



AMBIENTAZIONE

Creo queste pagine per descrivere sommariamente il 'loro' mondo, per donarne un'idea, seppur vaga, a tutti coloro che non lo conoscono o che ne hanno visitato una minima parte e vorrebbero saperne di più.

Le terre in superficie furono chiamate in tempi ora lontani Dima e, secondo le leggende, tale nome venne forgiato dagli stessi creatori del mondo: Gli Antichi. Essi, da quanto è narrato, avrebbero forgiato il Dima escludendolo da un 'mondo tondo' grazie ad alcune barriere invalicabili: i Mari di Spirito. Queste barriere, infatti, coprono tutto il perimetro del grande Dima e sono costituite da immensi mari ondeggianti di gas evanescenti, simili a nebbie dai diversi colori a seconda delle regioni. Il nome che gli è stato donato, però, ne sottolinea la più incredibile caratteristica: quelle nebbie semi fluorescenti appaiono simili a corpi e volti fumosi che si contorcono e avvolgono in un continuo movimento ondosso. Come un normale mare, questa distesa d'inconsistente fumo cromatico, è così mossa da correnti ed onde e coperta, invece che da uno sciabordio d'acqua, dal continuo, monotono ed incantatore lamento di quegli spiriti vaporosi. I Mari di Spirito sono una vera barriera inoltrepasabile poiché non intaccano gli oggetti che in essi s'immergono, ma succhiano l'energia sino alla morte a tutto ciò che è vivo. Così, né essere vivente, né sguardo di qualunque creatura è in grado di oltrepassarne la dinamica superficie e di vedere oltre quel groviglio di corpi. Gli abitanti del Dima cercarono per lungo



tempo ed in tanti modi diversi di andare oltre i Mari di Spirito e giunsero, infine, ad una grande scoperta magico-scientifica: le Avenie (in Antiqua: "Coloro che volano sugli Spiriti") o Shertade.



Le Avenie sono dei normali velieri, più o meno grandi, che vengono costruiti in una zona del Dima chiamata l'Impero del Negus; essi sono gli unici mezzi navali in grado di galleggiare sulle nebbie di Spirito e viaggiarvi come sull'acqua. I Mari di Spirito, infatti, essendo costituiti di vapori, non possono sostenere nulla di fisico né mantenere galleggiante qualsiasi oggetto; le Shertade invece riescono a muoversi sospese in quel vuoto di gas evanescenti grazie ad un importante oggetto magico che è incastonato nell'asse del timone: il Metaspirito.

Il Metaspirito è una sfera di cristallo nella quale è imprigionato magicamente uno Spirito del Mare; questo Spirito, poiché non

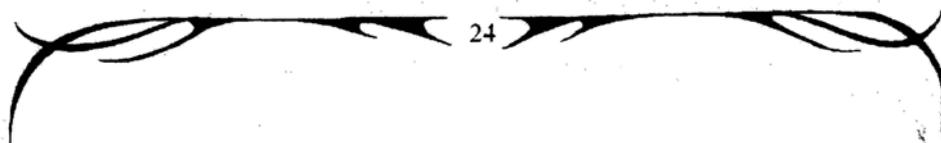


può affondare sotto il livello dei suoi fratelli, tiene l'intera struttura della nave sospesa sul Mare. Le Avenie sono, comunque, imbarcazioni rare e preziose, poiché le sfere di Metaspirito possono essere create solo dai componenti della famiglia reale dell'Impero Negus; solo questi individui, infatti, possiedono, in un segreto Grimorio che custodiscono gelosamente e grazie al quale si passano la carica reale di padre in figlio, la magia necessaria per imprigionare nel cristallo uno Spirito.

Nessuno però ha mai osato spingersi troppo a largo con le Avenie anche perché antichi racconti narrano che il Mare di Spirito, lontano dal Dima, sia posseduto da spiriti diversi e nemici che, quindi, attaccherebbero il Metaspirito e la nave; e ancor più in là si crede che la distesa di vapori urlanti finisca lasciandosi davanti solo il vuoto.

Un secondo sistema tentato per oltrepassare le barriere di Spiriti è la scienza, sviluppatasi in quella zona del Dima che viene chiamata L'Impero Illuminato o Regni della Scienza. Gli studiosi di queste terre, infatti, hanno inventato particolari veicoli meccanici in grado di volare e di trasportare uno o più individui; nessuno di questi mezzi, però, è in grado di percorrere lunghi tragitti.

Secondo le antiche leggende esiste comunque un semplice sistema per uscire dal Dima: il Portale degli Antichi. Un varco misterioso nascosto in qualche luogo del Dima attraverso il quale si può giungere sul 'mondo tondo' o in qualche altra terra sconosciuta. Pochi conoscono la reale ubicazione del portale e di certo nessuno di 'loro', ma esso è stato raffigurato cripticamente nella prima pagina del Libro di Elish, l'arcano tomo tramite il quale si è potuto dare vita all'intero Dima.





Per portare a termine il mio complesso lavoro di ricerca storica e di documentazione sul Dima ho preferito donare al lettore una descrizione diretta, scritta da coloro che hanno abitato quelle terre e che ne hanno narrato le caratteristiche nei loro diari, appunti, incisioni, scritti vari, etc.

Nelle pagine che seguiranno, quindi, troverete tre diversi capitoli che narrano dei tre Imperi in cui il Dima Occidentale (la terra civilizzata) è diviso, con l'aggiunta di una mappa da me dipinta. I capitoli saranno composti da brani vari, riuniti insieme a seconda degli imperi in cui sono stati trovati e correlati da mie note per semplificarne la comprensione.

Prima di lasciarvi a questa lettura è mio onere darvi delle basilari nozioni fisiche, geografiche e antropologiche sul Dima, affinché possiate intendere perfettamente tutto ciò che in quei brani verrà narrato. Il Dima orbita con moto ellittico intorno a due soli: una nana gialla ed una gigante blu; gli indigeni li hanno chiamati rispettivamente Reeta, il Sole Giallo, e Netor, il Sole Bianco.

La gigante blu risplende nel cielo con un bagliore accecante ed irradia sul Dima una fredda luce biancastra (simile al neon), mentre la nana gialla, notevolmente più piccola, emana sul pianeta una calda luce mista fra il giallo ed il rosso.





I moti di rivoluzione del sole giallo e del Dima intorno al sole bianco producono sul pianeta particolari variazioni climatiche che gli indigeni hanno suddiviso in 8 stagioni o cicli.

Ogni ciclo è composto da diversi giorni (chiamati herek) che misurano 21 ore; faccio questa specifica anche se non sarebbe necessario, poiché gli abitanti dei tre imperi non utilizzano il termine 'ora' né sono soliti suddividere l'herek in spazi di tempo, orientandosi solamente in base alla posizione degli astri. Le stagioni sono, inoltre, abbinate a particolari divinità delle primarie religioni locali.

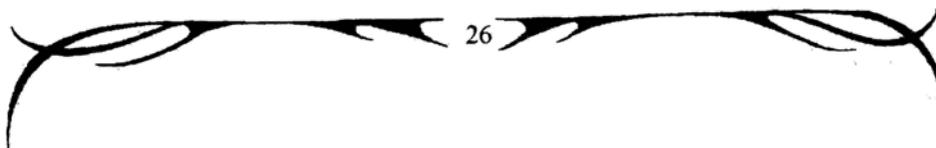


I CICLI DEL DIMA

<i>HEREK</i>	<i>STAGIONI</i>	<i>DIVINITÀ A CUI LA STAGIONE È ASSOCIATA</i>
50	L'Estate Gialla	Gerrh del Tempo
50	La Giovane Primavera	Hadad dello Spirito
53	Il Grande Inverno	Kruum del Nulla
49	Il Tristo Autunno	Samedi dell'Etere
51	L'Estate Bianca	Baal del Caos
50	Il Funereo Autunno	Samedi dell'Etere
50	Il Piccolo Inverno	Kruum del Nulla
50	La Nuova Primavera	Hadad dello Spirito

Il pianeta ha inoltre un satellite che vi ruota intorno con un moto circolare ed ondeggiante e che appare in cielo, più piccolo della nana gialla, con un riflesso verde pallido.

Per convenzione nel Dima si fa cominciare l'anno (di 403 herek) il giorno della Grande Eclisse, l'attimo in cui, cioè, i due soli e la





luna si allineano creando affascinanti effetti di luce; questo avviene all'incirca il 25° herek dell'Estate Gialla.

Chiaramente le rivoluzioni diverse di questi astri comportano il rapido muoversi delle costellazioni nel cielo durante una stessa notte e in ogni herek e stagione alcune particolarità:

STAGIONE	DURATA DELLA NOTTE RISPETTO AL GIORNO IN UN HEREK*	POSIZIONE DEI DUE SOLI ALL'INIZIO E ALLA FINE DEL CICLO
L'Estate Gialla	2/6	
La Giovane Primavera	3/6	
Il Grande Inverno	4/6	
Il Tristo Autunno	2/6	
L'Estate Bianca	1/6	
Il Funereo Autunno	5/6	
Il Piccolo Inverno	4/6	
La Nuova Primavera	3/6	



* queste proporzioni che ho schematizzato per semplificare i complicati mutamenti temporali si verificano, logicamente, lentamente nell'arco di tempo degli herek in un ciclo e rappresentano solo il massimo rapporto raggiungibile.

È ovvio, infine, che in questo complesso sistema planetario si possono verificare con facilità allineamenti tra astri e quindi eclissi.

Il Dima è ricco di climi differenti che variano, talvolta in brevi distanze, da secchi deserti a giungle tropicali, da steppe a cime innevate, etc.

Le razze che popola queste terre comunicano tra loro (nella maggior parte) tramite la lingua Imperian, scelta come lingua universale nell'herek del Patto Imperiano (p.i.); tale importante momento, inoltre, segna l'anno zero della datazione dei tre imperi, ora giunta al 239 p.i.

Le unità di misura utilizzate nel Dima sono essenzialmente uguali alle 'nostre', eccetto per l'unità lunghezza; questa, infatti, è chiamata Grell e corrisponde all'incirca ad un passo di goros (per 'noi' circa 150 cm.).

Ora, prima di lasciarvi alla lettura degli scritti che ho raccolto, metterò, come compendio alla mia opera, delle semplici schede che descrivono le razze 'pure' più comuni nel Dima; questa terra è, infatti, popolata da migliaia di specie differenti, le quali, unendosi e procreando (per quanto la natura permette) hanno generato in poche ere incredibili variazioni genetiche. Ciò vuol dire che il Dima, per complessi motivi di ecosistema, ha una rapidità evolutiva cento volte superiore alla 'nostra', e tutte le trasformazioni naturali avvenute nel 'nostro' sistema in un miliardo di anni, nel 'loro' si presentano in poco meno di un



milione. Non vuol dire, però, che la Natura del Dima non possiede un suo equilibrio ed una sua selezione, giacché la maggior parte delle nuove razze incrociate spesso sono sterili od hanno strutture genetiche deboli, estinguendosi; inoltre si deve ricordare che oltre il 70% della popolazione del Dima non ha una vita dinamica e spesso neppure l'apertura mentale necessaria ad unirsi con altre razze (si parla di contadini, artigiani, piccoli lavoratori, etc.), nonostante queste terre siano incredibilmente tolleranti. Nell'intero Dima vi è una cultura generalmente antirazzista e multirazziale e pochi, per fortuna, sono gli esempi di violenza xenofoba; inoltre i canoni estetici e di giudizio di questi popoli sono molto aperti ed elastici, e la reale meraviglia o la repulsione si presentano solo in casi di razze nuove e rarissime o per ragioni ideologiche.

