erano immortali ed il Potere rimaneva legato indissolubilmente ai loro corpi. Quando essi cominciarono a morire, dopo la venuta di Drakmos, il Potere si separava dal corpo e vagava per Ghea in cerca di una nuova creatura o addirittura di un luogo, dove dimorare. Quando Kyos sacrificò la propria esistenza per creare la Barriera, il Potere delle creature che cessavano la loro esistenza smise di vagare e venne attratto da essa. I widram credono, che come l'Energia, anche il Potere sia finito e che quando un corpo che lo contiene muore, esso venga attratto dalla Barriera in attesa di venire assegnato al corpo di una nuova creatura destinata a nascere. Proprio grazie al Potere è possibile comunicare con il fiore della vita, plasmare l'energia e creare nuove possibilità ma con dei limiti. L'Energia e le Possibilità Individuali sono soggette all'Equilibrio Euniano, che non può essere rotto. Esso fa in modo che qualsiasi cambiamento venga fatto al percorso naturale delle cose non possa perdurare. In pratica la magia non può essere permanente, e qualsiasi Possibilità Individuale introdotta da un Widram è destinata a dissolversi. Questo comporta che anche l'Energia coinvolta ritorni al suo livello

originario. Le implicazioni che questo ha sull'uso della magia verranno descritte di volta in volta nelle varie discipline di cui parlerò in seguito.

Indubbiamente si tratta di una concezione abbastanza complicata. In realtà non si sa secondo quale criterio agisca l'energia presente in Ghea ed in che modo venga scelta una Possibilità piuttosto che un'altra. Non esiste una legge naturale visibile o intuibile ed è proprio a causa di questo mistero che è impossibile raggiungere la comprensione reale e totale della creazione.

Il fiore della vita: l'Ajillos

L'Ajillos è un fiore che si trova nel Ghearon e probabilmente anche nel Gheaoldum. È un fiore costituito da un lungo e sottile gambo, alla cui sommità si trova una corona di petali sottili, larghi e bianchissimi. Al centro dei petali si trova una membrana luminescente. Le foglie che crescono sul gambo sono di un colore verde intenso e scuro. Da sempre l'Ajillos ha rappresentato un grande enigma per gli enar, tanto da essere considerato un fiore magico e dotato di particolari poteri. Infatti, anche prima della Rivelazione, esso veniva utilizzato per produrre pozioni curative ed altri generi di intrugli, più o meno funzionanti. Non si aveva però la consapevolezza della sua utilità, almeno fino alla comparsa dei

widram. Emur rivelò ad Yglon quale era la funzione e l'utilità del fiore. Esso è il mezzo attraverso il quale essi possono visualizzare le Possibilità che si trovano all'interno delle stelle ed individuare, in quel caotico groviglio di Possibilità, l'istante preciso in cui inserirne una nuova. L'arco temporale è riferito sempre al presente che sta per avverarsi nel momento in cui si lancia un incantesimo. Il fiore inoltre è l'intermediario, non solo tra il Potere e le Possibilità, ma anche tra il Potere e l'Energia. Infatti, quando un widram utilizza l'Energia libera che si trova all'interno di Ghea, essa fluisce attraverso il fiore. E' proprio per questo che la membrana produce quella strana luminescenza. E' abbastanza noto infatti che quando avviene un passaggio di Energia attraverso il fiore, la sua membrana emette una luce bianca ed intensa. Il professor Edison ha cercato di spiegarmi come i widram visualizzano ciò che il fiore comunica loro. Quando si mettono in contatto con il fiore, essi si ritrovano all'interno di un enorme bosco, fitto ed intricato, offuscato da una perenne nebbia. Questo è costituito da un numero imprecisato di alberi. Ogni albero costituisce l'insieme delle possibilità determinate da Eu per un essere vivente. Quindi in questo bosco si possono incrociare alberi che rappresentano creature già morte, altri che identificano quelle

viventi nel presente ed altri ancora che rappresentano quelle che devono ancora nascere. Ai widram non è consentito interagire con le Possibilità delle creature già morte o con quelle che ancora non esistono. In realtà non ci possono neppure provare, perché il fiore non lo consente. Possono toccare soltanto gli alberi indicati dal fiore. Ogni albero è costituito da un tronco e da rami. Il tronco rappresenta la nascita, mentre i rami sono le Possibilità create da Eu per quella creatura. Il fiore guida il widram verso una di quelle ramificazioni, indicando quella riferita al presente. Il widram, attraverso il Potere, deve creare un nuovo ramo (Possibilità) ed innestarlo nel punto in cui si trovano le altre Possibilità generate da Eu per il presente. Il widram non può in nessun modo, modificare né il passato né il futuro di una creatura, ma soltanto il presente e cioè l'attimo che lui è andato a modificare. Questo è ciò che accade quando si verifica una magia. Questo cambiamento però non è nell'ordine naturale delle cose perché muta l'equilibrio della creazione e dopo un certo tempo si dissolve. Possiamo dire che il cambiamento è sempre temporaneo, anche se può lasciare conseguenze sull'albero in cui si è verificato e portare a rami, e quindi a Possibilità future, differenti dal percorso di partenza, che erano già presenti ma che magari non avremmo percorso.

Le discipline

Per poter eseguire una manipolazione sull'energia non basta però saper percepire le Possibilità ed essere dotati del Potere. Si devono conoscere le tecniche per poter creare le Possibilità come si vuole. I widram hanno studiato a lungo le tecniche di manipolazione e continuano a farlo ancora oggi. Esistono molte discipline, frutto degli studi e della sperimentazione dei widram. Con il passare del tempo esse si sono evolute ed ampliate, consentendo ai widram di avere un maggior controllo sul loro Potere e quindi una maggiore possibilità di lanciare incantesimi con esiti soddisfacenti. Esistono nove discipline che vengono insegnate e studiate da tutti i widram.

La disciplina del tempo

Questa è la disciplina base ed essenziale per poter lanciare tutti i tipi di incantesimo. Viene usata sempre associandola ad un'altra. Grazie ad essa è possibile determinare per quanto tempo la Possibilità creata rimane attiva. In sostanza quanto tempo passa prima che il ramo creato dal widram scompaia dall'albero, determinando la fine degli effetti dell'incantesimo. Un incantesimo può avere una durata istantanea, oppure continuata. Più è lunga la durata dell'incantesimo più è

difficile riuscire ad eseguirlo correttamente. Inoltre più sono avanzate le conoscenze del widram in questa disciplina più è facile allungare il tempo di durata del sortilegio.

Disciplina delle forme o dell'alterazione

La disciplina dell'alterazione o, come viene chiamata più comunemente, delle forme è stata il secondo oggetto di studio dei widram dopo quello temporale. Essi hanno capito che è possibile mutare la forma di un oggetto o di un essere vivente, o piccole parti di essi, senza però poter aumentare la massa, il peso e la sostanza che li costituisce, cioè la quantità di energia. Si può quindi mutare l'aspetto esterno o esteriore. Tutto ciò che è visibile può essere plasmato in questo modo. Lo studio particolare di questa disciplina ha dato la certezza ai widram che effettivamente tutte le cose siano permeate della stessa tipologia di energia ed è nata la convinzione che essa sia unica e che tutte le cose siano collegate tra loro e facciano parte di un tutto.

La disciplina della trasformazione

L'evoluzione della disciplina delle forme è chiamata disciplina della

trasformazione. Attraverso essa, i widram possono cambiare la sostanza di cui è composto un oggetto o un essere vivente senza poterne alterare la massa ed il peso. Quando si manipola un oggetto l'incantesimo risulta abbastanza semplice perché sembra non possedere una coscienza e la resistenza che oppone è minima. Quando però si cerca di trasformare un essere vivente o una parte di esso, la difficoltà aumenta, perché gli esseri viventi possiedono una coscienza propria che in questo caso agisce sullo spirito di conservazione del proprio essere. Si alza così una barriera naturale che rende più complicata la manipolazione. Questa forza di volontà è istintiva ed inconscia, quindi se il bersaglio è favorevole a subire l'incantesimo, deve dare fondo a tutta la sua tenacia per permettere al widram di agire senza intralcio. Cioè il bersaglio deve fare un grande sforzo mentale per riuscire ad abbassare temporaneamente questo scudo invisibile e permettere al widram di entrare. Naturalmente più il widram è potente, più facilmente potrà penetrare questa difesa naturale. Come tutti gli incantesimi anche quelli relativi alla trasformazione sono temporanei e sono soggetti alla disciplina del tempo. Non si può mutare un oggetto o un essere vivente permanentemente. Esso ritornerà alla sua natura originaria.

La disciplina del movimento

Tramite la disciplina del movimento è possibile attribuire un movimento ad un oggetto o ad un essere vivente. È possibile stabilire la velocità con cui esso debba muoversi. Per quanto tempo dipende dall'applicazione della disciplina del tempo. Naturalmente anche nell'utilizzo di questa disciplina, quando si parla di essere vivente, si devono superare le sue difese naturali. È possibile anche annullare o diminuire la velocità di un elemento o di una creatura o parte di essa. Quando applica un movimento un widram può decidere di cambiare la direzione, ma non la velocità, fino a quando rimane concentrato, tutte le volte che vuole. Per variare la velocità è necessario innestare un nuovo ramo e quindi una nuova possibilità. Il movimento può avvenire in qualsiasi direzione nello spazio, a meno che non ci sia un ostacolo che impedisca il movimento.

La disciplina del pensiero

La disciplina del pensiero studia le manipolazioni mentali e quindi può essere utilizzata soltanto sugli esseri viventi. Attraverso di essa si possono manipolare i pensieri di uno o più bersagli. È possibile cercare di cambiare le sue idee,

leggergli il pensiero, creare delle illusioni oppure parlargli nella mente. Quando si compie questo atto il fiore mostra al widram gli alberi corrispondenti alle Possibilità dei bersagli.

Letture del pensiero

In realtà quando un widram tenta di leggere il pensiero, non può farlo contemporaneamente su più bersagli, deve concentrarsi su un unico bersaglio. Egli deve visualizzare l'albero e i rami corrispondenti nell'istante in cui il bersaglio formula il pensiero. Il widram in questo caso si limiterà soltanto a leggere le idee, corrispondenti agli istanti in cui manterrà la concentrazione, cioè non innesterà un nuovo ramo. La coscienza del bersaglio rimane comunque vigile, anche se non ne viene mutato il pensiero e cercherà di interferire con il lancio dell'incantesimo. Se l'incantesimo ha successo, i pensieri del bersaglio si mostreranno sotto la forma di visioni più o meno chiare. Alcune volte il flusso di pensieri è talmente caotico e senza senso che è impossibile da interpretare. Altre volte invece risulta molto chiaro. La chiarezza dei pensieri dipende dallo stato d'animo del bersaglio e dall'efficacia dell'incantesimo. In realtà il flusso dei pensieri è molto spesso dettato dall'inconscio e non può essere controllato neanche da chi formula i pensieri. Altre volte invece è la ragione e quindi la volontà del bersaglio a guidarli. In

quest'ultimo caso i pensieri risultano meno caotici e più nitidi. Naturalmente, più il widram ha una conoscenza più vasta della disciplina, più la sua interpretazione dei pensieri risulterà giusta. Il bersaglio, in genere, non ha la facoltà di capire se è sottoposto ad un incantesimo di questo genere, a meno che egli non sia un widram o comunque un enar in grado di manipolare l'energia e le Possibilità.

Parlare nella mente

Come la lettura del pensiero, anche l'atto di parlare nella mente non necessita della creazione di nuovi rami (Possibilità) da innestare nell'albero che rappresenta il bersaglio. Si può parlare nella mente di più bersagli, soltanto se l'idea che si vuole esprimere è la stessa per tutti. Il widram visualizza i rami del suo albero riferiti all'arco temporale in cui egli esprime i suoi concetti. Egli mette in correlazione le sue idee con gli alberi che rappresentano i bersagli designati. Il widram non può in nessun modo controllare i pensieri dei bersagli, mentre espone le sue idee. Naturalmente chi non conosce la disciplina del pensiero non può rispondere mentalmente al widram. La coscienza anche in questo caso agisce come una barriera protettiva

Creare illusioni

Uno degli effetti che può essere causato dall'uso della disciplina

del pensiero è quello di creare delle illusioni. In questo caso il widram innesta una nuova possibilità sull'albero relativo al bersaglio, la quale influenza la percezione dell'ambiente circostante e delle creature che si trovano attorno a lui. Più elementi vengono cambiati nel raggio visivo del bersaglio, più è difficile riuscire nell'incantesimo. Le illusioni possono influenzare la vista, l'olfatto, il tatto, l'udito ed il gusto. Il widram può agire su tutti i sensi, ma per ogni senso che aggiunge alla realizzazione di una illusione, subisce una maggiore probabilità di fallimento. L'illusione rimarrà attiva fino a che il widram mantiene la concentrazione. Le illusioni possono muoversi e parlare secondo la volontà dell'incantatore. Questi attributi fanno parte del medesimo sortilegio e non necessitano di un uso di altre discipline. A volte si verificano situazioni in cui le visioni non sono nitide e chiare, altre in cui presentano dei difetti facilmente identificabili. In quel caso il bersaglio potrebbe accorgersi dell'irrealità di quello che percepisce. Questo avviene quando il widram non riesce a controllare in modo esemplare l'illusione creata o quando essa non viene inserita in modo logico nel contesto in cui si trova.

Manipolazione dei pensieri

L'ultimo effetto che può essere causato da questa disciplina è quello che permette al widram di manipolare il pensiero del bersaglio. Il widram innesta un nuovo ramo che contiene una convinzione diversa da quella del bersaglio. Essa perdurerà finché il widram rimane concentrato. Dopo la fine dell'incantesimo il bersaglio impiegherà del tempo per ritornare alla sua originale convinzione. La quantità di tempo è determinata dall'efficacia dell'incantesimo. Alcune volte, in questi casi, è possibile che passino giorni prima che l'equilibrio euniano ristabilisca la convinzione originaria. Naturalmente la nuova convinzione sarà più difficile da innestare se essa risulta totalmente contraria alla mentalità del bersaglio. La coscienza in questo caso interferisce in modo abbastanza importante sul successo dell'incantesimo. I widram chiamano questo strano effetto "eco della costrizione". Se il widram forza esageratamente la mano, imponendo una convinzione troppo contrastante con il pensiero del bersaglio e la mantiene attiva per un tempo troppo prolungato, potrebbe danneggiare in modo permanente la mente del bersaglio, il quale potrebbe impazzire. Questo effetto viene chiamato dai widram "Degenerazione mentale". In questi casi l'equilibrio euniano potrebbe impiegare dei cicli per rimettere a posto le cose o addirittura fallire

nel suo processo. Questo atto viene considerato altamente non etico ed è vietato abusare del proprio potere in questo senso, visto i possibili effetti devastanti che ne scaturiscono.

La disciplina dell'integrità energetica

L'energia, secondo i widram oltre a determinare le proprietà fisiche di un elemento o di una creatura, ne determina anche lo stato di salute. Non si conosce in che modo essa agisca a livello fisico, anche perché essa sembra essere indivisibile e non si può studiare il suo comportamento in modo specifico su un'unica proprietà. Cioè non si capisce perché il legno ed il ferro, per esempio, abbiano una consistenza così diversa, nonostante siano permeati dalla stessa identica energia. Questo mistero rimane tuttora un punto oscuro negli studi dei widram. Nonostante ciò, essi hanno compreso che quando un oggetto viene danneggiato, si ha una perdita di energia. In questo caso essa ritorna a Ghea. Anche il passare del tempo sembra far diminuire l'energia presente in un elemento, anche se questo avviene in modo assai più lento ed impercettibile. La stessa cosa accade per gli esseri viventi quando sono malati, subiscono ferite oppure invecchiano. È possibile, attraverso la disciplina

dell'integrità energetica, rallentare o bloccare, finché il widram rimane concentrato, la perdita di energia. Attraverso la disciplina dell'integrità energetica è possibile quindi curare le malattie e le ferite di una creatura.

La cura con la magia consiste nell'arrestare la perdita di energia del ferito e rendere più agevole il rimarginarsi della ferita. Per intenderci se si viene colpiti da una lancia, e si rimane feriti sul fianco, effettuando questa magia la ferita smette di sanguinare. Questo agevola la guarigione. Per fare in modo che l'incantesimo sia efficace occorre che il Widram rimanga concentrato un tempo sufficiente per permettere all'energia persa di ristabilirsi in modo naturale. Infatti non è possibile infondere energia in modo forzato, poiché sarebbe contrario all'equilibrio euniano.

La magia è equivalente all'azione di un curatore specializzato. I tempi di recupero della ferita infatti sono gli stessi, con la differenza che non servono medicazioni particolari. La particolarità di questa disciplina è che in teoria seppure non si possa restituire energia, se il bersaglio non possiede la capacità di autoripararsi, è possibile comunque impedire che ci sia un'ulteriore perdita di energia, fin tanto che il widram mantiene la concentrazione. Ad esempio è possibile impedire la perdita di energia di un torcia che si sta per

esaurire, impedendo che perda ulteriore energia. Naturalmente finito l'effetto dell'incantesimo essa ritornerà allo stato in cui è iniziato l'incantesimo perché a differenza degli esseri viventi gli oggetti non sono in grado di recuperare energia in modo naturale.

Da tenere sempre a mente che se l'incantesimo di cura fallisce in modo grave ci saranno conseguenze negative sul ferito.

La disciplina della creazione

La disciplina della creazione è frutto degli studi condotti dai widram sull'energia inutilizzata che si trova all'interno di Ghea. Grazie a questa energia i widram riescono a creare nuova materia e a plasmarla a proprio piacimento per un determinato tempo, cioè fino a quando essi rimangono concentrati. In realtà i widram possono creare soltanto materia derivante dagli elementi. Non è quindi possibile dare vita ad un nuovo essere vivente, poiché non esiste alcun modo di associarlo ad una stella già esistente e soprattutto non è possibile crearne una nuova. Una volta creata materia, essa segue le leggi dell'Equilibrio Eu niano. Per esempio, se si crea dell'acqua facendola materializzare ad un metro di altezza, essa cadrà a terra, a meno che il widram non utilizzi contemporaneamente la

disciplina della creazione e quella del movimento, in modo che l'elemento creato rimanga immobile o si muova in qualche direzione. La disciplina della creazione permette anche di aumentare o diminuire la massa ed il peso di un elemento o di una creatura già esistente, quindi un aumento o una diminuzione di energia, ma sempre per un determinato tempo. È importante ricordare che, alla fine dell'effetto dell'incantesimo, l'equilibrio euniano, a seconda del caso, riassorbe o rilascia l'energia utilizzata nell'incantesimo, riportando tutto allo stato originario. Gli effetti risultanti dell'incantesimo dipendono comunque da come questa disciplina viene abbinata con le altre. Ad esempio, un widram che vuole trasformare il suo braccio in una lunga lama, deve utilizzare la disciplina della trasformazione per mutare la carne in ferro. Se si vuole creare una lama più pesante del braccio, deve essere utilizzata anche la disciplina della creazione, perché c'è un aumento dell'energia. Stessa cosa se il peso e la massa della lama risultano minori. In questo caso c'è una perdita temporanea di energia. Se la lama avesse lo stesso peso e lo stesso peso del braccio, deve essere usata soltanto la disciplina della trasformazione, naturalmente con quella del tempo che deve essere sempre utilizzata. Non è possibile utilizzare la disciplina della

creazione per far scomparire del tutto da Ghea un elemento oppure una parte di una creatura. Cioè non si può attribuire una massa ed un peso uguale a zero.

Disciplina della percezione del potere

Molti enar possiedono una parte del Potere originario degli olar. Un widram può rintracciare questo Potere concentrandosi. La percezione del Potere non è collegata in nessun modo all'energia o alle Possibilità, ma soltanto alla quantità di Potere presente in una creatura. Più è forte questa percezione, più il widram potrà scoprire la potenza del bersaglio. Il widram può decidere di concentrarsi su una sola creatura oppure su una zona. Più la conoscenza della disciplina è profonda, più sarà grande la distanza da cui il widram può sentire il Potere. Questa disciplina permette anche di nascondere il proprio potere annullandolo. Mentre si mantiene questa situazione, è impossibile lanciare incantesimi, ma non si può essere in alcun modo percepiti da nessuno. Si può anche tenere basso il valore del Potere, magari per non far conoscere la propria forza oppure mostrare il massimo per scoraggiare gli avversari.

Disciplina della Predizione

Incantesimo di lettura del futuro
La lettura del futuro è una delle cose più ambite ma allo stesso tempo più difficili da portare a compimento. I Widram studiano questa disciplina da molti cicli ma ancora non sono riusciti a leggere chiaramente nel futuro. Il massimo che si ottiene scrutando nel groviglio intenso di ramificazioni è una vaga idea di quella che potrebbe essere la via intrapresa. Siccome le scelte che ci portano al futuro sono sempre varie e tante, non c'è mai una sola versione del futuro. Possiamo vedere cosa accadrebbe secondo quella che è la situazione attuale, ma sempre in modo vago, come fosse un'eco della realtà. Più lontano nel tempo si tenta di guardare è più è difficile riuscire ad avere una visione comprensibile delle cose. Se si tenta di predire a breve invece è possibile riuscire ad avere una visione più chiara.

Incantesimo di lettura del passato

In caso di lettura del passato la situazione è meglio delineata. Di certo ci si muove comunque all'interno di una stella a noi sconosciuta ed è complicato interpretare ciò che vedremo, ma se l'incantesimo riesce bene si ha una visione del passato abbastanza

comprensibile. Più si cerca di andare nel passato e più è complicato. Questa disciplina va usata con quella del pensiero per scrutare tra i ricordi.

Incantesimo della rivelazione

Questa incantesimo della disciplina serve a trovare oggetti o esseri viventi celati alla vista o di cui non si conosce l'ubicazione. Ci si mette in contatto con la propria stella e si individua la probabilità in cui si riesce a trovare l'oggetto o la persona. Questa disciplina fa in modo di rendere evidente nel groviglio di possibilità visualizzate come ramificazioni dell'albero, non solo dove intervenire, ma anche quale ramificazione è quello in cui troviamo ciò di cui siamo in cerca. Importante notare che meno si sa su cosa si cerca e più difficile avere esito positivo con l'incantesimo. Ad esempio se cerco un anello di cui non conosco nessuna caratteristica particolare la difficoltà sarà media. Se invece cerco un oggetto di cui non conosco affatto la forma è molto difficile. In pratica non è legato soltanto a quanto bene è nascosto l'oggetto. Questo aspetto è comunque importante, visto che meglio sarà occultato e meno probabilità di trovarlo ci saranno. Con la stessa disciplina si può anche cercare nella mente delle persone, se utilizzata insieme alla Disciplina del Pensiero.

La confraternita dei widram

Quando si attraversa il Bosco Sacro, si ha la sensazione di camminare in un luogo lontano nel tempo. L'aria stessa sembra piena di ricordi ancestrali. Sembra che il bosco sia pieno di occhi colmi di saggezza e la sensazione di essere osservati è costantemente presente. Rovine antiche, nascoste dagli alberi e piene di un potere misterioso, sono la prova inconfutabile che una forza soprannaturale agisce da sempre in questo luogo. Qui si trova il centro direttivo dei widram. Non è un caso che questi sacerdoti druidici abbiano scelto questo posto come quartier generale. Più che in ogni altro luogo del Ghearon infatti, il fiore della vita, l'Ajillos, prospera e si riproduce. Ogni giorno è possibile ammirare la strana luminescenza che li ha resi così conosciuti e rispettati. I widram vivono con il fiore ed il fiore con i widram. Circoli di pietre ed altari sono sparsi ovunque, nascosti tra le fronde scure e sussurranti. Qui i widram meditano, cercando di districare i misteri della creazione e di spiegare il funzionamento delle cose. Gran parte del bosco viene comunque evitato dagli enar, i quali non comprendono appieno i suoi segreti, i quali suscitano una motivata paura, poiché i poteri celati all'interno della foresta non

sono soltanto benevoli. Nonostante la solitudine e l'isolamento in cui i widram hanno deciso di celare la loro immensa conoscenza, la confraternita è invece in continuo contatto con la popolazione. Il compito dei widram è infatti quello di riuscire a riunire tutti i clan del Ghearon per poter combattere al meglio la minaccia di Drakmos, tuttavia non è consentito loro assurgere al ruolo di protagonisti, ma soltanto di osservatori e consiglieri. Infatti il grande Potere di cui sono dotati, potrebbe, se usato con leggerezza, causare uno squilibrio della creazione e portare ad una condizione di autodistruzione. Proprio per questo il numero dei widram è molto basso se messo a confronto con l'intera popolazione del Ghearon. In effetti è lo stesso Ajillos, che in un certo senso, è il mezzo attraverso il quale l'Equilibrio Euniano lavora per equilibrare il numero totale dei widram, mantenendo un valore costante di individui. In ghearis la parola widram significa "osservatore del bosco", ma può significare anche "custode del bosco". Questo nome si riferisce, più che al luogo fisico dove essi dimorano, a quello surreale ed onirico che sono soliti visitare quando comunicano con il fiore della vita. Sebbene agli occhi della maggior parte degli enar, questi sacerdoti druidici siano un simbolo di saggezza e speranza, i widram hanno una rigida scala gerarchica

in cui ognuno deve svolgere il proprio compito al meglio. A capo di tutto c'è il gran maestro. Viene chiamato Ghur, che in ghearis significa "Il saggio". Egli possiede grandi poteri ed è colui che più degli altri si è dimostrato capace di interpretare al meglio il volere di Eunal e quindi dell'Equilibrio Euniano. Risiede nel Bosco Sacro dove la percezione del fiore della vita è più forte. Egli ha un potere assoluto e i suoi ordini vengono eseguiti alla lettera. La punizione per la disobbedienza è l'esclusione dalla confraternita e la forzata prigionia sull'isola denominata "La Prigione". Subito sotto di lui ci sono i nove Himot (Elettori) o maestri. Essi, oltre ad essere i maestri indiscussi della disciplina che rappresentano, hanno anche la facoltà di eleggere il futuro Ghur. Possono sceglierlo soltanto tra loro con una votazione ispirata da Eunal, attraverso il Rito delle Discipline, che viene effettuato all'interno di un circolo di pietre nere situato nel cuore del Bosco Sacro. Alla fine di questo rito, che dura per tre giorni e che rappresenta i tre sentieri della conoscenza, cioè la meditazione, la percezione e la manipolazione, essi eleggono il nuovo Ghur. Gli Himot effettuano la votazione che non può essere segreta. Per eleggere il nuovo Ghur sono necessari nove voti all'unanimità. Se non si raggiunge questo numero, il rito va ripetuto all'infinito finché non si elegge il nuovo

Ghur. I nove Himot sono i maestri delle nove discipline di Eunal che sono:

- La disciplina del tempo
- La disciplina delle forme
- La disciplina del movimento
- La disciplina della trasformazione
- La disciplina della creazione
- La disciplina della integrità energetica
- La disciplina della predizione
- La disciplina del pensiero
- La disciplina della percezione del potere

Essi risiedono nel Bosco Sacro e costituiscono il consiglio dei widram presieduto dal Ghur. Qui vengono prese tutte le decisioni più importanti riguardanti le relazioni con i clan, le federazioni, la confederazione e la lotta a Drakmos. Alle dipendenze dirette degli Himot si trovano i Drandum (Grandi Sacerdoti). Questi hanno una funzione attiva all'interno della confraternita, in quanto sono quelli tra i widram che vagano per il Ghearon e a cui vengono affidate missioni di vitale importanza. Se il consiglio dei widram, e quindi il Ghur e gli Himot rappresentano la mente, i Drandum rappresentano il braccio e hanno l'importante compito di controllare che gli ordini provenienti dal Bosco Sacro siano attuati da tutti gli appartenenti alla confraternita. I Dran, ovvero i

sacerdoti comuni, sono gestiti dai Drandum ed hanno il compito di attuare gli ordini del consiglio, provvedere a diffondere la filosofia di Eunal, approfondire i rapporti con tutti i clan e rafforzare l'unione tra questi. Essi sono i widram di grado più basso, ma che si trovano più spesso a contatto con la popolazione, potendone percepire gli umori ed il malcontento. Essi hanno anche il compito di assoldare nuovi apprendisti widram (Dreden). In effetti questi ultimi non si trovano all'interno della scala gerarchica dei widram, perché in realtà non ne fanno parte. Soltanto i più dotati e quelli ritenuti più equilibrati e degni di portare la tunica marchiata con il cerchio dell'equilibrio ed il fiore della vita, possono diventare dei widram (Dran). Il passaggio da Dreden a Dran, non è per niente scontato o automatico. Infatti un apprendista deve affrontare una prova, ma prima di farlo, il proprio Dran, deve fare esaminare il proprio allievo al suo diretto superiore (Drandum). Se questi decide che l'apprendista è pronto per la prova, allora egli potrà compiere il rito di Kyhiron, il cammino di luce, in cui l'apprendista deve entrare in una grotta sacra, che viene chiamata Nimhiron, cioè lo stretto cammino, e percorrere il sentiero che porta al di là della montagna, portando con sé un fiore della vita, raccolto da lui stesso. Quando uscirà dall'altra parte dovrà aver

creato, con il fiore, un bastone che porterà con sé per sempre. Verrà quindi promosso a Dran ed entrerà a far parte della confraternita dei widram. Non si sa bene come questa trasformazione del fiore avvenga, ma si mormora che sia il fiore ad attuare il volere dell'Equilibrio Euniano, trasformandosi in bastone e sancendo il passaggio da Dreden a Dran. Purtroppo ci sono apprendisti che rimarranno tali per tutta la vita. Chi fallisce la prova, non può ritentare, il giudizio è insindacabile. Può però decidere di rimanere come apprendista (servitore del Dran) o arruolarsi nei cavalieri del portale. In questo ultimo caso verrà addestrato all'arte della guerra dai più grandi guerrieri esistenti del Ghearon, i quali collaborano con i widram. Il suo posto sarà quindi alla barriera. Un apprendista che non può diventare un widram può infine decidere di ritornare alla sua vita precedente. Un Dran può diventare Drandum soltanto se il Ghur ritiene che ci siano motivi validi. In genere è il buon operato dello stesso Dran a consentire la promozione. Se egli ha servito bene la causa, rispettando l'etica dei widram e raggiungendo una corretta conoscenza delle discipline, può essere ritenuto degno di diventare un Gran Sacerdote. Un Dran può scegliere di diventare un custode del portale. In questo caso egli verrà addestrato sia nel combattimento

che nella magia. Questa decisione deve essere presa nel momento in cui si diventa un Dran e quindi appena si entra nella confraternita. L'addestramento di un custode del portale è assai duro e richiede molto tempo e dedizione. Proprio per questo la scelta si deve sostenere all'inizio della carriera di Dran. Un Drandum può diventare un Himot soltanto se uno degli Himot muore o viene eletto nuovo Ghur, cosa che in genere avviene solo se muore il Ghur precedente.. In questo caso gli Himot rimanenti scelgono il nuovo membro del consiglio attraverso un altro rito che viene chiamato la Purificazione o Gyan, in cui gli elettori rimangono chiusi per sette lunghi giorni all'interno di una stanza sotterranea che viene chiamata Eunalrad e cioè cuore di Eunal; qui devono purificarsi bevendo un infuso fatto con la pianta Ajillos. Per sette giorni essi avranno delle visioni e grazie ad esse, alla fine, gli verrà mostrato il volto del prescelto. A quel punto egli entrerà a far parte del gruppo degli elettori.

Il bastone dei widram

I widram sono riconoscibili, oltre che per la tipico amuleto con l'emblema della confraternita, anche per il bastone che impugnano. A differenza dell'amuleto però, il bastone è diverso per ogni widram. Il fiore,

durante il rito di Kyhiron, viene trasformato dal Dreden, ma questi non può sapere quale legno e quale forma possano concretizzarsi nelle proprie mani. Di solito il bastone dei widram possiede nell'estremità superiore una sorta di intaglio o pomello, raffigurante qualche tipo di simbolo. Si pensa che il simbolo identifichi il carattere del sacerdote. Al di là dell'aspetto esteriore del bastone, esso ha una grande utilità nel lancio degli incantesimi. Infatti esso funziona come una sorta di antenna, grazie alla quale è possibile raddoppiare la distanza a cui è possibile percepire il fiore. Inoltre offre una maggiore potenza di percezione delle Possibilità e una migliore resistenza alla fatica causata dal lancio degli incantesimi. Un widram può comunque lanciare gli incantesimi anche senza l'ausilio del bastone, anche se essi risulteranno più difficili da lanciare. Alla morte del widram il bastone riassume la forma del fiore. È usanza comune che il widram venga seppellito nel Bosco Sacro, direttamente nella terra nuda insieme al fiore che ha costituito una parte importante della propria vita. Se un widram perde, per qualsiasi motivo, il suo bastone, egli deve cercare di recuperarlo perché non è possibile ricrearlo. Inoltre il bastone attiva le sue proprietà solamente con il suo proprietario.

L'etica dei widram

L'argomento riguardante l'etica dei widram è molto delicato e complesso. Dalla fondazione della confraternita fino ad oggi, i widram hanno attraversato momenti di grandissima gloria ed altri di terribile oscurità. Nonostante il loro potere sia unico nel Ghearon, i limiti a cui sono soggetti sono molti. Il drago Emur fu molto chiaro nello spiegare quali fossero i limiti dei widram e quale dovesse essere il loro ruolo nella società enariana. Da allora niente è cambiato e le regole scritte da Yglon sono rimaste impresse sulle pagine ingiallite del Libro di Eunal, il quale parla non soltanto delle origini dell'universo, ma contiene anche il codice di Yglon, l'insieme delle regole della confraternita. Queste regole definiscono l'obiettivo finale dei widram ed il modo in cui esso deve essere raggiunto. La meta ultima della confraternita è quella di riconsegnare all'universo euniano il dominio dei luoghi usurpati da Drakmos. Per portare a termine questo arduo compito, però, è necessario riunire tutti i clan e guidare il popolo del Ghearon verso la liberazione tanto sognata. Proprio per questo, i widram non possono reclamare per se stessi un ruolo da protagonisti, ma soltanto quello di consiglieri

ed osservatori. Non è infatti possibile usare la magia per obbligare qualcuno a fare ciò che il widram desidera. Egli può soltanto cercare di convincere con le parole e con i fatti, oppure usare la magia in modo blando ed esclusivamente per scatenare una reazione naturale negli enar, sempre con l'obiettivo di distruggere il nemico comune. E' severamente vietato usare il proprio potere per uno scopo personale. Questa pratica non è del tutto estranea alla confraternita, la quale, in passato, ha potuto sperimentare sulla propria pelle come il Potere possa trasformare un individuo, in principio equilibrato e saggio, in uno che ha perso il senso della misura. Il Potere, se non viene tenuto a freno ed usato con saggezza, può logorare anche il più innocente dei widram. La limitazione più forte in questo senso è quella che porta il widram a dover rispettare l'equilibrio euniano e che gli impedisce di interferire in modo costante con esso. Infatti i widram preferiscono risolvere i problemi che incontrano sulla propria strada in modo naturale, limitando quindi l'uso della magia. Essa viene usata soltanto quando è strettamente necessario per poter portare a compimento la missione che è stata affidata loro. I widram sono coscienti della pericolosità della loro interferenza nelle possibilità e nell'energia. Non tutti gli esiti delle loro azioni infatti possono

essere previsti. Al di là delle regole concernenti l'uso della magia, i widram ne devono seguire altre che regolamentano la loro vita sociale. Fin dalla fondazione della confraternita, essa si è preoccupata di delineare una linea di comportamento adeguata ed equilibrata per conquistare la fiducia degli enar e per destare la loro curiosità per la filosofia dell'equilibrio. È innegabile che questo atteggiamento abbia contribuito in larga misura all'evoluzione in positivo di tutto il Ghearon ed è opinione comune che senza l'interferenza dei custodi del bosco, l'intera regione sarebbe caduta nell'oblio di una esistenza fatta di distruzione e morte. Quegli stessi principi che hanno reso i widram così popolari per gli enariani, vengono ancora seguiti e predicati. I valori che vengono considerati più importanti sono: la compassione, la pietà, l'altruismo, la generosità, l'onestà, il rispetto per la vita, l'umiltà, il senso del dovere, il distacco dalle passioni e la ricerca di un equilibrio interiore. Tutti questi principi fanno parte di una personalità forte ed equilibrata che trova un profondo rispetto da parte degli enar. Per mettere in atto questa filosofia di vita è necessario avere una grande forza di volontà che è una delle qualità principali ricercate in un apprendista widram.

I rinnegati o Mardiw

Si deve necessariamente accennare alla questione mardiw. Un mardiw è un widram rinnegato, che usa il suo potere per raggiungere i propri scopi o peggio per seguire la filosofia widram in modo contorto e del tutto personale. Il problema per la confraternita è abbastanza serio e grave. Anche se, rispetto al numero totale dei custodi dei boschi, essi rappresentano una piccolissima parte, sono assai pericolosi a meno che non vengano scoperti ed imprigionati sull'Isola Prigione. Un mardiw non perde il suo Potere infatti. La sua etica e la sua morale originaria però vengono seriamente trasformate, allontanandosi così da ciò che la confraternita ritiene giusto. Il bastone, simbolo dei widram, viene distrutto dal fiore della vita, nel momento in cui il widram, attraverso il suo Potere, disobbedisce alla parte del codice di Yglon che regola il lancio degli incantesimi. In pratica, quando l'Equilibrio Euniano viene completamente stravolto dall'azione del widram. In genere i mardiw che riescono a sfuggire all'ira della confraternita, si rifugiano in zone isolate e selvagge, continuando a perpetrare i loro propositi. Chi viene catturato viene spedito sull'Isola Prigione, lontano dal fiore. Alcuni però riescono a nascondersi anche tra le file dei widram e a celare la loro vera natura per molto tempo.

Si mormora che alcuni di essi siano riusciti a riprodurre fedelmente il bastone ormai perduto e che abbiano trovato un modo per mascherare la natura non magica dell'oggetto che impugnano.

La magia istintiva

Mentre i widram possono utilizzare il loro Potere solo grazie all'Ajillos, alcune creature ed individui possono utilizzare il loro Potere in modo del tutto istintivo senza l'ausilio del fiore della vita. Si può parlare di un uso del Potere primordiale, così come veniva usato dagli olar. I draghi olariani, le piante primordiali e gli animali antichi usano il loro Potere in questo modo. Se si escludono i draghi ed alcune piante, questi Poteri però sono limitati e possono riguardare soltanto alcuni aspetti della magia. Per esempio i bardi possono usare il loro Potere soltanto per creare illusioni, altre creature soltanto per dominare un elemento e così via. Nessuno sa in che modo viene plasmata l'energia, proprio per questo essa viene definita magia istintiva.

La magia statica

Per magia statica si intende il Potere insito permanentemente all'interno di alcune zone o edifici. Probabilmente questo Potere

misterioso risale a prima della creazione della Barriera e deriva sicuramente dal Potere delle creature morte durante l'Era dei Disordini e prima del sacrificio di Kyos e degli altri olar. Si narra che alcuni di questi luoghi siano anche stati mutati dall'energia drakmosiana e che nessuno può prevedere cosa possa succedere al loro interno. In altri luoghi invece è possibile che gli incantesimi non funzionino o addirittura che vengano potenziati. In questi posti succedono cose strane ed incomprensibili. I widram li chiamano Punti Instabili. Esistono poi dei luoghi in cui si scaturlisce un potere benefico ed altri in cui si percepisce un'aurea di malevolenza. Un aspetto importante è che molti di questi posti sono stati utilizzati dagli enar per costruire templi e circoli di pietre e continuano ad essere utilizzati ancora oggi.

Le discipline segrete

Le discipline fin qui descritte sono quelle che vengono insegnate ai widram. Queste conoscenze non sono però le uniche. Sull'Isola Nascosta, infatti, se si ascoltano le voci dei malpensanti, vengono studiate altre discipline. Esse verrebbero sperimentate per trovare nuove armi contro il nemico e c'è chi dice che siano nate, proprio grazie allo studio di oggetti appartenenti al mondo di Drakmos.

Vengono chiamate discipline segrete e sembra che non se ne conosca il numero preciso. Si pensa che, proprio per la loro incompletezza e per la grande interferenza con l'Equilibrio Euniano, esse siano ancora proibite. Ci sono però voci che sussurrano di mardiw che ne sfruttano gli effetti e le utilizzino senza nessun freno. Sarà vero? Nessuno può saperlo con certezza.

Costruire oggetti magici

La maggior parte degli oggetti dotati di proprietà magiche sono stati forgiati durante l'Era Olariana e tuttora è possibile trovarne qualcuno, anche se è piuttosto raro. Questi oggetti non hanno prezzo. I widram possono forgiare oggetti simili a quelli costruiti dagli olar, ma che sono di gran lunga meno efficaci e potenti. La difficoltà maggiore per un widram è infatti quella di creare un oggetto incantato che abbia delle proprietà magiche permanenti, visto la temporaneità dei loro incantesimi. Per ovviare a questo inconveniente, essi, sembra abbiano sperimentato una disciplina segreta, attraverso la quale si è in grado di intrappolare il Potere inutilizzato, che si trova alla Barriera, in un oggetto in modo permanente. Non si conosce ancora quali possano essere le proprietà magiche attribuibili in questo modo ad un oggetto, ma si

mormora che siano state già create delle armi, degli amuleti, degli anelli e delle armature dotate di caratteristiche simili a quelle possedute dagli oggetti magici olariani.

La magia del Myn e dell'Hyn

In Ghea la magia, come già ho detto, non è sola prerogativa dei widram. Esistono delle realtà diverse che agiscono all'interno del mondo euniano. Una di queste è quella di Drakmos. Certo essa è la più evidente, ma ne esistono altre celate alla maggior parte degli enariani. I sacerdoti del Myn e gli osservatori dell'Hyn ne sono un esempio, anche se c'è chi non crede alla loro esistenza, ne tanto meno a quella del Libro di Amik. La magia dei sacerdoti del Myn è costituita dalla possibilità di poter utilizzare sia l'energia euniana, sia il Vento Oscuro Drakmosiano. A quanto sembra essi non sfrutterebbero il fiore, ma avrebbero la stessa, se non maggiore, capacità di eseguire incantesimi dei widram e senza i loro limiti. Se ciò fosse vero, sarebbero i più potenti incantatori del Ghearon. Fatto è che nessuno può dire con certezza di averne visto uno. I widram comunque credono che ci sia un fondo di verità dietro queste leggende e cercano ormai da tempo di capire quale sia la tecnica da essi usata. L'opinione più comune è quella che

attribuisce a questi incantatori la capacità di agire direttamente sull'energia e di riuscire a plasmarla a loro piacimento. Gli Osservatori dell'Hyn, sempre secondo le leggende, avrebbero la capacità di annullare tutti i tipi di incantesimi rivolti contro di loro ed alcuni addirittura di annullare gli incantesimi lanciati su un'area. Possiederebbero quindi una sorta di barriera difensiva che non permette alla magia di passare.

La magia nel mondo di Drakmos

Quello che succede dall'altra parte della Barriera rimane celato agli occhi della maggior parte degli enar. Tuttavia il mistero e le storie che circondano il mondo del nemico, suscitano una grande paura, giustificata anche dalla poca conoscenza che si ha di quei luoghi. I Cavalieri del Portale parlano di creature abominevoli e spaventose, il cui unico scopo è quello di distruggere e seminare terrore. In effetti, se si pensa che non sia pervenuta nessuna notizia riguardante la società Drakmosiana, ci si rende conto che la maggior parte delle creature appartenenti a quel mondo, non sia dotata di una intelligenza in grado di costituire le basi di una civiltà così come noi la immaginiamo. In verità la realtà è più terrificante di quanto si pensi. Le creature che si trovano oltre la

Barriera infatti sono dotate della capacità di trasformare l'energia euniana e quindi di mutarla. Attraverso questa trasformazione si garantisce la continuità di quel mondo. È come se quelle creature si cibassero dell'energia euniana per potere continuare ad estendere il proprio dominio. Le mutazioni in effetti sono trasformazioni di energia. Qualunque cosa che contenga energia, quindi sia gli elementi che gli esseri viventi, costituisce ciò di cui si nutrono queste orrende creature. Le stelle di tutti coloro la cui energia viene totalmente assorbita, diventano di un colore rosso intenso. Questo avviene perché l'energia perduta non ritorna a Ghea. L'unico modo per permettere a questa energia di tornare a Ghea, è di uccidere la creatura che se ne è cibata. A quel punto l'Equilibrio Euniano la riassorbe e la purifica, riappropriandosi della stella appartenente all'essere vivente e ristabilendo il tipico colore bianco. I widram possono accorgersi se l'energia è stata assorbita e trasformata, perché il fiore mostra l'albero corrispondente all'essere vivente, ucciso in questo modo, come se fosse morto e rinsecchito. Quando una stella ritorna al suo stato originario, anche l'albero rifiorisce. L'essere vivente però non ritorna in vita. Si deve sottolineare che nelle Possibilità create da Eu non esiste nessun punto in cui si può relazionarsi con il mondo di Drakmos e le creature del suo

mondo non sono rappresentate da nessuna stella. I widram quindi si ritrovano impossibilitati a poter manipolare, non solo tutte le cose costituite dall'energia del mondo di Drakmos, ma anche tutte le creature da lui generate, proprio perché non esiste alcuna stella (albero) ad esse associate. Possono soltanto tentare di uccidere le creature con incantesimi indiretti e fare quindi in modo che l'Equilibrio Euniano compia la sua opera di riappropriamento di energia.

La Barriera

Quando il professor Edison mi descrisse la Barriera, ne rimasi terrorizzato. Forse perché sulla Terra non esiste niente che possa essere paragonato ad essa, ma allo stesso tempo la mia curiosità mi spinse a fare molte domande a cui egli fu in grado di dare delle risposte. Parlò della somiglianza con gli anelli di Saturno. Essa però La Barriera è stata creata dal sacrificio di Kyos e di altri olar. Essa contiene quindi un grande potere. Il suo funzionamento rimane un mistero tuttora. Dopo la sua creazione le creature che la oltrepassavano per giungere nel mondo di Eu, mutavano e morivano nella maggior parte dei casi. Con il passare del tempo esse però acquisirono una maggiore resistenza che le portò a morire sempre di meno, ma a subire una

profonda trasformazione che le portava a poter sfruttare soltanto una piccola parte delle loro capacità, quindi indebolendole. L'influsso di Drakmos però rese il passaggio della Barriera doloroso anche per le creature di Eu, le quali, quando la attraversano, subiscono anch'essi delle mutazioni. Tuttavia, anche se essa costituisce una linea netta di separazione tra i due mondi (essa divide Ghea in due parti uguali, non solo nella parte visibile, ma anche sottoterra), subisce, con il passare del tempo, una costante influenza di entrambi i mondi. Gli effetti che si verificano quando viene attraversata, sono quindi imprevedibili. I widram capiscono che si tratta di un'arma a doppio taglio, che se da una parte difende il popolo enariano, dall'altra non lo rende immune alle trasformazioni da essa perpetuate.

Gli askan

La razza degli askan è nata durante il dominio di Helvar. Dopo la morte di Amos infatti, il figlio proclamò una legge che impediva agli enar che avevano oltrepassato la Barriera di rientrare in patria. Helvar era convinto che le mutazioni e le malattie contratte da questi enar fossero trasmissibili. Egli visse sempre con la convinzione che lui stesso fosse stato infettato da Amos. Ciò lo portò alla pazzia che ebbe fine

soltanto con la sua morte. Gli enar rimasti negli avamposti fatti costruire da Amos oltre la Barriera, si videro costretti a continuare la loro esistenza in un mondo infernale e ben presto Drakmos li mutò, trasformandoli negli askan. L'aspetto degli askan è del tutto simile a quello degli enar, ma la mente ha subito una forte mutazione. Essi sono intelligenti ed hanno una natura distruttiva. Sono gli unici esseri viventi del mondo di Drakmos ad avere delle attitudini strategiche e ben presto si ritrovarono ad assumere un ruolo fondamentale per il suo disordinato esercito. L'odio per l'imperatore e per tutti quelli che li avevano abbandonati al loro inesorabile destino crebbe a dismisura. Gli askan nonostante tutto possiedono al loro interno una piccola parte dell'energia euniana, per il resto sono composti dell'energia drakmosiana.

I guerrieri della vendetta

Trahok era uno degli enar ribelli che affrontò l'esercito imperiale di Helvar nel 27 ciclo. Dopo la sconfitta egli ritornò nel mondo di Drakmos e lì fu trasformato in un askan. Il suo odio crebbe e la sua sete di vendetta lo spronò a fondare l'ordine dei guerrieri della vendetta, costituito da soli askan. L'ordine è ormai legato a Drakmos e costituisce l'unico corpo organizzato delle sue truppe. Si

dice che essi si muovano su cavalcature dall'aspetto terrificante, avvolte da fiamme divoratrici dell'elemento della terra. Essi assorbono l'energia della terra che calpestano e si cibano in questo modo. Le fiamme non danneggiano il cavaliere, ma tutti quelli che si trovano sul loro cammino e vengono toccati dalle fiamme ardonno come legna secca. Queste cavalcature vengono chiamate dai cavalieri del portale Furie delle Fiamme. Sono descritte come degli enormi quadrupedi dal volto allungato e provvisto di una larga bocca, munita di numerosi denti affilati. Un solo occhio rosso osserva nervosamente l'ambiente circostante, il naso è schiacciato e formato da tre lunghe linee orizzontali che freneticamente e costantemente fiutano l'aria. Si dice che percepiscano ogni tipo di energia e il terrore della morte. I guerrieri non sono da meno. Prediligono maneggiare armi pesanti e a due mani, che si forgiavano da soli. La loro forza è seconda solo al loro odio. Si trovano sempre nelle avanguardie degli eserciti oppure svolgono missioni importanti, muovendosi compatti e veloci sulle loro mostruose cavalcature. La loro stella è rossa solo in parte. Fluorescenze bianche di tanto in tanto la fanno brillare più intensamente, anche se più il tempo passa, più essi mutano interamente. Si dice che i più anziani si siano trasformati in orrende copie degli

enar. Si racconta anche che Trahok sia ancora vivo e che il suo aspetto provochi un terrore spaventoso in qualsiasi individuo. Fino ad ora nessun widram, ascoltando le dicerie, ha potuto sperimentare la sua magia su questi cavalieri. Ma si pensa che, avendo in sé ancora una piccola quantità di energia euniana, essi possano subire incantesimi diretti. I widram credono che l'albero associato ad un cavaliere della vendetta sia morto soltanto in parte e che proprio per questo sarebbe possibile colpirli con incantesimi diretti, anche se in modo più blando.

I Ghon

Una piccola parte degli askan venne iniziata alle arti distruttive del Vento Oscuro. Alcuni Drall, quelli più antichi, avrebbero infatti la capacità, oltre che di trasformare l'energia presente nelle creature che essi uccidono in energia drakmosiana, anche di assorbire il Potere di un essere vivente e di usarlo per distruggere una certa quantità di fiori. Più è grande il Potere assorbito più fiori si possono distruggere. Dalle notizie che si hanno, la popolazione dei drall sembra essere diminuita drasticamente e il loro potere si è indebolito a causa della presenza della Barriera. I Ghon invece rappresenterebbero un'arma ancora più utile e preziosa che può essere utilizzata anche per

compiti di spionaggio, visto che esteriormente sono identici agli enar. L'unica differenza sembrerebbe essere, un frammento di metallo nero impiantato all'altezza del torace e che servirebbe per assorbire il Potere. Molti credono che quel frammento in realtà appartenga al drall più potente, Ashan, colui che fu distrutto da Kyos. I suoi resti sarebbero sparsi per tutta Ghea e c'è chi pensa che essi continuino ad assorbire l'energia del pianeta. Si pensa che i Ghon siano stati iniziati all'arte del Vento Oscuro dai drall sopravvissuti. I sacerdoti di Drakmos, i Ghon, sono stati creati probabilmente per annullare i Poteri dei widram e consentire alle truppe di Drakmos di agire indisturbate. Dalla comparsa dei Ghon, infatti, i widram si tengono lontani dalla Barriera, lasciando la responsabilità della sua difesa ai cavalieri ed ai custodi del portale. La capacità dei Ghon di assorbire il Potere non è permanente. Il Ghon deve concentrarsi e fin quando rimane in questo stato può assorbire il Potere, indebolendo gli incantesimi dell'avversario o addirittura impedendogli di lanciaarli. In effetti l'assorbimento avviene gradualmente, fintanto che il Ghon riesce a mantenere la concentrazione. Più il Ghon è potente, meno tempo impiega per assorbire tutto il Potere di un widram. I Ghon più potenti riescono anche ad assorbire il

Potere di due o più widram contemporaneamente. Se il widram viene ucciso, il Potere assorbito dal Ghon ritorna alla Barriera. Se invece sopravvive e il Ghon interrompe la concentrazione, per qualsiasi motivo, egli riacquisisce lentamente il proprio Potere. Essi infatti preferiscono non uccidere i Widram, ma catturarli per potersi servire del loro Potere.

Fintanto che il Ghon ha in sé il Potere sottratto ad un Widram è in grado di adoperarlo per compiere magie con l'energia di Ghea, cosa altrimenti non possibile. Il ghon può usare il potere soltanto per compiere incantesimi di distruzione.