

1. AMBIENTAZIONE

Narrano i Sacerdoti che all'inizio dei tempi le Potenze si fossero divise in sorte il Mondo e si fossero spartite in lotti grandi e piccoli tutte le Terre e le Creature che vi vivevano, e su di esse avessero istituito in proprio onore offerte e sacrifici. A Oceano toccò di regnare su Atlantide.

I Sacerdoti dicono che Egli, nel sorteggio, vinse il premio più grande.

A quel tempo Atlantide era una terra unica posta al di là delle Colonne e su di essa vivevano gli Antichi provenienti dalle Grandi Terre, giuntivi attraverso scogli, isole e guadi naturali.

Oltre le Colonne, tutto quanto era compreso tra le Grandi Terre appariva come un Mare Interno, un Mediterraneo caratterizzato da una stretta entrata. Il Grande Mare, detto anche Mare Esterno o Mare Esteriore, invece, si poteva effettivamente chiamare mare e quelle terre che interamente lo circondavano si potevano effettivamente chiamare continenti.

Grandi sommovimenti e cambiamenti delle terre e dei mari erano avvenuti all'ultimo Rivolgimento del Mondo e la forma di tutte le terre e i mari era cambiata. Sulle Isole grandi e piccole del Mare Esterno gli Uomini Antichi dell'Età dell'Oro erano venuti e si erano mescolati con gli abitanti del Regno Sommerso, divenendo un popolo nuovo, con il sangue dei Numi nelle vene.

Essi crearono un Regno immenso, costruito nel valore e nella virtù, capace di espandersi su tutte le Rive del Mondo, che comprendeva in sé tutti i Mari e solo le Terre Incognite aveva per confine.

E così, dopo il declino dell'Età dell'Oro, iniziò l'Età d'Argento, quando padroni del Mondo furono queste genti sagge e abili, dal portamento alto e la tempra vigorosa, capaci di scrutare lontano gli orizzonti e di destreggiarsi tra i pericoli di terre e mari inesplorati.

A differenza degli Uomini Antichi e degli Uomini Comuni, Figli della Terra e modellati nel fango, essi sono mescolati anche alla madreperla, che ne fa esseri del tutto nuovi, a metà tra il terreno e il prodigioso, Uomini Alti dalla grande presenza interiore.

Essi hanno un Re che onorano sopra ogni cosa e sono suddivisi in Dieci Casati e altre Famiglie minori e immenso è anche il numero dei Congiunti, coloro che non appartengono a nessun Casato. Accanto a tutti costoro, il Popolo d'Argento, lo splendore di Atlantide ha attirato molti degli Uomini Comuni e perfino dei Colossi, oppure esseri ancora più strani.

La saggezza dei Principi di Atlantide è tale che questi sono sempre accetti, purché accolgano e rispettino le Leggi e si ascrivano ad una delle Caste in cui sono suddivisi tutti i sudditi del Regno.

Dalla Capitale del Mondo, Corinna, posta nell'Isola di Esperia, i velieri e le trireme dei Re di Atlantide solcano tutti i Mari del Mondo in cerca di nuove terre e coste su cui approdare, di regioni da investigare e tesori da raccogliere e deporre ai piedi del successore di Atlante.

Al di fuori di Atlantide stessa, in tutte le pieghe e gli angoli del Mondo vivono esseri misteriosi e si trovano distribuiti portenti straordinari. Tritoni, Telchini e Ondine si spartiscono i Mari e costituiscono il Regno Sommerso, amico e alleato di quello Atlantideo, i Figli della Terra, siano essi Uomini Comuni o Colossi, Giganti e Ninfe, che vivono in caverne, spelonche, foreste e montagne, Zefiri e Bufere, intessuti di aria e vento, corrono e scorrazzano nei Cieli, dalle profondità del sottosuolo e dai condotti fiammeggianti della terra emergono spesso i rossi Cabiri e gli abili Nani, dal misterioso Iperuranio e dal cupo Tartaro provengono Astrazioni e Larve, esseri inumani e spesso subdoli e inquietanti.

Atlantide è il Regno del Mare e la maggior parte delle Imprese e delle Leggende dei suoi Eroi si svolgono durante lunghi viaggi di mare su velieri e trireme, l'esplorazione di isole perdute e lontane, la ricerca di misteriosi artefatti e segreti sparsi per le rive di regioni paurose e selvagge.

Le Leggende parlano spesso dei Numi e delle molte misteriose Creature che abitano il Mondo, specie sottoterra e nelle Terre Incognite. Ma i terrori più grandi sono quelli che vivono nel Tartaro, al di sotto del Mondo e quelli del Corteggio di Tifone, il Mostro Finale, la Grande Bestia, l'essere che le Profezie dicono verrà alla Fine dei Giorni a distruggere il Mondo.

E le Profezie non hanno mai sbagliato.

1.1. La Forma di Atlantide

Narrano le Leggende, che quando Oceano decise di instaurare un Impero per suo figlio Atlante, i fratelli di questi e i di loro discendenti e tutti coloro che vivevano sulla sua Isola, cambiò la forma delle terre e dei mari del Mondo per conformarle ai suoi intenti. Innanzitutto si recò sulla collina dove aveva conosciuto e posseduto Corinna, Figlia degli Uomini, la donna mortale di cui si era innamorato e che aveva fatto sua sposa; lì, al centro di quella terra, in mezzo ad una grande e prospera pianura, eresse l'altura come una immensa montagna, fortificandola. Nel suo cuore suscitò fuochi e convogliò le vene del mondo, affinché essa potesse respirare vapori ed esalazioni e versare fiumi di sangue bollente. Egli sapeva che i Re dei Mari, suoi discendenti, avrebbero saputo convogliare le forze della terra e del fuoco e, con le loro Arti e le loro Scienze, sfruttarne le forze imprigionate per attivare Congegni e macchinari.

Quando eresse la Montagna, Oceano trasse il suo materiale di costruzione dal basamento della terra a lui assegnata. Attorno alla sua Città rimase quindi la forma di una grande isola, ingente in dimensioni ma ridotta rispetto ai tempi precedenti. Il resto di Atlantide, quello che non venne abbassato sotto il livello dei mari e inglobato nel Regno Sommerso, rimase in possesso dei Principi dei Mari, sotto forma di catene di Isole grandi e piccole. Sebbene i Maestri della Sapienza tramandino un'altra interpretazione di questi fatti, la Forma di Atlantide è quindi oggi questa.

Il suo cuore rimane **Esperia**, la più grande delle Isole, che sorge attorno la Montagna Sacra. Lì si trova Corinna, la Capitale dell'Impero, la fertilissima e immensa Piana che alimenta tutta la popolazione, alcune catene montuose e diverse terre selvagge e foreste utilizzate come riserve di caccia e di raccolta.

Attorno ad Esperia sorgono diversi cerchi concentrici di scogli e isolette brulle, chiamate complessivamente "**i Denti**". Eretti da Oceano per difendere e circondare la sua isola, i Denti sono pressoché spogli e disabitati. Alcuni di essi ospitano piccoli approdi di pescatori, torri di segnalazione e presidi di Armati, ma in genere sono solo delle semplici rocce che emergono feroci dal mare e danno alloggio a Tritoni e Belve marine.

I più grandi di questi affioramenti sono invece due isole vere e proprie, **Salacia** e **Venilia**, poste rispettivamente a nord e a sud dei Denti. Sono dette le Gemine, o anche le Spose o le Gemelle, perché sono dedicate alle due spose gemelle di Oceano. Salacia è un'isola brulla e scoscesa. Sulle sue rive dure il mare incessantemente si macina contro le rocce e nelle grotte sottomarine il mulino del sale lavora senza posa per rendere sapidi tutti i mari del mondo. Venilia invece è un'isola caldissima e lussureggiante, dove il vapore della terra emerge continuamente in pozze odorose e spruzzi di liquido caldo, che rendono la vegetazione incontrastabile.

Vicino ad Esperia, posta di fronte alle Colonne e alle Grandi Paludi, si trova **Antilia**. Di forma pressoché quadrata, essa possiede sette importanti città ed è consacrata ad Urano.

A Meridione di Antilia sorge una catena di isole dette "**le Ossa**", costituite da picchi scoscesi e foreste pluviali. Si dice che esse siano quanto rimane emerso di una grande estensione di terra, un tempo la parte meridionale del continente di Atlantide. Nelle acque che la circondano, su bassi fondali, si aggirano numerosi i Tritoni e qui pare abbiano uno dei loro più grandi reami. Quando le acque sono terse, è possibile vedere anche dalla superficie torri e palazzi sommersi.

Dopo Antilia, le isole più grandi che compongono Atlantide sono poste a mezzanotte delle Colonne, verso i Grandi Ghiacciai e la Coltre. Sono le **Isole Vergini**, dette anche le Sette, le Fanciulle, le Vergilie o le Colombe. Esse sono consacrate a Gea, la Grande Madre, belle, ma più fredde di Antilia ed Esperia e su di esse è proibito coltivare la terra, ma solo vivere di caccia e raccolta, sebbene molti siano i pericoli che le angustiano, non ultimi i terribili Scorpioni.

Ancora più a Mezzanotte si trovano le **Simbrivie**, spesso immerse in un alone di nebbia e pioggia e dominio esclusivo della Casa di Teti.

L'ultima delle Grandi Isole di Atlantide è quella dedicata a Tanatos, dagli anfratti infiniti che congiungono nascosti tutti i Luoghi del mondo e in cui nascono e brillano gemme e ricchezze. **Divizia** essa è detta e la sua natura è letale. Su di essa non crescono cose viventi, se non lugubri e consacrate al Padrone dei Recessi, e numerosi sono gli accessi agli Inferi che è possibile trovare sulla sua superficie. Tutta l'isola infatti è angosciata da pozze di zolfo, soffioni vulcanici, emissioni di vapori, fenditure della roccia e pozze mefitiche. Mille sono le grotte, le caverne e gli anfratti in cui è possibile aggirarsi e che conducono al Tartaro, Regno di Tanatos. Sull'isola si aggirano i Negromanti e i neri Sacerdoti a lui consacrati e quelli che confidano nel loro credo vanno lì a morire, vi vengono portati dopo la morte dai familiari o addirittura scelgono di andarvi in sacrificio. L'intera isola è dunque sacra a questa oscura Potenza e nessuno può accedervi a cercare ricovero o per qualsiasi altro motivo. L'unico luogo accessibile agli altri uomini è la **Custodia**, un avamposto militare e minerario che funge da prigione per tutti i più terribili tra i criminali dell'Impero.

Ultime propaggini di Atlantide verso la Terra delle Ombre sono tre Catene di isole che proseguono oltre Divizia nel Mare dell'Oscurità, simili a propaggini di terre affioranti dirette verso l'ignoto. I loro nomi sono **Coda del Drago**, **Catena delle Stelle** e le **Spietate**.

Atlantide possiede anche diverse **Colonie** sulle rive di tutte le Terre del Mondo, specialmente sulle rive del Mediterraneo, come le **Terre Ampie** e l'**Isola del Sole**, l'**Isola delle Torri** e la **Costa di Porpora**, l'**Isola del Toro** e le **Costellazioni**, l'**Isola delle Quaglie** e la **Città della Falce** e molte altre regioni. Seppure siano lontani avamposti in terra straniera, sono comunque considerate Atlantide esse stesse e regioni in cui Atlantide si confronta con il resto del mondo. Nelle Colonie, il Popolo d'Argento convive con altre genti comuni, secondo usanze e legislazioni spesso miste. Su ognuna delle Colonie governa uno dei Dieci Casati, che ne ha completo Dominio e ne rende conto solo al Re. Questa suddivisione è stabilita per Legge nelle Tavole dei Re e non può essere modificata se non dal Consesso dei Decani di tutti i Casati.

La terra più vicina è certamente la **Grande Palude**, che si trova presso l'imboccatura delle Colonne del Mondo e da lì a Meridione e a Oriente, un'immane estensione di acque basse, secche e acquitrini presso cui prosperano le più grandi popolazioni dei Tritoni del mondo conosciuto. Tra pozze e bacini, dune e floride paludi, picchi di montagne e villaggi di canne e legno, la Grande Palude è Dominio della Casa di Atlante, che vi ha la sua sede principale presso la città di **Kerne**, alla base di un alto monte circondato da nubi e laghi, mentre più lontana è la città di **Zinqeqra**, situata su di uno sperone roccioso, protetto naturalmente e da ingenti mura erette dai Colossi. Alla stessa Casa appartengono inoltre gli insediamenti della Colonna di Meridione e l'**Isola Nascosta**, un'isola rocciosa e disagiata all'attracco per via di correnti, gorghi e scogliere, dove gli Atlantidei abitano in grotte profonde, con molte sale e celle segrete, che si aprono su giardini naturali e su un bosco sacro con grandi alberi dalla chioma scura e sorgenti che scorrono attraverso l'erba.

Presso il Mare dei Ghiacci, al largo della Coltre e delle Grandi Terre Glaciali che sorgono a nord del Mediterraneo, affiorano la fredda **Ibernia** e le meravigliose **Isole Fortunate**, benedette da sorgenti calde che stemperano le loro terre e permettono una vita florida e prospera, con Piante e Animali altrimenti sconosciuti così a nord, che permettono di godere senza fatica di ogni bene.

A meridione della Coltre, ma a nord della Colonna di Mezzanotte si trova la Prima Colonia, **Tartesso**, e l'Isola Rossa, **Erizia**, mentre più a sud si estende la **Costa Verde** e dietro di esse, sterminate, le **Terre Nere**. Ancora più lontani gli **Avamposti** e il **Golfo della Mezzaluna**, la **Desolazione** e il suo **Mare Desolato**, i **Monti di Ferro** e le **Isole di Corallo** e così via.

1.2. Il Regno del Mare e i segreti delle stelle

Navigatori esperti delle stelle, osservatori dei cieli, dei mari e delle linee di costa, i Principi e i marinai di Atlantide conoscono la posizione dell'equatore celeste, il numero e i moti delle stelle transitanti quotidianamente nelle vastità dell'Empireo, hanno cognizione delle posizioni assunte dal sole nel corso dell'anno e sono perciò esperti di equinozi e solstizi, dei cicli stagionali e della loro influenza sul clima e sui mari.

Essi sanno come determinare le latitudini nel corso delle lunghe traversate, grazie all'osservazione delle stelle che sono note transitare in perpendicolare sopra altrettante isole o arcipelaghi. È chiaro loro che, a causa della sfericità del Mondo, un astro che culmina sulla verticale di un luogo non farà la medesima cosa rispetto ad un luogo posto a latitudine diversa.

Tra i sistemi di orientamento adottati dai Signori di Atlantide, uno dei più completi è basato sul Circolo delle Stelle, un cerchio completo sul quale sono indicate 36 diverse direzioni orizzontali, ciascuna individuata dall'angolo di nascita o di tramonto di un astro facente parte di una lista di stelle selezionate.

Dunque il segreto del successo nella navigazione di Atlantide e la chiave del Regno sta nel saper apprezzare con la maggior diligenza possibile gli angoli delimitati dalle stelle alloro apparire o scomparire sull'orizzonte. In ogni Isola e Colonia essi hanno eretto le "Pietre delle Stelle", monoliti che puntano in ogni Isola al proprio cardine astrale, poste in luoghi elevati e visibili dal mare, che funzionino da indice per la direzione di una determinata Isola, e tengano conto della deriva che i venti dominanti possono imprimere alle imbarcazioni.

In alcuni casi le "Pietre" sono sostituite dalle "Torri delle Stelle", che salutano da terra i naviganti mentre si spostano attraverso le equoree vie del Regno.

1.3. Esperia

Quando Oceano cambiò la forma di Atlantide, creò presso il lato meridionale dell'isola più interna il **Monte Argo**, il picco dove la terra, emersa dalle acque tramite il fuoco sotterraneo ascende fino al cielo. Attorno alla sua isola, Oceano fece sorgere cinte di scogli aguzzi e isole spoglie, anelli di mare e strisce di flutti simili a canali in modo che l'Isola fosse inaccessibile agli Uomini Comuni, poiché a quel tempo infatti non esistevano né imbarcazioni né navigazione. Egli stesso poi, come solo possono Numi e Potenze, abbellì facilmente l'Isola nella sua parte centrale, facendo scaturire dalla terra due sorgenti di acqua, una che sgorgava calda, l'altra fredda; fece poi produrre dalla terra nutrimento d'ogni sorta e in abbondanza.

Le dimensioni di Esperia sono state calcolate a partire dalla sua pianura centrale, che misura circa 240 Miglia per 360. La **Piana** abbraccia la Città di **Corinna** e si estende soprattutto alle sue spalle e alle spalle del Monte Argo ed è essa stessa circondata da monti che discendono fino al mare in tutte le direzioni, tranne che a meridione.

Si dice essa sia di tutte la più bella e fertile pianura del Mondo.

Corinna sorge all'inizio della Piana nella parte meridionale dell'Isola, a circa 6 Miglia dal mare.

I monti che la circondano sono rinomati come i più straordinari del Mondo per numero, grandezza e bellezza, per i molti villaggi ricchi di abitanti che vi si trovano e, d'altra parte, per i fiumi, i laghi, i prati, capaci di nutrire ogni sorta di animali, nonché per le foreste numerose e varie. Essi proteggono la Piana e Corinna dai freddi venti di Mezzanotte.

La Piana in un lungo lasso di tempo, per opera della natura e di molti re, ha preso la forma di un quadrilatero allungato verso sud, raddrizzato in più punti per mezzo di un fossato scavato tutt'intorno per una profondità di 36 Passi, mentre la sua larghezza era in ogni punto di 240 Passi e, poiché è stato scavato tutto intorno alla pianura, ne risulta una lunghezza di 1200 Miglia.

Il **Fossato**, alimentato dai corsi d'acqua provenienti dai monti, è intessuto al proprio interno da una **Rete di Canali** irreggimentati in un quadrilatero che circonda e taglia tutta la pianura, arrivando da entrambi i lati fino alla Città e da lì poi andando a gettarsi nel mare attraverso il **Canale dei Re**. Venti fossati minori, rettilinei, larghi e profondi circa 36 Passi e tagliati attraverso la pianura da nord a sud, tornano a gettarsi nel Fossato presso il mare, a una distanza l'uno dall'altro di 12 Miglia ed è per questa via che si fa scendere fino alla Città il legname dalle montagne e su imbarcazioni varie si trasportano verso la costa altri prodotti di stagione. A partire da questi canali sono stati scavati passaggi navigabili, tagliandoli trasversalmente l'uno con l'altro e rispetto alla città. La scienza e l'arte che sottendono alla realizzazione dei Canali, dei fossati e della Rete e l'opera complessiva in quanto tale, sono uno dei vanti maggiori dei Re del Mondo, meraviglia assoluta di tecnica e ingegneria. Ovunque i Genieri di Atlantide vanno costruendo questo genere di opere, che mettono in comunicazione i mari e le terre, aprendo vie d'acqua eccezionali e condotte che alimentano fontane, terme e bagni, nonché mulini e meccanismi ad acqua per mille usi.

Lungo canali e fossati minori, imbrigliati per l'occasione, sorgono per tutta la Piana i Mulini, meraviglie di tecnica utilizzate per macinare i cereali, lavorare i metalli e le pelli, frantumare i minerali, azionare mantici, segare i tronchi, coniare le monete e altri usi.

Nella sua magnificenza, la Rete è stata il prototipo di tutta la scienza dell'acqua di Atlantide.

Due volte l'anno si raccolgono i prodotti della terra, in inverno utilizzando le piogge, in estate irrigando tutto ciò che offre la terra con l'acqua attinta dai canali. Quanto al numero degli uomini abitanti la Piana essi furono ripartiti in **Tenute**, campi di grandezza pari a 1 o più Aree, il cui numero è molto grande; il numero degli uomini che vengono dalle montagne e dal resto del paese non è stato determinato e tutti, secondo le località e i villaggi, sono ripartiti in distretti. Catene montuose, terre selvagge e foreste sono impiegate come riserve di caccia e raccolta, anche se spesso sono molto pericolose.

Tutta l'Isola ha grande ricchezza nelle sue coste e rive, disseminate di capi e cale, baie e ripari, villaggi e attracchi, empori e lanterne, che fanno la sua linea di costa una meraviglia della vista.

Quanto alle **Fontane**, una sorgente di acqua fredda e una sorgente di acqua calda vicine, di generosa abbondanza, ognuna straordinariamente adatta all'uso per la gradevolezza e la virtù delle acque, si trovano nella **Sella** che dal **Colle** di Corinna porta al **Monte Argo**. Vengono utilizzate disponendo intorno abitazioni e piantagioni di alberi adatte a quelle acque e installandovi intorno cisterne e terme in ogni direzione, alcune a cielo aperto, altre coperte. L'acqua che sgorga da qui viene portata fino al Bosco di Oceano, composto da alberi d'ogni sorta, che hanno, grazie alla virtù della terra, bellezza ed altezza straordinarie e da qui lontano in ogni luogo tramite condotte sotterranee, giungendo perfino nelle Grandi Terme di Corinna.

Il **Monte Argo**, sacro per i suoi fuochi interiori, perché affonda nelle radici della terra e svetta fino al cielo, ha i fianchi tutti tondi e lisci, così impervi che la sua cima non è mai stata veduta, in quanto le nubi e i fumi non l'abbandonano mai, né d'estate né d'inverno. Solo pochi, tra coloro della Casa di Atlante e quella di Prometeo, conoscono le vie e i portali d'accesso per raggiungerne la cima ed entrare nelle sue viscere, dove si celano grandi segreti e i Numi si manifestano direttamente.

Esperia è la più munifica di tutte le Isole conosciute. Essa produce in primo luogo tutti i metalli, allo stato solido o fuso, che vengono estratti dalle miniere, compreso l'oricalco, diffuso in molti luoghi dell'isola, ed il più prezioso, a parte l'oro, tra i metalli che esistono. Stessa cosa poi per tutto ciò che le foreste offrono per i lavori dei carpentieri: tutto produce in abbondanza e nutre poi a sufficienza Animali e Belve. In particolare è qui ben rappresentata la specie degli Elefanti.

I pascoli per gli animali, per quelli che vivono nelle paludi, nei laghi e nei fiumi e così per quelli che pascolano sui monti e nelle pianure, sono per tutti abbondanti e altrettanto lo sono gli Elefanti. A ciò si aggiunga che le essenze profumate che la terra produce, di radici, di germoglio, di legni, di succhi trasudanti da fiori o da frutti, Esperia le produce tutte e le fa crescere bene; e ancora, fornisce il frutto coltivato e quello secco che fanno da nutrimento e quei cereali di tutte le specie dei quali ci si serve per fare il pane e tutti i frutti legnosi che offrono bevande, alimenti e oli profumati, e frutti dalla dura scorza, usati per divertimento e per piacere, difficili da conservare, che si servono dopo la cena come rimedi graditi a chi è affaticato dalla sazietà.

Tutti questi prodotti e molti altri, le Isole che esistono oggi sotto il sole e sopra tutte Esperia le offrono, belli e meravigliosi, in una abbondanza senza fine.

1.4. I venti che soffiano sul Regno

I Cieli di Atlantide sono la Casa dei Venti e alcune leggende raccontano di come Urano, Padre dei Venti, soffiasse sul Mondo prima che vi emergessero le Terre. Nella Casa dei Venti vagano i volatili di tutte le specie e gli Zefiri, che trascorrono nelle brezze e nei fortunali e si spostano seguendo le correnti d'aria, su pianure aperte, mari infiniti e vette di alti monti.

I Venti Dominanti che soffiano attorno il Mondo sono i Sei, gli stessi che danno le direzioni principali della Rosa dei Venti o Rosa delle Vele.

Il **Maestrale** è un vento freddo che spira da oltre le Spietate, soprattutto in primavera e autunno.

L'**Aquilone** spira da Mezzanotte e soffia quasi solo d'inverno, freddo, buio, cupo, violento e umido, spazzando soprattutto i Mari di Mezzanotte e le Terre Gelate e penetrando nei valichi presso le pianure centrali.

Il **Nostrale**, molto raro, freddo e secco, si genera nei mari di Mezzanotte, soffia dai mari oltre Ibernica specialmente in inverno ed è definito Nostrale Bianco in presenza di bel tempo o Nostrale Nero in condizioni di tempo perturbato.

Il **Levante** nasce nelle profondità sconfinite delle Terre Incognite. È un vento fresco e umido, portatore di nebbia, pioggia e trombe marine. I Nativi dicono che esso faccia levare gli spiriti dei morti e li conduca là dove tramonta il sole, nella Terra delle Ombre, conducendoli prima sopra tutte le terre che attraversa e sopra i mari occidentali. Per questo, spesso il Vento di Levante porta con sé il lamento degli spiriti.

L'**Austro** è un vento caldo e umidissimo che proviene dai Mari di Mezzogiorno e porta le piogge e i temporali meridionali sulle coste delle Grandi Terre.

È uno dei più grandi tra i venti e governa i turbini marini, i fortunali e le tempeste del mondo.

L'**Espero**, il più umido dei venti, proveniente dai mari perduti oltre le Isole Verdi, porta lontani profumi di Esperia verso le Grandi Terre e il Mediterraneo. Temperato e umido, portatore di perturbazioni, è il Padre degli Zefiri, che riporta il cuore degli Atlantidei verso la Madrepatria.

Può causare un feroce aumento delle temperature in poche ore e per questo motivo è detto anche "Mangianeve".

Oltre i Sei Dominanti vi sono altri venti che soffiano, più o meno regolari, nei Cieli di Atlantide.

1.5. Corinna, la Capitale del Mondo

Il cuore di tutta Atlantide rimane certamente Corinna, la Capitale del Mondo. Essa sorge sulla collina dove Oceano aveva incontrato e posseduto la bella Corinna, a cui poi la Città stessa fu intitolata. L'altura di Corinna, il **Colle**, sorge a ridosso del Monte Argo, essendone una propaggine meridionale, poi definitivamente separata da essa tramite i grandi lavori di realizzazione dei Cinque Anelli. Oltre ad aver tagliato il fronte meridionale della Montagna, i costruttori della Città eressero fortificazioni di pietra attorno all'altura, facendone una **Cittadella**, costruita in maniera simile ad una spirale ascendente o a una serie di anelli giustapposti. Corinna è dunque composta dalla Cittadella, su cui sorgono oggi i Quattro Palazzi, la Reggia, il Santuario, le Torri dei Casati e gli altri edifici più importanti, dai Cinque Anelli e, al di fuori di essi, dai Campi e dai Quartieri.

Per prima cosa, Atlante e i suoi successori scavarono la Rete che irreggimenta tutte le acque della Piana e prepararono i tre Canali della Città. Il Canale dei Re fu realizzato congiungendo il mare con la Città, 6 Miglia a nord della costa. Attorno alla Cittadella furono quindi realizzati il **Primo**, il **Secondo** ed il **Terzo Canale**, collegati tra loro attraverso il Canale dei Re, che li interseca da sud e giunge fino all'**Attracco Reale**, alla base della Cittadella. In questo modo i Re potevano discendere la **Scalinata Bianca** dalla Reggia e giungere direttamente all'Attracco, salire sulle proprie navi e di lì dirigersi verso ogni Luogo del Mondo. La stessa Scalinata, abbellita in maniera meravigliosa, è in parte realizzata a cielo aperto e in parte scavata sotto la Cittadella.

Partendo dal mare e dai tre **Porti Esterni**, il Canale dei Re è largo 120 Passi e profondo 36, le stesse dimensioni dei Tre Canali, dando così modo alle navi di penetrarvi facilmente, come se tutta la Città fosse un porto. L'apertura verso il mare è tanto larga da permetterne l'ingresso anche ai più grossi velieri e il cambiamento delle maree permette di poter risalire naturalmente il Canale fino alla Città, per poi dirigere in ogni parte della dei canali sia necessario. Il Canale raggiunge il mare 6 Miglia più a sud e viene continuamente sistemato, poiché tende a colmarsi di detriti. Un tempo esso non era nemmeno necessario e la Città stessa sorgeva in diretta prossimità del mare, per poi allontanarsene con l'allungarsi della Piana dovuto proprio ai depositi dei Canali. I Canali sono separati dalle due **Cinte**, zone circolari fatte di terra, che suddividono le zone d'acqua e su cui sorgono edifici e strutture varie. Il Canale Reale taglia da meridione le due Cinte, che in questa direzione sono congiunte con ponti rialzati abbastanza da farvi passare al di sotto triremi e velieri con gli alberi abbassati. Ai lati dei ponti sono erette delle torri, e inferriate mobili sono poste da ogni parte delle imboccature per cui passa il Canale. La pietra usata per queste costruzioni proviene dal centro della Città ed è di colore bianco. Entro il muro esterno della Città, alla distanza di 72 Passi da esso si trova poi il Terzo Canale, ancora oltre c'è la **Cinta Esterna**, di 720 Passi di larghezza, poi il Secondo Canale, poi ancora la **Cinta Interna**, larga 480 Passi, ancora il Primo Canale e infine il Colle, largo 1200 Passi. Questo, tutt'intorno, e le cinte e i ponti sono circondati da ogni lato con argini di pietra bianca. In entrambe le Cinte sono stati costruiti santuari, giardini e parchi. Nelle zone da cui era stata scavata la pietra, alla base della Cittadella, i re fecero costruire due bacini sotterranei di riparo per le navi, molto profondi, a cui la stessa roccia fa da tetto. I Genieri della Sapienza studiarono e fortificarono questi bacini sotterranei, in modo che sopra di essi potesse sorgere salda l'intera Cittadella, senza tema di crolli e in modo da sfruttare contemporaneamente la superficie del Colle e le sue profondità. Come già detto, il Canale giunge esattamente di fronte agli **Approdi dei Re**, mentre i due grandi archi che conducono a tali attracchi e cantieri si aprono ai lati degli Approdi. Gli Approdi e i vari attracchi, bacini e cantieri sono pieni di barche, navigli, velieri e triremi e delle suppellettili necessari, tutte preparate in quantità sufficiente. Per chi attraversa i Porti Esterni, a partire dal mare corre in cerchio un muro, distante 6 miglia in ogni parte dalla Cinta Esterna e dal muro che racchiude i Quartieri. Tutta questa estensione è coperta di numerose e fitte abitazioni rurali, orti, campagne e giardini, mentre il Canale e i Porti pullulano di imbarcazioni e di mercanti che giungono da ogni parte e che riversano giorno e notte voci e tumulto. Quanto agli edifici, ve ne sono alcuni in cui, usando insieme la pietra bianca di Corinna e quelle nera e rossa di altre cave, si sono ottenuti degli effetti ornamentali straordinari, assai gradevoli da vedere. Le mura esterne dei grandi edifici e dei Palazzi sono rivestiti di rame, bronzo, stagno e ottone lavorato come per creare dipinti. Il muro più esterno della Città, basso e circolare, costruito per circondare il Terzo Canale, è ricoperto di bronzo e infine le mura tutt'attorno alla Cittadella sono decorate in oricalco con i suoi riflessi di fuoco.

Mentre il Canale dei Re procede verso meridione, nelle altre tre direzioni cardinali i Canali che circondano la Cittadella sono conchiusi e sorpassati da ponti che congiungono i diversi Argini e la Cinta esterna, aprendo così il passaggio alle Tre Strade che raggiungono direttamente la Reggia, l'Anello e il Santuario.

1.4. La Cittadella

Gli edifici più importanti all'interno della Cittadella sono così disposti: nella parte centrale vi è l'**Anello**, la piazza centrale di Corinna, dove si svolgono tutte le attività pubbliche.

Nel lato meridionale dell'Anello sorge la **Reggia**, collegata agli Approdi attraverso la Scalinata Bianca o **Scalinata dei Re**. Al suo interno, quasi sempre inaccessibile, c'è il **Santuario**, consacrato a Oceano, Corinna e ad Atlante come fondatore del regno e delle sue istituzioni. Si dice che esso sia collegato direttamente al Palazzo di Oceano, sotto i Mari e che durante le celebrazioni più importanti ne provengano Ondine e Tritoni da segreti passaggi. Il Santuario è il luogo più sacro del Mondo, costruito dai Colossi interamente in pietra bianca; l'ingresso è impedito da un muro di cinta completamente rivestito d'oro e al centro del cortile sorge la Stele di Oricalco in cui è scritta la Legge, a cui tutti devono obbedire, siano essi schiavi o re. In questo luogo, nel quale Oceano e Corinna avevano generato i dieci Capostipite, ogni anno si compiono a tutti loro sacrifici e si portano frutti da tutti i Domini, comprese le Colonie ai limiti del mondo conosciuto. Il Santuario è quadrangolare, lungo 240 Passi, largo 128, proporzionato in altezza a queste dimensioni, interamente rivestito all'esterno di argento, ad eccezione dei pinnacoli che sono d'oro. All'interno il soffitto è d'avorio, con ornamenti in oro, argento e oricalco; tutte le altre parti, colonne e pavimenti, sono interamente rivestite di oricalco. E vi sono delle statue d'oro: Oceano nel suo cocchio, auriga di sei destrieri alati, di una tale altezza che con il suo capo tocca il soffitto dell'edificio. Tutt'intorno vi sono cento Ondine su delfini e molte altre statue. Intorno al Santuario, all'esterno, si trovano altre statue d'oro e molte altre offerte votive di grandi dimensioni. L'**Altare**, per la grandezza e la raffinatezza del lavoro, è in armonia con questo apparato, e la Reggia, allo stesso modo, ben risponde da una parte alla grandezza dell'Impero, dall'altra allo splendore dello stesso Santuario.

Intorno al Santuario sorge la Reggia, sede della famiglia reale e luogo in cui il Re compie i suoi uffici, coadiuvato dai suoi Consiglieri e dal resto dei suoi ministri e funzionari, nel luogo dove si dice fosse stata la residenza di Oceano nel trascorrere della sua vita terrena sull'Isola, la casa in cui egli abitò con Corinna. Se il Santuario è quadrangolare, la Reggia torna ad avere andamento curvilineo, secondo l'architettura più tipica di Atlantide. Alta essa svetta nella sua cuspide più elevata, simile ad una alta torre il cui esterno è spiraliforme e la cui base, in parte aperta, è costituita da quattro diverse basi di torri, disposte agli angoli. Ogni sovrano, ereditando l'amministrazione della Reggia dal suo predecessore, l'ha abbellita maggiormente per farne un capolavoro di scienza e arte, ma senza considerarla una proprietà sua o del Casato di Atlante, anzi provvedendo a migliorarla tramite il proprio patrimonio, riservando i fondi provenienti dall'amministrazione dell'Impero solo al pagamento dei funzionari e alle spese di mantenimento generale.

Oltre alla Reggia, attorno all'Anello, ci sono i **Giardini del Sole**, orti ampi e curati dove fioriscono le piante più meravigliose e benefiche, l'**Adunanza**, dove avvengono le manifestazioni pubbliche e i **Mercati**, dove si trovano tutte le mercanzie del Mondo. Tutti questi spazi, in parte aperti, in parte conchiusi, spesso confinanti e collegati da aperture varie, sono inframezzati da muri e ripartizioni curve e circolari, piani sfalsati e scalinate a spirale, interne alle pareti delle strutture. Poco discosto dall'Anello sorgono inoltre i quattro **Palazzi**, ovvero la **Fortezza**, la **Giustizia**, la **Sapienza** e la **Temperanza**. La Fortezza, costruita in pietra nera accanto al muro della Cittadella, è la sede del Comando. La Sapienza si trova accanto ai Giardini del Sole e i Maestri vi insegnano tutte le Scienze e le Arti. La Giustizia, alle spalle della Reggia, è il luogo in cui si amministrano le controversie e la Temperanza è la sede dell'Ordine e si trova alla base del Colle, in posizione opposta agli Approdi. Molto vasti sono i **Magazzini Reali**, posti alle spalle del muro della Cittadella, presso gli Approdi.

Oltre a queste strutture pubbliche, la Cittadella è la sede delle Torri dei Casati, grandi e meravigliosi torrioni che ospitano i membri principali dei dieci lignaggi dei principi di Atlantide, e delle Casatorri delle famiglie minori, con tre o quattro piani per una, in cui si coniugano le residenze private e le eventuali botteghe, taverne e laboratori.

1.5. I Re di Atlantide

Narrano le più antiche Leggende che il Re Sotto il Mare, il grande Oceano, si fosse congiunto con una Figlia degli Uomini, Corinna e avesse generato una nuova stirpe di argilla e madreperla, nel nome del loro figlio primogenito Atlante. Da Atlante, l'intero Regno fu chiamato Atlantide e i suoi abitanti Atlantidei, sebbene ognuno di loro avesse poi derivazione da uno dei Casati.

Si dice anche che Oceano e Corinna avessero generato cinque coppie di figli maschi gemelli, e che avessero diviso in dieci parti tutta l'Isola assegnando al Primogenito la dimora della madre e il territorio circostante, facendolo Re degli altri nati. Ognuno di questi li fece comunque Principi e a ciascuno diede Dominio su un gran numero di uomini e su un vasto territorio.

La stirpe di Atlante e dei dieci Casati è numerosa e onorata e, poiché è sempre il Re più vecchio a trasmettere al più vecchio dei suoi figli il potere, il Regno è rimasto preservato per molte generazioni, acquistando ricchezze in quantità tale quante mai ve ne sono state prima in nessun dominio di re. Molte risorse, grazie al predominio assoluto sui Mari del Mondo, provengono al Regno dall'esterno, ma la maggior parte le offrono comunque l'Isola stessa e i resti emersi dell'antica regione: metalli, legname, pietra e frutti della terra. Seppure tutti i Re siano del Casato di Atlante, questa non ritiene il Regno sua proprietà, ma solo il Re e la sua famiglia possono vivere nella Reggia, mentre tutti gli altri membri del Casato vivono nella Torre dell'Orifiamma.

Il Re di Atlantide ha il compito di gestire il Regno, di giudicare i casi più controversi, di trattenerne il Comando degli Armigeri durante le faccende militari più importanti, di compiere i riti più sacri. Quanto alle magistrature e alle cariche pubbliche, furono così ordinate fin da principio.

La Legge e il diritto vengono gestiti dai **Giudici** del Palazzo di Giustizia, le operazioni belliche comuni dal **Comando** della Fortezza, il **Magistero** della Sapienza opera nelle scienze e nelle arti di pubblica utilità e i **Sacerdoti** dell'Ordine della Temperanza si occupano delle cose sacre.

1.6. La Legge di Atlantide

Quanto all'ordinamento degli Uffici, dei Domini e delle Caste, sono così disposte fin dalle origini:

I rapporti generali tra cittadini sono regolati secondo le norme tramandate con la Stele di Oricalco.

Tutti gli individui nascono liberi e sono sottoposti all'autorità del Re, fino al momento dell'Ascrizione. Il Re demanda la propria autorità al Casato o ad altra cerchia o famiglia di appartenenza, affinché l'individuo si sviluppi sano e conosca le Istituzioni di Atlantide. Al termine dell'Adolescenza esso viene condotto presso i Gerofanti del Santuario e lì avviene la sua Ascrizione ad una delle Caste, oppure il suo Rifiuto. Qualora l'individuo sia ascritto ad una Casta questa diviene il suo Ufficio per sempre, secondo una priorità maggiore di quella della sua Progenitura e del suo Casato. Egli deve obbedienza assoluta al Codice della Casta e ne è soggetto.

Chiunque voglia rinnegare la sua Casta o il suo Casato può farlo in qualsiasi momento, divenendo un Fuoriuscito, ma sarà soggetto al Codice dei SenzaCasta.

Nessuna cosa appartiene agli individui, ma essi hanno inalienabile la propria vita, dignità e libertà. Ogni oggetto, anche quello fatto dalle loro mani, non è considerato loro ma può essere richiesto e reso per il Regno. Terre e Mari non possono appartenere a nessuno, ma vanno suddivise e utilizzate secondo necessità e giudizio, ferme restando per prime la necessità e il giudizio del Re. Opere e strutture, canali e case, magazzini e navi e tutto quello che gli uomini costruiscono, lo costruiscono per il Re e per il Regno, seppure può essere affidato loro secondo necessità e giudizio. Quanto viene attribuito a ciascuno secondo Codici, Legge, usi e costumanze va tutelato e non può essere preso da altri, se non per decisione del Re. Nessuno può essere ucciso o ferito, se non per decisione del Re. Non è possibile mentire o ingannare in alcun modo alcuno tra gli uomini, né nuocere in alcun modo o fare cose che non sono giuste, secondo gli usi, le costumanze, i codici e la Legge.

Il Re demanda l'autorità di giudicare, inquisire e proclamare la Legge alla Casta dei Giudici.

Il Re demanda l'autorità di far eseguire la Legge in ogni Dominio ai Decani e ai Reggenti preposti.

Il Re demanda l'autorità di applicare i Codici delle Caste ai Priori preposti.

Il Re demanda l'autorità di utilizzare la forza alla Casta degli Armigeri e ai suoi Comandanti.

Il Re demanda ad ogni Capitano il Dominio sulla propria Imbarcazione.

1.7. I Principi di Atlantide

Ciascuno dei Casati, compreso quello dell'Orifiamma, esprime un Consigliere che affianchi il Re e un Decano, ben più importante che eserciti il Dominio sugli uomini e sulle Terre assegnate al suo Casato, applicandovi la Legge, provvedendo al mantenimento della giustizia, al dirimersi delle controversie e al raddrizzamento dei torti.

Il potere che i Decani hanno l'uno sull'altro e i loro rapporti reciproci sono regolati dalla Stele di Oricalko, posta nel Santuario, dove ogni cinque e sei anni si riuniscono in **Consesso** con il Re, deliberando degli affari comuni, svolgendo rituali e celebrando i segreti del Regno, esaminando se qualcuno abbia trasgredito la Legge e formulandone il giudizio, verificando i casi cui la Giustizia è in dubbio. Vi sono altre leggi, numerose e particolari, che concernono i privilegi di ciascun Decano e di ciascun Casato, tra le quali le più importanti sono che essi non devono prendere mai le armi l'uno contro l'altro ma sempre aiutarsi vicendevolmente, e se uno di loro in qualche isola o città dovesse tentare di cacciare la stirpe regia, debbano essi deliberare in comune, le decisioni che giudichino opportune riguardo alla guerra, affidando il comando alla stirpe di Atlante.

Da molte generazioni, finché è abbastanza forte in loro la natura divina, i Decani sono obbedienti alle leggi e bendisposti nell'animo verso i Numi e le Potenze: hanno infatti pensieri veri e grandi in tutto, usando mitezza mista a saggezza negli eventi che di volta in volta si presentano e nei rapporti reciproci. Di conseguenza, avendo tutto a disdegno fuorché la virtù, stimano poca cosa i beni che hanno a disposizione, sopportano con serenità, quasi sia un peso, la massa di oro e delle altre ricchezze, e non vacillano ebbri per effetto del lusso.

I membri dei diversi Casati discendono direttamente da una delle Potenze e hanno un Retaggio nobile e prodigioso, in parte comune, in parte diverso da quello degli altri loro pari. Per questo motivo ogni Casato legittima unioni e nascite solo al proprio interno, espellendo i nati da unioni miste. Da queste unioni non riconosciute si è costituita nel tempo la Cerchia dei Congiunti, ovvero l'unione legittima e tutelata dei Rinnegati, quasi un "Casato dei Senza-Casato", suddiviso in famiglie con dignità minore e in cui il Retaggio delle Potenze va velocemente scemando.

I Dieci Casati dei Principi di Atlantide sono dunque i seguenti:

La Prima Casa o **Casa di Atlante**, che esprime i Re del Mondo, è un lignaggio di uomini di grande maestà, sapienza e magnificenza, nobili tra i nobili.

La Seconda Casa o **Casa di Gadìr**, a cui fu data la seconda parte per ricchezza del Regno, è un lignaggio di eroi possenti, valorosi e privi di paura.

La Terza Casa o **Casa di Teti** è la più vicina per Retaggio al Popolo delle Onde. I suoi membri sono simili più di ogni altro ai Figli del Mare e hanno una familiarità straordinaria con essi.

La Quarta Casa o **Casa di Iperione** è un lignaggio di guaritori, veggenti e sentinelle, di ricchi custodi di armenti e saggi conoscitori di ogni sapienza.

La Quinta Casa o **Casa di Minosse** è composta da uomini maestosi e forti, inflessibili ed equilibrati, celebrati per giudizio e capacità di indagine, che alimentano la Casta dei Giudici.

La Sesta Casa o **Casa di Prometeo** rappresenta al meglio la Sapienza e il Magistero e i suoi membri sono Maestri di ogni arte e scienza.

La Settima Casa o **Casa di Orione** è il lignaggio dei più grandi Esploratori e cacciatori tra tutti i figli di Oceano, battitori delle Terre Incognite e della Grande Foresta del Mondo.

L'Ottava Casa o **Casa di Rea** è una delle più nobili e stimate, destinata da sempre a gestire le Case delle Potenze e dedicata appieno all'Ordine della Temperanza.

La Nona Casa o **Casa di Ecate** è un lignaggio prettamente femminile di affascinanti ed esperte consigliere, manipolatrici di Artifici e Farmaci, studiosi degli Arcani e fedeli al volere delle Parche.

La Decima Casa o **Casa di Cronos** è una stirpe di valenti inventori e genieri, furbi mercanti e astuti faccendieri, che pospongono spesso l'integrità morale al raggiungimento dei risultati voluti.

1.8. La Vita ad Atlantide

Atlantide è il Sogno d'Argento delle Potenze. Il Regno dei Mari incarna una purezza minore di quella dell'era precedente, l'Età dell'Oro, quando gli Uomini Antichi, Figli di Gea, nati dalla Terra, vivevano per il mondo felici e privi di ogni cosa, semplici e spontanei come uccelli. In quei giorni, gli uomini parlavano un'unica Lingua e non avevano case, ma si spostavano continuamente seguendo le stagioni e nutrendosi di ghiande, di frutta selvatica e del miele prodotto dalle api. Non esistevano capi, principi o re, non vi erano proprietà o domini o vestiti, famiglie, Casati o stirpi, ma tutto avveniva nel modo più spontaneo e ovvio e le genti mancavano di organizzazione e leggi, perché il modo naturale di fare tutte le cose era innato in loro. Non vi era bisogno di onorare le Potenze, perché esse erano già felici del loro modo di vivere e non vi erano contrasti da sanare. Gli uomini, formati nell'argilla, ricevevano da essa tutti i suoi frutti e vivevano in pace.

Essi si consideravano tutti fratelli e avevano ogni cosa in comune, senza invidie e gelosie, vivendo in pace e liberi di ogni paura, con l'animo sgombro da angosce, fatiche, miseria, preoccupazioni e ingiustizie; quando arrivava per loro il tempo della morte, si addormentavano dolcemente.

Fu tra alcune di queste genti, che vivevano in un'isola in mezzo ai mari, che Oceano scelse Corinna come sua sposa e diede vita ad una Stirpe mista, che aveva tratti dei Figli di Gea e dei suoi. Così iniziò l'Età d'Argento. Parte della spontaneità da bambini che gli uomini avevano venne perduta ma si acquisirono tutte le Scienze e le Arti del Mondo e tutti i Doni delle Potenze vennero finalmente compresi e apprezzati dagli uomini. Furono erette città e applicate tutte le conoscenze, i Cieli, i Mari e le Terre indagati, furono creati i Segni e le Leggende degli Eroi iniziarono a nascere e diffondersi per ogni dove, ricordando le imprese dei prodi e l'agire dei Casati. Gli uomini impararono a coltivare la terra e irreggimentare le acque, a costruire con la pietra e il legno, a governare il fuoco e a forgiare i metalli. Ormai separati dalle Potenze essi impararono a onorarle in modo nuovo, costruendo Case ad esse destinate e officiandovi i degni rituali tramite l'Ordine e i suoi Sacerdoti. Per le vie di Corinna e di tutte le Città che i Signori del Mondo hanno costruito, si celebrano arti e scienze, giochi e riti. Impegnati in conversazioni e disquisizioni, essi passeggiano tra i viali alberati e le torri delle loro meravigliose architetture, vestendo abiti maestosi e austeri, ognuno della foggia e del colore previsti dalla propria Casta, ostentando sulla pelle gli emblemi del proprio Casato.

In inverno essi rimangono sulle loro Terre e nelle loro Città, pensando ad apprendere nuove cose e ad abbellire e far prosperare i propri Domini, ma con la bella stagione i mari si aprono e gli immensi velieri dagli occhi azzurri dipinti sulla prua e le robuste trireme iniziano a solcare tutti i Mari del Mondo per raggiungere le Isole e le Colonie e riprendere i commerci o arare le onde di oceani lontani e sconosciuti per aprire nuove vie all'espansione del Regno. In tutti i porti e gli attracchi la vita pullula giorno e notte, mentre materie prime preziose affluiscono dall'entroterra per essere imbarcate verso Esperia e ridistribuite da lì ad ogni angolo del Regno.

1.9. L'Uomo di Atlantide

Grande fu l'Età dell'Oro, quando gli Antichi ascesero a vette di spirito mai più raggiunte, ma ancor più grande è oggi l'Età dell'Argento, quando la volontà di Oceano, generò Atlante. Il Retaggio di Oceano modificò fortemente il corpo e lo spirito degli Uomini, facendone una razza diversa da quella dei Figli della Terra. Essi hanno corpi affusolati e muscolosi e sono più alti dei loro cugini modellati semplicemente nell'argilla e per questo sono detti Alti Uomini. La loro pelle appare più liscia ed ha uno spessore più ampio, con maggiore elasticità e dei riflessi che, nelle varie sfumature che contraddistinguono i diversi Casati, mostra sempre qualcosa di metallico o lucente. Non hanno essi piedi e dita palmate o branchie, come i loro cugini del Regno Sommerso, ma certamente le ossa sono più leggere e i muscoli più allungati. Nei loro occhi riluce sempre un bagliore divino ed essi hanno tutti la Potestà derivata dal loro antenato, che poi imparano a sviluppare, in maniera sempre diversa, una volta ascritti ad una Casta, sotto la guida di insegnanti designati. Tendono ad essere glabri e privi di capelli, tranne pochi di loro, in special modo i discendenti di Gadìr, che hanno peli scuri, accenni di barba e corti capelli neri.

Anche la loro Presenza è maggiore di quella dei Nativi, dato il loro spirito indomito e virtuoso, mentre possono esserne eguagliati in Perizia, Percezione e Intelligenza. Il Popolo d'Argento, gli Alti Uomini di Atlantide, si distinguono così dagli Uomini Antichi dell'Età dell'Oro, ormai ridotti a sacche di sopravvivenza sparse per le Grandi Terre e dagli Uomini Comuni, diretta discendenza degli Antichi, che sembrano aver preso in parte la loro connessione con la Madre Terra e vanno sempre più crescendo in numero ma diminuendo in spirito.

1.10. Glifi e Vesti

Alto è il valore che gli Atlantidei attribuiscono all'onore e all'onorabilità di se stessi, del proprio Casato e della propria Casta e mai vorrebbero che per causa loro una maldicenza o un'ombra di infamia passasse su qualsiasi Istituzione del Regno. Oltre a svolgere con deferenza i propri Uffici, essi sono orgogliosi di portare incarnato addosso il Glifo del proprio Casato e la Veste propria della loro Casta. L'Incarnazione del Glifo avviene per conto delle donne più giovani del proprio Casato alla fine dell'Infanzia e ognuno può scegliere in che punto del corpo e di che dimensione farselo fare. Alcuni dicono che esso protegga o dia dei Poteri speciali all'individuo, ma questo non è certo.

Allo stesso modo, l'Ascrizione ad una Casta, oltre a tutti i privilegi che comporta e alla Formazione che offre, permette e impone l'adozione di una Veste particolare, che bisognerà indossare tutta la vita, tranne in Situazioni particolari o nel più stretto ambito privato.

Camminare per la Città o viaggiare tra i Selvaggi senza indossare le Vesti che rappresentino le istituzioni del Regno è considerato poco onorevole.

1.11. Il Destino, la Sorte, la Fortuna, l'Equanimità delle Potenze

Gli Atlantidei credono che il Destino, incarnato dalle Parche, sia una realtà superiore a quella delle altre Potenze, a cui anche esse siano soggette. Tutti i nascituri ricevono, ancora nel grembo della madre, una Profezia da parte di uno dei Veggenti. Essi scrutano nella trama del fato e rivelano cosa è sancito per ogni individuo dal disegno delle Parche, che i genitori possono poi decidere di nascondere o rivelare al proprio figlio, appena egli sia in grado di comprenderlo.

Allo stesso modo, tutta la vita e le Prove che gli Eroi devono compiere sono vincolate alla Sorte, il caso che agisce nonostante tutto sull'agire degli uomini. Per tutto il corso delle loro Imprese, in tutto quello che essi compiranno, ogni cosa sia soggetta all'arbitrio del caso verrà scrutata nell'Occhio delle Parche o verrà sancito Tentando la Sorte, per riequilibrare e rimescolare il Destino immutabile. La Sorte ha pur sempre 6 facce, ad Atlantide.

E gli Eroi, tra il Fato delle Parche e la Sorte casuale, possono comunque forgiare la propria Fortuna, compiendo gesta e Imprese eccezionali, fidando delle proprie Caratteristiche e Tecniche, decidendo quando affidarsi alla propria grandezza, ritagliandosi lo spazio per il proprio valore e riuscendo in ogni caso ad aggirare la Sorte e beffare il proprio Destino.

Infine gli Atlantidei credono nell'Equanimità delle Potenze, ovvero che a ciascuno degli uomini venga dato, alla nascita, lo stesso numero di possibilità di chiunque altro e che è solo la distribuzione delle proprie caratteristiche individuali a cambiare e che a colui cui sia dato molto in Intelligenza, sia stato forse tolto in Destrezza o Tempra, o viceversa. E per questo ognuno ha le stesse opportunità degli altri di diventare un Eroe e compiere le sue Imprese, purché sappia gestire al meglio quello che è e quello che ha imparato nel corso delle sue esperienze passate.

1.12. Il ruolo degli Eroi

Atlantide si regge per le sue Istituzioni, che sono le sue ossa, e per gli Eroi, che sono il suo sangue. Uomini impavidi e valorosi liberano le regioni selvagge da pericoli e mostri, scoprono nuove vie di comunicazione tra le città delle coste, esplorano mari e isole sconosciute, compiono missioni e cerche di vitale importanza per conto dei Principi e dei Priori, proteggono gli avamposti dagli attacchi dei Selvaggi dell'entroterra, trattano direttamente con i Numi per consentire al Popolo d'Argento di prosperare e raggiungere fasti sempre nuovi.

Onorati protagonisti di innumerevoli Imprese, gli Eroi di Atlantide possono provenire da ogni Casta e ogni Casato, a volte essere anche della Cerchia dei Congiunti, perfino Colossi o Nativi, o provenire dalla Casta dei Servi o dal numero dei SenzaCasta. Sebbene ogni Casato possieda i suoi custodi e ogni Casta abbia tutti gli strumenti per la propria difesa e perpetuazione, a volte incarichi delicati e pericolosi vengono affidati a singoli valorosi indipendenti o a Sodalizi assortiti di Eroi, spesso dotati di familiarità con la Quintessenza e in grado di eseguire Prodiggi.

Sono loro a compiere le grandi imprese e ad entrare così nelle Leggende.

1.13. Architettura e Ingegneria di Atlantide

In prossimità delle coste e risalendo i grandi fiumi navigabili, sulle rive dei laghi e presso lussureggianti acquitrini tropicali, sempre in posizione elevata e dominante sulle piane sottostanti, i Genieri di Atlantide costruiscono le loro Torri, larghe e solide costruzioni tronco-coniche erette con blocchi di pietra sovrapposti a secco, tenuti insieme dal loro stesso peso e dall'elevato numero delle loro facce. Mura poderose, dallo spessore di 3-5 Passi li sorreggono, ampie e circolari, elevate fino a 30-40 Passi nel caso degli immensi Torrioni della Cittadella. Scale elicoidali, passaggi e corridoi connettono le diverse stanze e camere, spesso congiungendo diverse torri in un'architettura composita. Attorno ai torrioni principali e a partire da essi si diramano poi villaggi grandi e piccoli, dotati di ampie mura di cinta.

La prima di tutte le Città del Mondo, eretta, si dice da Cronos per sua madre Corinna, fu la stessa capitale, la Città dei Cinque Anelli. Fu qui che il Decimo Figlio elaborò l'arte del taglio della pietra e dell'architettura, dando vita allo stile inconfondibile dell'ingegneria del Popolo d'Argento. Qui sorsero i Quattro Palazzi e la Reggia e i Torrioni e le Casetorri e molte altre opere che furono il modello per tutte le costruzioni future. Sparse per ogni luogo dove siano mai giunti i mercanti e gli esploratori di Atlantide, sorgono le Torri, a volte singoli avamposti e punti di guardia e di vedetta, a volte insediamenti composti da un nucleo centrale fortificato circondato da altre strutture minori, capaci di ospitare un centinaio di persone, altre volte ancora centri composti da più torrioni circondati da larghe mura percorribili o infine grandi città costruite su più livelli, con passaggi e scalinate, rampe e camere sovrapposte, terrazzamenti panoramici e profondi corridoi sotterranei, ma sempre elaborate attorno alle immense strutture curve delle Torri.

Sulle Isole e sulle scogliere delle Colonie, sorgono poi alte Torri di segnalazione dotate di luminose lanterne ruotanti, strutture indispensabili per evitare infide scogliere nelle notti più scure e conoscere il luogo dove sia possibile attraccare e trovare momentaneo ricetto.

Piazze rotonde e camminamenti ad anelli, rampe ad elica, congiungimenti serpentine, meandri labirintici in continuo ritorno, camere tonde e grandi aule a volta. Tutta l'Architettura di Atlantide è basata su schemi circolari o esagonali, che si perpetuano per continua gemmazione l'una dall'altra, con un'estensione verticale fatta di cuspidi e guglie, porte e aperture ad ogiva, andamenti decorativi ellittici e parabolici, in tutte le applicazioni delle scienze e degli studi di Sapienti e Genieri.

Le grandi opere pubbliche volute dai Re per abbellire e migliorare Atlantide sono altri capolavori di scienza e proporzione. Innanzitutto ci sono i grandi canali e fossati con cui questo popolo di naviganti e marinai ha voluto portare il mare dentro la terra. Scavati con pendenze minime, che permettono alle acque di fluire costantemente ma alle imbarcazioni di poter procedere anche risalendo la corrente, le opere idrauliche di Atlantide sono esemplari.

La Casta dei Genieri provvede da sempre alla loro realizzazione e continua manutenzione ed essi possono estendersi per centinaia di miglia, come nella Rete, quella meraviglia del mondo che si trova nella Piana di Esperia.

Pozzi, canali di irrigazione, acquedotti, condotte sotterranee, abbeveratoi, vasche, terme e cascate artificiali decorano le campagne, mentre fontane, bagni pubblici e fognature abbelliscono e rendono più vivibili le Città. Con accortezza e ingegno essi crearono mulini e macine che funzionano ad acqua e molti altri Congegni simili, come orologi, astrolabi, caldaie e planetari.

Strade e ponti, argini e dighe, chiuse e rampe sono altre opere erette in tutto il Mondo. Ma Atlantide è il Regno del Mare e pochissimi sono gli animali addestrati alla soma o addomesticati, né esistono carri, carretti o altri veicoli. Per questo, anche le strade più grandi e curate come la Via del Re sono realizzate per il passo degli uomini e al massimo per quello degli urocorni e dei somari, larghe 8 Passi, con argini e miliari, che si estendono per Miglia, superano monti e valli, paludi e scogliere.

Sottoterra gli Atlantidei scavano e costruiscono a volte le loro Terme o profondi pozzi o ancora santuari dedicati a Gea o grandi sepolcri. Qui essi applicano le stesse tecniche delle Torri, con ambienti e passaggi circolari o esagonali.

1.14. La Lingua di Atlantide

La Lingua di Atlantide è oggi perduta.

I nomi che i Re del Mondo diedero alle cose, ai luoghi, alle stelle e agli esseri viventi non sono più noti. È necessario quindi, prima di iniziare il discorso, fornire ancora una breve chiarificazione, perché non ci si sorprenda di sentire pronunciare nomi delle nostre lingue conosciute per i termini della parlata di Atlantide, la Lingua d'Argento degli Alti Uomini. Poiché si intendono usare le informazioni sul senso di questi termini, che ci sono state trasmesse attraverso i millenni per tramite di innumerevoli traduzioni in molte lingue antiche, perdute, morte, morenti, vive e contemporanee, ritrovate tali parole esse sono state riportate nella nostra lingua, recuperando il loro significato, la loro radice e la loro trascrizione. Se dunque si leggeranno e udiranno tali nomi, simili ai nostri, non sembri strano: ora se ne conosce la ragione.

Diverse sono le Lingue utilizzate ad Atlantide e nel resto del Mondo.

La prima è l'Atlantideo o **Lingua d'Argento**, versione semplificata della Lingua Sapienziale o Lingua d'Oro. Nella Lingua d'Argento sono tramandati tutti i Codici e compilate le narrazioni; essa è parlata in tutte le Isole e le Colonie di Atlantide, nei mercati, nei porti e sulle navi; è la Lingua Comune e non viene espressa comunemente attraverso Segni, anche se a volte può accadere.

La **Lingua d'Oro** o Sapienziale è una Lingua elevata e ricercata; in Sapienziale sono scritti le Tavole e i decreti più importanti del Regno, oltre ad esservi compilati tutti gli Arcani; non è comunemente parlata, se non nelle Formule e viene comunemente espressa attraverso i Segni, una forma di scrittura complicatissima e riservata, composta da più di mille tratti diversi che vanno composti assieme in strutture e figure ben definite. La Lingua d'Oro è parlata comunemente a Urania, nell'Empireo e nell'Iperurano.

La **Vera Lingua**, Lingua delle Stelle, Lingua dei Mari, Lingua Prima o Lingua Madre è la lingua parlata dalle Potenze e dai Numi, anche quelli del Tartaro, dell'Iperurano, di Urania e dell'Empireo, delle Vastità e degli Abissi. Insegnata ai signori di Atlantide da Oceano e dai suoi Figli, essa parla in termini assoluti delle cose del mondo. Non possiede una scrittura, ma a volte, come nel caso della Stele di Oricalco, la Vera Lingua viene resa con i Segni della Lingua d'Oro.

I **Versi** sono la Lingua dei Bradi, dei Remoti e dei Selvaggi sparsi su tutto il Mondo, dispersi nelle interminabili estensioni delle Terre Incognite. Per motivi sconosciuti, tutte queste genti, isolate tra loro, mantengono la stessa lingua residuale. Pare che essa permetta di comunicare con le Creature del Mondo e sia simile alla Vera Lingua.

La **Lingua Oscura**, perturbazione della Vera Lingua è usata dalle Creature del Corteggio di Tanatos e da coloro che li servono e onorano, Streghe e Negromanti. È parlata comunemente nel Tartaro.

1.15. La numerazione

La tradizione dei Segni di Atlantide si basa su elementi a base 5, 10 e 20 ed è la stessa che viene applicata e riportata nelle Sorti e nell'Occhio delle Parche. I Sapianti di Atlantide conoscono lo 0 e lo inseriscono in ogni calcolo, tanto che le Sorti medesime sono numerate da 0 a 5 e il lancio di entrambe le Sorti può generare numeri da 0 a 10. Al di là di questo uso, tutte le unità di Misura sono calcolate su questa base regolare.

Per quanto riguarda le aree e la geometria, essi utilizzano molto di sovente l'esagono e la tassellatura esagonale come forma regolare e perfetta, associando anche ad essa la numerazione da 0 a 5, che effettivamente comprende 6 elementi.

In agrimensura e dove serve, gli esagoni hanno quindi i lati numerati da 0 a 5.

1.16. La Moneta di Atlantide

La Casa di Cronos, nelle sue Torri sparse per tutto il Regno, gestisce il conio e la diffusione delle Monete, un'invenzione attribuita proprio al Decimo Figlio. Cronos convinse Atlante che i commerci e gli scambi sarebbero stati agevolati e potenziati dalla creazione di un valore di scambio autorizzato dai Re e, da allora, molto del rame che giungeva alle città venne impiegato come conio dai battitori del Casato, dapprima forgiandoli a mano e in seguito tramite torchi e mulini.

La Moneta di Atlantide è un valore universale riconosciuto in tutto il Regno. È di bronzo (ovvero essenzialmente di rame con aggiunte di metalli minori per migliorarne le qualità), circolare e con la foggia dei Cinque Anelli, glifo di Atlantide.

Il suo valore equivale a quello di un sacco di farina e il suo peso è quello di una Presa.

1.17. Unità di Misura

I Re e i Sapianti di Atlantide hanno nei secoli studiato e misurato tutte le cose, uniformandole tra loro affinché tutti gli uomini potessero agevolarsene con coerenza e non vi fosse tra essi confusione. Gli Esploratori, i Naviganti e i Mercanti, con le loro esperienze ed esigenze hanno contribuito a questi computi per quello che atteneva le distanze terrestri e quelle marine e le unità di misura mercantili. Infine, l'adozione della moneta e i Prezzari regolamentari istituiti ai Mercati di Corinna hanno dato un valore universale a molti beni di acquisto e scambio.

Per le misure di lunghezza e distanza l'unità impiegata è il Dito (circa 1 cm):

1 Palmo = 5 Dita; 1 Mano = 2 Palmi = 10 Dita; 1 Braccio = 4 Mani = 40 Dita;

1 Passo = 2 Braccia = 80 Dita; 1 Passo doppio = 2 Passi = 160 Dita;

1 Fune = 100 Passi doppi; 1 Miglio = 1000 Passi doppi; 1 Tappa = 4 Miglia; 1 Distanza = 5 Tappe = 20 Miglia.

Le misure di superficie hanno base esagonale e partono dalle stesse unità di misura. Così:

1 Casella equivale ad un esagono la cui lunghezza (dal centro di un lato al centro del lato opposto) sia 1 Passo doppio, mentre 1 Area equivale ad un esagono la cui lunghezza sia di 1 Miglio.

Le misure di peso sono invece strettamente legate a vecchie consuetudini e alle Monete stesse:

1 Pesa (circa 1 kg) = 10 Monete = 100 Prese = 1000 Pizzichi

Per misure più grandi si usa poi il Pondero (5 Pese) e la Centina, che equivale a 100 Pese.

Le misure di volume sono spesso connesse ai liquidi e ai loro contenitori più diffusi. Si ha così:

1 Fiasca (circa 1 litro) = 10 Sorsi = 100 Cucchiari

1 Botte = 4 Barili = 20 Barilotti = 200 Fiasche

Le misure relative allo scorrere del tempo sono molto simili alle nostre, per l'abilità dei Maestri della Sapienza nel calcolare i moti astrali:

L'Anno solare è composto da 360 giorni, più i 4 Giorni Reali (Solstizi ed Equinozi) e 1 giorno speciale annuale, chiamato Giorno dell'Asse, perchè sul suo preciso computo fa perno la Ruota del Tempo.

Esistono 12 Mesi e 4 Stagioni, esattamente identiche alle nostre, basate sullo scandire del tempo effettuato da Solstizi ed Equinozi. L'Anno e il suo primo Mese iniziano all'Equinozio di Primavera, quando i mari si aprono alla navigazione e le terre alle colture. Il Giorno dell'Asse è celebrato invece a metà dell'Estate, esattamente al centro del quinto mese, a distanza di tempo perfettamente uguale tra il Solstizio d'Estate e l'Equinozio d'Autunno. Ogni 4 anni si calcola poi un Giorno infausto che cade a metà dell'Inverno e dell'undicesimo mese, a distanza di tempo perfettamente uguale tra il Solstizio d'Inverno e l'Equinozio di Primavera. Il giorno viene in genere dedicato a Tifone e serve a ricordare e temere la sua venuta. Qualunque attività è vietata in quel giorno e le nascite sono considerate di pessimo auspicio.

Il Mese è poi suddiviso in 5 Sestine e ogni Sestina prevede 5 giorni consecutivi di lavoro e 1 di festa. Ogni giorno è suddiviso infine in 24 Ore, a partire dall'Alba.

L'Ora Prima è detta quella immediatamente successiva all'Alba; le Prime Ore sono le prime due e il Mattino si conclude con il Mezzogiorno, all'Ora Sesta. Il Pomeriggio si conclude con la Dodicesima Ora al Tramonto. Al Tramonto inizia la Notte, suddivisa in Prima Vigilia o Sera, fino a Mezzanotte e Seconda Vigilia o Scongiuro fino all'Alba.

L'Ultima Ora è quella precedente all'Alba. È detta anche Coda del Lupo o Alba Falsa.

Infine, ogni Ora viene suddivisa in 60 Minuti Primi, i quali a loro volta sono suddivisi in 15 Turni o Ritorni, ovvero i giri che compie il grande Orologio della Volta della Reggia di Corinna. Alcuni metronomi molto precisi, realizzati dai più abili dei Congegneri, possono battere anche 60 volte in un Minuto Primo (Minuti Secondi), o perfino 90 (Istanti), dando regolarità cronometrica alla frequenza dei battiti del cuore, l'unità di misura del tempo più piccola che abbia senso verificare.

Anche la Temperatura è regolata da una speciale tavola di unità di misura, dette Linee. I Sapianti di Atlantide elaborarono un computo ingegnoso: considerarono pari a 0 Linee la temperatura dell'acqua distillata al momento di gelarsi e 100 quella della sua ebollizione. Tra questi due valori fissarono poi una scala regolare di 100 Linee.

1.18. Potenze di Atlantide

Sette sono le **Potenze**, i più grandi tra i **Numi**, cui gli uomini attribuiscono l'origine e la cagione di tutte le cose e a cui ne aggiungono una ottava, più oscura e indefinita. A ciascuna delle Potenze, gli uomini attribuiscono caratteristiche e rituali, attributi e leggende, figure astrali e simboli del mondo che li circonda. Figli delle Potenze sono poi numerosissimi altri Numi, esseri creati per abitare le terre, i cieli, i mari e i sotterranei del Mondo, per dare loro forma e arte, vita e prodigio.

Sapienti e Sacerdoti di Atlantide sono d'accordo nel descrivere le caratteristiche delle Potenze che hanno generato e informato il Mondo. Per i Maestri della Sapienza essi sono essenze astratte che interagiscono alla radice di tutte le cose e danno atto alla struttura del Mondo, per i Sacerdoti sono forze senzienti che coscientemente agiscono per intessere la sostanza e il destino di tutte le cose. Ed ecco i nomi e gli attributi che i Sacerdoti danno alle Potenze:

Empirea è la Sorgente di tutte le cose, la Signora delle Stelle che regna sugli spazi infiniti del Mondo Etereo, potenza benevola e luminosa, madre e regina degli **Eterei** che vivono nell'Empireo e nella Città Celeste di **Urania**, che sorge al di sopra della **Volta**. Essa porta conforto e aiuto agli uomini e presiede al destino e alla necessità, attraverso il **Corteggio delle Stelle**, gli Eterei e le **Parche**. Il Corteggio delle Stelle è il grande gioco delle costellazioni, che dividono il Mondo Etereo in case e regioni e determinano il destino delle cose. Gli Eterei, Uomini asceti alla Città Celeste per le proprie imprese e il proprio spirito, assumono i nomi e le proprietà delle Stelle e si distinguono dalle Parche, prive di arbitrio e volontà, raffigurate in forma umana e incaricate di tracciare il Destino degli Uomini. Simili alle Parche sono infine le Sfingi, che emettono vaticini per gli Uomini, ma sono spesso crudeli e insensate.

Urano è il Padre dei Cieli e dei Venti, che trattiene e governa, tutti gli spiriti dell'aria come gli **Zefiri**, gli Uccelli e le creature celesti, i fulmini, i tuoni e tutti i bagliori che appaiono sotto la Volta, e perfino le implacabili **Bufere** che si gettano al suolo con immenso strepito e distruzione. A lui è data autorità sulle cime dei monti e sulle terre ghiacciate che si estendono a mezzanotte. È figlio primogenito di Empirea e sua discendenza sono i **Giganti**, generati in accordo con Gea, così come i degenerati e immensi **Ecatonchiri**.

Gea, la Terra, è la Grande Madre sempre gravida di creature. Infinite sono le piante, gli alberi, gli Animali e i Numi che i suoi lombi hanno generato, tra i quali anche gli Uomini e in special modo i **Colossi**. E se essa appare in superficie come madre e dispensatrice di vita, protettrice delle benevoli **Ninfe** e delle **Menadi** selvagge, nel sottosuolo, dal suo grembo più profondo si diramano sottoterra cunicoli senza luce, anfratti, grotte e caverne che discendono fino alle porte del Tartaro. E quindi essa ha nelle sue profondità altri figli più mostruosi e ancestrali, abitatori dei recessi, le misteriose **Echidne** generate per la contaminazione di Thalassa. A Gea è data autorità su tutti i Rettili, gli Artropodi, le Belve e le Bestie Terrestri, sulle Pianta terrestri, sulle grandi foreste, sulle campagne e sul sottosuolo del mondo.

Oceano è il Signore dei Mari e delle Profondità, Padre di tutti gli esseri del mare, siano essi Creature o Numi. Fu lui che trasse in sorte il Dominio su Atlantide e su di essa vide Corinna e se ne innamorò, generando il Popolo d'Argento. Egli è il Padre delle Acque e la sua Progenie è quella delle **Ondine** e del popolo dei **Tritoni**, ma anche quella dei selvaggi **Telchini** e dei chimerici **Protei**, capaci di parlare con gli Uomini, provare sentimenti, assumere diverse forme e vaticinare oscure profezie. A lui è data autorità su tutti gli Animali e le Pianta acquatiche, sui mari del mondo, su scogli e isole e sui grandi bacini di acqua dolce.

Argo è il Padrone della Fiamma, che vive nel fuoco liquido del cuore del Mondo e scorre nelle sue vene rosso di fuoco. Egli è signore delle feroci **Salamandre** e dei saggi **Cabiri**, artigiani e maestri del fuoco e delle forge che tutto hanno appreso dai **Nani**, figli primigeniti del Nume. Argo è anche il protettore dei Fabbri, dei Flamini e dei Custodi della Fiamma e a lui è data autorità sulle sorgenti di fuoco sotterraneo, sui vulcani e sulle terre aride del mondo. Della sua stirpe sono anche, purtroppo, le corrette e mostruose Gorgoni.

Ipnos è il Re dei dei Sogni, il Signore delle fantasie, delle astrazioni e delle idee, che concede la grazia ai Narratori e intesse le illusioni e gli inganni del Mondo. Lui governa l'**Iperuranio**, e da esso discendono molti esseri prodigiosi, fasti o nefasti, chiamate **Astrazioni** o, quando camminano sulla superficie del Mondo, **Androgini**.

Tanatos, gemello di Ipnos, è colui che regge il **Tartaro**, voragine buia e profonda di ghiacci eterni che affonda fino alla Pietra delle Infermità e ai Cancelli dell'Abisso. Tanatos è il Signore dei Recessi, il Tenebroso, che regna sugli infiniti sotterranei inesplorati sotto la Terra e il Mare, verso il fondo buio e asfissiante del Mondo. Il suo regno è il luogo dove risiedono le **Ombre** prima della loro nascita e dopo la loro morte, dove si accalcano le **Larve** crudeli e inumane, dove il popolo degli **Orchi** ha dimora e dove si aggirano terrori ancora più grandi, come i mostruosi **Cerberi**.

1.19. La Potenza Oscura

Thalassa è la Potenza Oscura, la Madre degli Abissi, che regna sugli infiniti spazi vuoti oltre il Mondo e sulla mostruosa sua progenie degli **Abissali** che la circondano. Per volere di Empirea e delle altre Potenze, gli Abissali sono relegati fuori dal Mondo e non vi riescono ad accedere. A volte, tuttavia, le uova provenienti dal ventre di Thalassa riescono a giungere dagli Abissi e si mescolano alle Creature del Mondo, generando le mostruose **Chimere**, esseri alieni e aberranti, orrendi e sempre diversi, spesso fusione di diverse Creature. Quando le Chimere si mescolano con gli Uomini, esse danno vita a razze nuove e abiette ed è questa la vera origine di Echidne ed Ecatonchiri, Protei e Gorgoni e di altre stirpi abominevoli.

Le Chimere e le Pietre dell'Informità (le "uova di Thalassa") che a volte cadono sulla terra e nel mare dalle lontane vacuità dell'Abisso, sono la fonte della corruzione più cupa che si possa abbattere sul Mondo.

Figlio ultimo e prediletto di Thalassa è **Tifone**, il Mostro Finale. Alcuni dicono che esso un giorno sorgerà dalle profondità dei Mari, altri che cadrà dal Cielo, altri ancora che profonderà dal cuore infuocato del Mondo, dal ventre della Terra o dal fondo del Tartaro, dove le cose non hanno nome. In ogni caso le Profezie parlano della sua tremenda venuta, ultima tra tutte le cose, che porterà ovunque distruzione e devastazione e provocherà la Caduta di Atlantide e la fine del Mondo.

1.20. La Religione, le Case delle Potenze e i loro Sacerdoti

Atlantide considera proprio patrono Oceano, la Potenza che ha fondato il Regno e che dona a tutti i suoi discendenti il proprio favore. Nel Santuario Egli è onorato dai Gerofanti come progenitore e tutore del Regno, con riti e cerimoniali, ma anche con opera concreta di militanza nel Mondo. Le altre Potenze sono comunque onorate e hanno delle Case in cui i Sacerdoti celebrano in loro onore sacrifici incruenti e feste, veicolano le orazioni dei fedeli e assicurano il corretto rapporto con esse. Perfino la Casa di Tanatos viene tenuta in rispetto e, anche se il Signore del Tartaro non è mai nominato, si compiono regolarmente riti in onore suo e dei morti.

Solo Thalassa non viene onorata in alcun modo, né esistono suoi Sacerdoti nell'Ordine, ma essa è disprezzata sopra ogni dire. E così i Sacerdoti del Mare onorano Oceano, quelli del Fuoco Argo, quelli della Terra Gea, quelli del Cielo Urano, quelli delle Stelle Empirea e gli Eterei, quelli dei Sogni Ipnos e quelli delle Ombre Tanatos, facendo tutti parte dell'Ordine della Temperanza.

1.21. Altri Fedeli delle Potenze

Oltre ai Sacerdoti, esistono dentro e fuori Atlantide altre Caste, Popoli, consorterie, che adorano e onorano a vario titolo le Potenze. Innanzitutto tutti i Numi minori, loro Figli, rispettano i loro patroni e creatori, come accade per le varie stirpi degli Uomini.

Esistono poi altre forme di vicinanza alle Potenze: Ad Atlantide Astrologi, Genieri e Bordonari, Tempestari, Fabbri e Flamini, onorano rispettivamente Empirea, Gea, Urano ed Argo, come i Gerofanti sono speciali celebranti dedicati a Oceano. Ipnos è patrono della Sorellanza come delle temibili Streghe e Tanatos viene idolatrato dai Negromanti, la Confraternita della Morte. In altri popoli, poi, vigono strani culti, a volte blasfemi e terribili, perfino dedicati a Thalassa.

1.22. La Creazione del Mondo

Raccontano i Sacerdoti di Atlantide che all'inizio di tutte le cose, nel tempo senza tempo dell'eternità che precedette il Mondo, Nulla vi fosse e dominasse in ogni dove. Al centro del nulla, una scintilla di luce emerse e da allora il tempo iniziò. La scintilla divenne una fiamma e la fiamma una grande luce bianca, e da essa scaturì il puro fuoco etereo origine di tutte le cose. Quando la luce si manifestò, per sottrazione del nulla, al suo opposto e oltre i suoi confini prese posto l'Abisso e nacque Thalassa, la Madre Oscura, il cui ventre era l'Abisso medesimo. Una magnifica regina apparve allora nella luce e in essa edificò un regno di benevolenza e candore senza fine. Suo nome è Empirea, la signora che tutti gli Uomini esaltano sopra ogni cosa, ed Empireo si chiamò da allora in poi la casa della luce in cui essa dimora, contrapposta all'oscura Thalassa.

Dall'Empireo promanò la luce eterea che diede vita alle stelle e questa forza purificatrice sublimò dapprima il nulla imperscrutabile nella sostanza indifferenziata del Mondo e quindi si irradiò sul Mondo indifferenziato, trasformandolo. Quando il Mondo fu completato, al centro di Empireo e Abisso, esso fu sigillato da entrambe le parti, perché il grande fuoco etereo o il freddo tenebrore dell'Abisso non lo disfaccessero dall'interno.

A sigillare il varco che congiungeva l'Abisso e il Mondo, posto al di sotto di ogni cosa, alla base stessa del Tartaro, venne posta la Pietra del Fondamento. Al di sopra del Cielo invece, fu posto l'**Iperuranio** regno di idee e fantasie che confina con le Terre del Sogno ed altri Reami fatati e prodigiosi, separati dall'Empireo solo per uno spiraglio trasparente.

Tra Tartaro e Ipeurano, il Mondo si evolvette alla luce di Empirea.

I fanghi e le nebbie dell'indifferenziato si sciolsero prendendo forma e divenendo **Mare, Terra, Cielo e Fuoco** e generando tutti i Numi e le Creature che ne derivarono.

Le Quattro Potenze del Mondo sorsero allora e i loro nomi furono Gea, Urano, Argo e Oceano e ognuno si dedicò al regno che era loro dedicato, producendo i propri Numi e le proprie Creature e diffondendole per ogni dove. Quando tra tutte le Creature vennero alla luce gli Uomini, allora Empirea fece loro dono di uno spirito immortale e di un destino astrale e anche il vuoto Tartaro e l'impalpabile Iperuranio si riempirono di Numi. Tanatos venne destinato al Tartaro e lì egli creò una corte ed eresse una terribile fortezza, la Città di Dite. Ipnos invece venne assegnato all'Iperuranio e quivi edificò la mirabilante la Città di Urania, dove ogni sogno può manifestarsi.

Tutto era ormai creato affinché gli Uomini prendessero possesso del Mondo.

1.23. La creazione dell'Uomo

Quando le Quattro Potenze mostrarono ad Empirea il Mondo terminato e completo, essa scese tra loro e li onorò per la selvaggia bellezza di quello che avevano creato. In quella occasione donò loro l'Armonia e mostrò come generare altri Numi, esseri che avessero consapevolezza piena dei loro creatori e tutelassero il Mondo. Nacquero così le Ninfe e le Ondine, i Nani e gli Zefiri, che presero a curare le cose con lo stesso spirito delle proprie Potenze. Contemporaneamente tuttavia, l'oscurità di Thalassa era stillata dal fondo del Mondo e aveva toccato anch'essa i Numi, corrompendoli con la Discordia. Così, allo stesso modo, anche il lato terribile e selvaggio della vita e della natura si manifestò generando la versione indomabile e feroce dei Numi: Menadi e Bufere, Telchini e Salamandre.

Passarono le ere senza numero e ben presto Empirea volle di nuovo omaggiare il Mondo di un suo dono. Essa parlò ai Quattro e mostrò loro come generare delle Creature dotate di senno e intelligenza superiore, che potessero accedere al Prodigio e nobilitare maggiormente il creato.

Assieme ai Quattro essa diede vita agli Uomini, ed essi parlavano e usavano strumenti, pensavano e provavano sentimenti elevati, sognavano e guardavano al futuro. Due figli di Empirea allora scesero sul mondo e presero dimora tra le altre Potenze. I loro nomi erano Ipnos e Tanatos, ed essi presero a governare le idee e i sogni degli Uomini e le vicende dei loro spiriti, prima della nascita e dopo la loro morte. Gli Uomini, infatti, per beneficio di Empirea, nacquero dal Mondo ma imbevuti di Prodigio e le loro menti sublimarono in spiriti ineffabili e potenti, sapienti e magnifici. Il Prodigio rese le loro anime immortali e armoniche e con esse loro divennero qualcosa di superiore. Empirea, Ipnos e Tanatos, le Parche e gli Eterei, le Astrazioni e le Ombre divennero elementi fondamentali della loro esistenza, in modi sempre diversi e prodigiosi. Essi sognavano e formulavano idee e teorie e di queste cose Ipnos riempì il proprio reame. Essi mantenevano un'ombra della propria vita anche dopo la morte e di queste ombre e parvenze Tanatos fece il proprio regno. Essi avevano un Fato sancito dalle stelle e intessuto dalle Parche e ad esso si inchinavano. Così, gli Uomini furono creati dall'agire di tutte le Potenze e ciascuna conferì loro dei doni:

Gea fece i loro corpi e la loro natura fondamentale;

Urano diede loro la statura eretta e la possibilità di guardare il Cielo e di scrutarvi lo scorrere del tempo;

Oceano diede loro la capacità innata di nuotare e potersi immergere fino a quando il fiato lo consente;

Argo diede loro la capacità di suscitare e controllare il fuoco, usandolo per migliorare la propria vita;

Ipnos diede loro la fantasia, i sogni e le idee;

Tanatos permise loro di avere una parvenza di vita oltre la morte e un'anima immortale;

Empirea diede loro l'accesso al Prodigio e permise loro di avere un Fato così come di poter divenire Eterei.

Si dice infine che, purtroppo, anche Thalassa entrò nel Mondo alla creazione dell'Uomo e inserì in esso un suo terribile dono, che da allora affligge anche la Creatura più elevata. Essa pose nell'Uomo tutti i mali, le affezioni dello spirito e della mente e l'istinto a distruggere e prevalere.

Da allora, la battaglia per il Mondo è diventata la battaglia per l'Uomo.

Dopo avere creato l'Uomo, uguale per tutti, le diverse Potenze vollero scegliere una stirpe e farne la propria prediletta, da curare e amare sopra le altre. Gea scelse alcune genti grandi e possenti che vivevano nel cuore della Foresta e li fortificò ulteriormente, generando gli immani Colossi. Urano scelse un popolo alto ed eretto, che abitava negli spazi aperti e sulle cime dei monti e li sollevò maggiormente verso di lui, generando i longilinei Giganti. Ad un popolo che amava vivere in mare, Oceano mutò il corpo in quello di una creatura acquatica, facendone i Tritoni. Di altri, amanti delle fiamme e delle forge, Argo fece i Cabiri o Uomini Rossi. Anche Tanatos volle imitare le altre Potenze e diede forza e confidenza con la morte ad alcuni gruppi, facendone esseri abituati ai suoi recessi, all'oscurità e a pascersi di cadaveri, i tristi e crudeli Orchi. Con arti sconosciute, Ipnos si creò una genia di esseri immortali e privi di sesso, detti Androgini, mentre Empirea curò e assistette coloro che erano stati rifiutati da tutti gli altri, confermando loro la propria benevolenza e concedendo a tutti di poter percorrere una via alternativa alla morte e divenire Eterei. Di un popolo scelto da Thalassa, per fortuna, non si sa nulla.

Gli Uomini continuarono le proprie vicende, sparsi nel Mondo. Quel nucleo primordiale di genti è oggi chiamato col nome di Antichi ed essi hanno vissuto in quella che viene detta Età dell'Oro.

Infine l'Età dell'Oro terminò e giunse quella attuale, l'Età d'Argento in cui domina il Regno di Atlantide.

1.24. Il Destino di Atlantide

Pochi sono coloro che ne parlano, ma tutti conoscono l'Ultima Leggenda, quando Tifone, il Mostro Finale, emergerà nel mondo e l'Età dell'Argento terminerà, con catastrofi e cataclismi senza fine. Una guerra scoppierà allora nel Regno e tutti i nemici di Atlantide si alleeranno contro di essa, per gettare il mondo nella confusione e nella violenza.

I Numi e le Potenze stesse scenderanno in guerra e si perderanno le Reliquie e la sapienza del Mondo Antico. Ogni cosa bella cadrà in rovina e i mari sommergeranno il Regno, ingoiandolo tra i flutti. La terra cambierà forma, il fuoco si sprigionerà in cielo e i cieli cambieranno configurazione.

I fratelli si uccideranno tra loro e un grande inverno sorgerà sul mondo. Finirà così il sogno di Atlantide.

Il tempo della Fine del Mondo non è chiaro a tutti, ma alcuni Sapiienti sussurrano che esso è già troppo vicino e sta per arrivare.