Antichi Dei

Frank G. Ripel

Frank G. Ripel

Antichi Dei

Dalla Notte dei Tempi

Orion

© 2008 by Frank G. Ripel

ISBN 978-1-4092-3070-0

Dalla Notte dei Tempi, ricordo...
il passato, il futuro e l'intermezzo
del presente che, fuggevole, li congiunge
in un Unicum Eterno.

Saperlo è Conoscenza.

Usarlo è Potenza.

Prologo

Il mio nome è Xarexhul e provengo dal pianeta Kruich, collocato presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione. Ciò che sto per raccontarvi è la registrazione della nostra storia, la cronaca degli eventi che si verificarono su Typhon, un pianeta della costellazione di Orione, l'esplosione avvenuta quattro miliardi e mezzo di anni fa e l'esodo che ne seguì.

Dopo che Typhon esplose ci dirigemmo verso un pianeta, ci stabilimmo su di esso e lo chiamammo Kruich. Trascorsero centinaia di milioni d'anni ed alcuni di noi decisero di intraprendere un viaggio nella galassia alla ricerca di un nuovo mondo. Così approdammo su un pianeta che gli uomini chiameranno Terra.

Il globo era ancora incandescente e installammo la nostra base sulla cima di una montagna che provvedemmo, grazie alle nostre conoscenze scientifiche, a raffreddare. Dopo vennero le grandi acque e il pianeta subì delle mutazioni geologiche. Poi venne il tempo in cui decidemmo di creare l'uomo. Procedemmo biologicamente, partendo dalla semplice cellula.

Successivamente creammo altre razze sulla Terra. La prima civiltà da noi creata, 600.000 anni fa, fu quella di Yperborea, a Nord, nell'Oceano Artico. Dopo la scomparsa del continente di Yperborea creammo, 300.000 anni fa, la civiltà di Mu, a Sud, nell'Oceano Indiano. Dopo la fine del continente di Mu creammo, 100.000 anni fa, la civiltà di Lemuria, ad Est, nell'Oceano Pacifico. E dopo la scomparsa del continente di

Lemuria creammo, 30.000 anni fa, la civiltà di Atlantide, ad Ovest, nell'Oceano Atlantico.

Circa 13.000 anni fa il continente di Atlantide si inabissò nel mare e così ebbe termine l'Età dell'Oro. Soltanto quattro dèi si salvarono dall'immane catastrofe, poiché avevano raggiunto l'ultimo stadio della Realizzazione.

Due dei quattro dèi, Ichtonh e Mithra, si recarono nella terra di Sahr che gli uomini, in seguito, chiameranno Perù. Poi si diressero nella terra degli uomini felici che, in seguito, verrà chiamata Cina.

Nella terra di Sahr i due dèi ebbero dei discendenti.

Il dio Ichtonh e la sacerdotessa Jshar procrearono la post-dea Ethar, mentre il dio Mithra e la sacerdotessa Misha procrearono il post-dio Phartis.

Successivamente, il post-dio Phartis si unì con la post-dea Ethar e concepirono il post-dio Pheis. Questi, verso la fine della sua esistenza terrena, si unì con diverse sacerdotesse e così vennero generati i semi-dèi che dovettero unirsi tra di loro per la perpetuazione della specie.

Gli altri due dèi scampati al cataclisma, Hastur e Cthulhu, si diressero nella terra del grande fiume che gli uomini, in seguito, chiameranno Egitto.

Nella terra del grande fiume i due dèi ebbero dei discendenti.

Il dio Hastur e la sacerdotessa Lhear procrearono il post-dio Rethar e il post-dio Arun. La sacerdotessa Lhear e i suoi due figli divennero i Custodi del Triplice Sigillo.

Il dio Cthulhu e la sacerdotessa Thari procrearono la post-dea Sharyma. La donna venne prelevata dal dio dalla terra tra i due fiumi che gli uomini, in seguito, chiameranno Mesopotamia.

Successivamente, il post-dio Arun si unì con la post-dea Sharyma e concepirono il post-dio Shunym, Custode del Triplice Sigillo. Questi, verso la fine della sua esistenza terrena, si unì con diverse sacerdotesse e così vennero generati i semi-dèi, Custodi del Triplice Sigillo. Essi dovettero unirsi tra di loro

per la perpetuazione della specie.

Poco dopo la distruzione di Atlantide il dio Dagon decise di scendere, assieme ai suoi sacerdoti-guerrieri, sulla Terra. Dal pianeta Silarion, collocato presso la stella Sirio C nella costellazione del Cane Maggiore, il dio venne sulla Terra con lo scopo di generare una nuova razza.

Il dio Dagon, per mezzo dello Shri-Là, atterrò accanto ad un mare dalle acque oscure che gli uomini, in seguito, chiameranno Mar Nero. Quindi si inoltrò nella terraferma che gli uomini, in seguito, chiameranno Armenia.

Il dio anfibio si unì con cinque donne terrestri e da esse nacquero cinque figli semi-anfibi, cinque semi-dèi: Orjana, Erithon, Basedas, Enar e Systar. Questi ultimi si unirono con le donne terrestri e così venne generata una razza di semi-dèi che rappresentò la Stirpe Oscura, il lato Tenebroso della Forza nel suo aspetto impuro.

Verso la fine dell'Età dell'Argento gli esseri semi-anfibi tentarono di impadronirsi del Triplice Sigillo custodito dai Giganti. A causa di questa infame azione si scatenò una terribile guerra.

Gli esseri semi-anfibi furono aiutati dagli uomini e i Giganti, nonostante tutto, lottarono affinché le Tenebre non cadessero sull'umanità, ma ciò sembrava inevitabile. Allora un Gigante di nome Dhyan, sapendo quale arma terribile sarebbe stata utilizzata, convocò Nehya, la Gran Sacerdotessa del Tempio. Le comunicò il suo intento, quello di concepire un figlio. Dalla loro unione sarebbe nato l'Uomo, l'Eroe, Custode del Triplice Sigillo.

I Giganti utilizzarono l'enorme potenza dello Shin-bo-là e una potentissima energia venne liberata. Essa annientò, indiscriminatamente, tutti i semi-dèi. In questo modo i Giganti distrussero se stessi e gli esseri semi-anfibi.

Da quel momento il Triplice Sigillo fu violato ed oscurò se stesso. La Tenebra si riversò sul mondo e l'umanità precipitò nell'abisso della disperazione e della cecità interiore. Sembrava che la Luce della Conoscenza si fosse estinta, ma non per tutti,

non per gli Eroi. L'Età Oscura, circa 8.000 anni fa, era iniziata e con essa l'Epoca degli Eroi, i Custodi del Triplice Sigillo.

Da quel lontano giorno molti Uomini si confrontarono con il Serpente Nero, il lato Tenebroso e impuro della Forza, ma tutti fallirono in quanto il Triplice Sigillo era, in loro, violato ed oscurato in se stesso. Soltanto Colui che è il Predestinato può rendere luminoso, in se stesso, il Triplice Sigillo e quindi purificare il lato Oscuro della Forza.

"Questa Conoscenza è stata trasmessa e trasformata in parola, poiché è giunto il tempo affinché le genti incomincino a riflettere.
"Il Tempo dell'uomo sta per finire, sorge una Nuova Era che si instaurerà nei Cieli dorati della Terra e trasmuterà la coscienza di ogni singolo individuo.
"L'Uomo Nuovo sta per giungere. Egli nascerà e sarà come vedere, per la prima volta, il Sole sorgere.
"Un Segno sta a profetizzare il suo avvento".

Xarexhul

Parte Prima

Il Tempo degli Dei
(Età del Platino)

Il Libro di Typhon

1

Origine Prima della vita

Ci fu un tempo in cui gli uomini non abitavano la Terra. Tutto ebbe inizio da un mondo situato tra le stelle più luminose. Dalle stelle venne la vita che trovò in quel mondo il luogo idoneo per originare la Stirpe di una Civiltà che non trovò mai eguali nella Storia dell'Infinito.

La Creazione è un Atto d'Amore che non può venir descritta con le parole dell'uomo.

Il mondo era di una incomparabile bellezza, uomini e bestie vivevano in perfetta armonia, poiché nulla poteva causare il turbamento di quell'equilibrio che faceva di quel pianeta, custodito dalle stelle, la culla degli Dei. Ed essi crebbero, ma già nascevano mondi da qualsiasi imperfezione.

La Legge della loro civiltà era basata su due concezioni basilari che regolano la maestà dell'intero universo: Amore e Giustizia.

Esisteva su questo mondo, che venne chiamato dai Figli degli uomini Typhon, un triplice Tempio. Esso era formato da tre piramidi: una emanante Energia Elettrica, una Energia Magnetica e una Energia Elettro-Magnetica.

Essi usavano il Triplice Tempio per tutto ciò che volevano ottenere su se stessi. Inoltre, entrando nel Tempio di mezzo,

riuscivano a varcare la Porta Dimensionale, eliminando così ogni concezione Spazio-Temporale.

Si spostavano tramite il loro corpo fisico, oppure per mezzo di veicoli spaziali quando volevano portare la Parola della Legge dell'universo nei mondi che iniziavano a fiorire.

Essi erano Uomini perfetti, erano riusciti a comprendere i Misteri della Natura e a farli propri. Non ci sono parole che possano esprimere l'armonia in cui vivevano, poiché ora tutto è impuro e imperfetto.

Abitavano in grandi templi costruiti su una terra generosa che riempiva i suoi figli di ogni genere di doni e di ricchezze. Ma ciò che contava tra quegli Uomini era la perpetuazione di quell'Equilibrio che aveva dato a loro la vita: custodire la Fiamma che è la scaturigine Prima dell'universo, poiché senza l'Uomo la Natura è muta e assolata.

Tutto ciò risale all'inizio dei Tempi e io sto parlando di coloro che furono i tuoi progenitori. Anche se tu, o uomo, non comprendi la tua misera sorte, dentro di te vive perpetua la Fiamma che coloro hanno asseverato, affinché un giorno tu, o uomo, riporti in vita ciò per cui loro sono stati creati.

2

L'Irradiazione Cosmica

Molte stelle avevano solcato il cielo dal momento in cui la Scintilla dell'origine della vita scaturì in quel mondo oramai scomparso, ma gli uomini ne portano il ricordo nella parte più intima del loro essere. Guarda l'uomo e scoprirai nei suoi occhi l'angoscia di ciò che ha perduto, ma troverai nel Re la speranza di riconquistare ciò che un tempo era suo.

Nulla turbava l'avvicendarsi degli eventi su Typhon, poiché nulla era in squilibrio e nulla poteva accadere che non rientrasse nella Legge motrice dell'universo.

Tu, o uomo, ti chiederai che cosa io stia dicendo, le parole sono parole ma tramite queste io ti ho già trasmesso una Conoscenza che non ti sembrerà nuova, poiché c'è differenza tra uomo e Dio?

All'interno dell'uomo è contenuta la Storia dell'intero universo con i Misteri e le Leggi che lo regolano, poiché l'universo è stato creato per l'uomo e l'uomo per la Natura.

Questi sono i Misteri che vengono rivelati Ora! E sono trasmessi dall'al di là della Luce e delle Tenebre perché Tutto e Nulla è mai esistito.

Non esiste alcun modo umano per poter narrare come gli antichi Padri vivevano, il concetto di vita è differente. Ciò che è importante come regola di vita per ogni singolo essere vivente,

a partire dalla prima cellula sino ad arrivare all'essere più complesso, è vivere non nel bene o nel male ma al di là degli stessi. Se non capisci questo che ti viene detto dal più profondo Punto, Occhio, al centro dell'Infinito, allora vuol dire che hai raggiunto la morte del tuo essere a causa della cupidigia del tuo cuore.

L'umanità sta per concludere un suo ciclo, non c'è più tempo per egoistici ripensamenti in quanto anche ciò che trasmetto andrà dritto nel tuo cuore e se non sarai preparato a riceverlo ti troverai, o uomo, sperduto e cacciato dallo stesso mondo che tu hai creato.

Che la mia voce oltrepassi le Tenebre e pervenga potente come un tuono.

Non temere! Abolisco i preconcetti, i falsi moralismi, ogni religione e qualsiasi filosofia. Io sono per la Vita, per l'Amore, per la Libertà.

Io ti sto parlando da un luogo in cui tutto è un frenetico e ardente Amore, le cui carezze lussureggianti plasmano l'intero universo. Ma al di là di tutto ciò che io ti ho detto e di tutto ciò che tu avrai giustamente frainteso la sola prova sarà il calore che pervaderà il tuo corpo, perfetto corpo di un possibile nuovo Dio.

3

Proiezione del Potere

Esisteva un Deserto nella parte più nascosta del pianeta, là gli dèi incontravano il Potere. All'incontro con esso, fulmini, folgori e tuoni turbavano quella quiete incantata ove non esisteva nulla. Azzurro era il colore del Deserto e tale colore assumevano coloro che entravano in contatto con il Potere.

Ciò che ti sto narrando è la Forza magica dell'universo.

Vibrazione, spasimo ed estasi ininterrotta essi provavano. Così facendo si immergevano nel Potere ed erano una sola cosa con esso. In quell'attimo di indicibile terrore che un uomo potrebbe provare, in quanto rappresenterebbe il suo incontro con la morte, essi creavano ogni cosa. Il Deserto, allora, assumeva un colore verde cangiante al giallo; questo rappresentava la creazione di Servi magici, fisici, dotati di un corpo regolato dalla Legge che non riguarda né il Tempo né lo Spazio.

I Servi magici erano al servizio degli dèi e portarono alto il nome dei loro Padroni nel corso dei millenni. Essi custodirono, gelosamente, la Fiamma della Conoscenza. Non erano degli esseri dotati di un corpo fisico umano ma, bensì, erano delle Bestie la cui altezza raggiungeva il vertice del tempio più alto. La loro pelle era spessa e rugosa, del colore della materia dalla quale erano stati creati. Plasmata la Bestia, plasmato un Dio,

poiché ciò che tutto un Dio crea ha la sua immagine.

Ti racconterò, ora, ciò che accadde una notte nel Tempio innalzato su due cime di una poderosa Montagna.

Quattro Bestie vegliavano ai lati del Tempio, al centro una Fiamma guizzante diffondeva una luce così eterea, impalpabile, da creare l'illusione di un sogno. E venne innanzi una donna di indescrivibile bellezza, dalla pelle ambrata e dagli occhi verdi, il cui sguardo profondo emanava una luce scintillante pari a quella delle stelle.

"Io sono Colei che rispecchia tutto ciò che ci circonda, mia Madre è il vellutato Cielo stellato, tempestato dallo scintillìo di gemme preziose. Il suo Profumo lo trovi tra i miei capelli. Il suo incalcolabile Amore lo puoi provare tra le mie braccia, ma io non sono solo Amore, poiché in me dimora anche la Forza che è la propulsione per l'Atto della Creazione. Io ora mi sono rivelata a te, mi hai conosciuta, ma non hai ancora svelato il mio Mistero. I miei occhi bruciano di una ardente passione, i miei baci hanno il sapore dell'ambrosia, il mio cuore palpita di ardente desiderio per te. Apri il tuo cuore, dispiega le ali e vieni in me. Io ti farò provare l'ebbrezza di ciò che tu ancora non conosci. Il desiderio infuocato dischiuderà il tuo cuore e il tuo corpo verrà cullato da una lambente carezza nella piacevolezza della continuità dell'esistenza".

La Madre degli uomini si è rivelata, in quanto è giusto che essi conoscano quale Fonte di indescrivibile Amore li ha generati. Medita uomo! Ma non lasciare che i serpenti che affollano la tua mente soffochino il nascere della Scintilla della tua Stirpe Regale.

Questo venne detto all'Alba dei Tempi e io l'ho portato a voi, nei vostri cuori, affinché possiate rivivere, seppure per un attimo, l'indescrivibile magnificenza dell'infuocata acquea Bolla d'Amore che vi ha dato la vita facendovi nascere.

4

La trasmissione del Sapere

Essi si spostarono da stella in stella, da pianeta a pianeta, poiché portarono la loro Parola a coloro che dovevano apprendere. E così incontrarono razze diverse, a partire da esseri bestiali sino alla forma fisica più evoluta ma intellettualmente non ancora nata.

Ciò che riuscirono ad infondere a queste genti era il coraggio, la forza e l'umiltà del Guerriero, affinché non fossero più tormentate da lotte interiori a causa dell'ego. Ma gli dèi non interferirono mai sul corso della storia di queste razze in quanto sta scritto, e sia chiaro per te come lo è nell'Anima di tutto il Creato, che ogni particella divina deve trovare in sé la forza per l'ottenimento di tutte le cose. In questo modo è successo e così anche accade in ogni angolo dell'universo.

Non forzare, o uomo, la sorte del tuo simile, ma ciò che ti viene detto è una contraddizione. Tutto quello che l'uomo fa è perché lo deve fare, poiché egli rientra nel grande gioco della Natura e non è ancora al di sopra di essa.

E gli dèi scrissero, per coloro che dovevano ancora arrivare, delle Leggi fondamentali marchiate con il Fuoco nel Grande Libro di Energia vagante nell'universo, affinché i posteri, i nuovi Re, potessero attingere da questa Fonte di incommensurabile Sapere il modo per far ritorno allo Stato

Divino.

E forgeranno l'uomo con la Spada la cui lama fiammeggiante gli fornirà la Forza che rimarrà assopita, fintanto che giungerà Colui che gli darà i mezzi per risvegliarla. Ma attento uomo! Se risveglierai la Forza senza esserne degno verrai consumato da un Fuoco interiore, oppure ti sentirai gelare tra le spire del Serpente.

C'è differenza tra il grande e il piccolo? O uomo, ti dico questo: non c'è differenza tra la regalità del maestoso universo e quella della cellula che ti ha creato. L'universo è un grande corpo che contiene in sé Frutti deliziosi e Misteri infiniti. Attende solo che l'uomo ne diventi degno, ne assapori i Frutti e ne penetri i Misteri.

Gli dèi potevano fare, liberamente, tutto ciò che volevano, poiché essi essendo parte dell'universo lo compenetravano.

Piangi, o uomo, su quello che sei ora perché lontana e tortuosa è la Via che dovresti percorrere per trasformare te stesso, ma anche ciò che ti dico non è la Verità, poiché tutto tu puoi in quanto sei l'immagine riflessa del Creato.

Forza, Volontà, Amore. Queste siano le Parole che dovrai far scaturire dall'angolo più nascosto del tuo cuore. Così facendo troverai la Scintilla che ti permetterà di comprendere quanto ti viene detto dal più lontano avamposto dello Spazio coronato di Stelle. Immagina, poi, di entrare in una caverna dalla quale fuoriesce la Luce Perduta, impalpabile, la Luce perduta dello Spirito. Chiudi gli occhi, respira profondamente, sentirai dentro e attorno a te la brillante Luce delle Stelle. Percepirai guizzare una Fiamma argentea dal punto più recondito del tuo corpo. Ecco il dispiegarsi dello Splendore in te racchiuso, l'espressione della magnificenza dello Spirito.

5

La Fecondazione dei mondi

Gli altissimi Arcieri custodivano l'entrata del Tempio. La polvere dava al terreno un colore rossastro. Quantità di indefinibili forme e colori si alternavano in quel tratto di cielo indaco.

Giunse un Carro trainato da due magnifici Ippogrifi, i loro occhi erano come brace, la loro vista poteva incenerire chiunque si presentasse al loro cospetto. Il Cocchio era costituito da una sottile materia fulgida come l'oro e dei Serpenti vi guizzavano ai quattro lati. Così si presentò al cospetto degli dèi l'Eremita dello Spazio.

Il Cavaliere errante venne tra gli dèi per annunciare ciò che essi avevano già letto tra le Stelle. Typhon, il loro pianeta, aveva raggiunto l'ultima fase della sua evoluzione e gli dèi si dovevano preparare per trovare una nuova dimora. Ma prima di prepararsi all'esodo avevano già iniziato a scrivere la loro Storia per i Figli dell'uomo.

E custodirono i loro Segreti, sulla cui base si fondava la loro civiltà, nel grembo di una Donna dai capelli verdi, la cui pelle faceva ricordare il colore smeraldino delle gemme che si trovavano su Typhon. Questa Donna è il Tempo e farà conoscere i Segreti che detiene solo nel momento in cui verrà violata. E allora un fulmine squarcerà i Cieli, oltrepassando la

Barriera dello Spazio, e giungerà su una nuova terra.

Molte cose gli dèi avevano fatto, ma sapevano che molto si doveva ancora fare. Inviarono nello Spazio infinito due dèi splendidi, magnifici, possenti, la cui grandezza si estendeva fino al di là dell'Infinito.

Lui si chiamava Thor e la forza delle sue braccia era pari alla forza delle intemperie. La sua mente era attenta e vigile come un falco, la sua fronte era stata forgiata dall'antica Spada che regnava su Typhon.

La compagna del suo viaggio si chiamava Nhar ed era una dea i cui capelli raggiungevano le vette dell'eternità, gli occhi erano splendenti come le stelle e le sue mani graziose avevano la morbidezza vellutata del manto notturno. Ella rappresentava la Forza unita all'Amore, poiché sulla sua spalla sinistra si posava una candida Colomba dagli occhi color rubino e sulla sua caviglia destra si avvolgeva un Serpente di Fuoco.

Essi erano i Messaggeri degli Dei, coloro che iniziarono a viaggiare tra stelle e pianeti alla ricerca di una dimora idonea per la creazione di una nuova Era. Vagarono, così, di terra in terra; videro sorgere albe turchine su mondi purpurei, Soli violacei e Soli oscuri, tramonti vermigli e notti luminose.

Si fermarono, per riposarsi, su una terra del colore dell'alabastro. Lì, su quel pianeta, dovevano ricevere un messaggio ed una indicazione per proseguire il viaggio.

Si distesero su un campo fiorito di blu, i cui riflessi opalescenti producevano un sonno simile alla morte. Ed essi caddero nei luoghi più remoti della loro coscienza ed incontrarono una Massa Protoplasmica, pulsante, emanante odori fragranti e suoni armoniosi che facevano ricordare il loro lontano e paradisiaco pianeta. Ma mentre venivano inebriati da tale siffatta magnificenza sorgeva il pericolo che la follia si potesse impadronire delle loro menti e farli precipitare in un abisso senza fine.

Una Voce possente come un tuono e vibrante la Forza dell'Infinito disse: "Io vi darò una terra che rappresenterà il Patto di Alleanza stipulato tra voi e me. Questa è una sfida

affinché possiate darmi il meglio di voi stessi, creando una stirpe simile alla vostra. Se ciò non verrà fatto io mi riprenderò tutto quello che vi ho dato, ciò che voi siete".

Si svegliarono e i loro corpi sussultarono frenetici. Gli occhi fissi nella profondità oscura dello Spazio, come in attesa di un Segno. Una Fiamma sfrecciante balenò nel Cielo e fu il Principio.

6

L'inizio della fine

Gli dèi attesero con speranza il ritorno dei due Messaggeri ed essi finalmente apparvero dalla profondità oscura dello Spazio. La loro gente li accolse tra suoni festosi e dolci melodie.

Furono condotti nel Tempio Sovrano, ove assisi sui loro Troni di Platino stavano i Dodici Saggi. Subito dopo, i Ventiquattro Servi li condussero, prima dell'incontro con il Grande Sovrano, nelle spaziose stanze riservate a coloro che portano le buone novelle. Ed essi si immersero in calde ed aromatiche acque ove riposarono le stanche membra... erano finalmente ritornati.

Si fecero, poi, coprire da una morbida veste cinta da una fascia rossa come l'amaranto. Una corona di stelle ornava i loro capi e furono annunciati da un suono squillante e da una acuta melodia che proveniva dagli Abissi dimenticati dal Tempo, fino al cospetto del Tredicesimo Seggio. Ma essi non lo videro, poiché non esiste.

La terra tremò e apparve una figura di Uomo raggiante di luce, gli occhi neri come la brace, la potenza del braccio pari alla forza della folgore.

"Vi attendevo", disse il Grande Sovrano. "Avete compiuto la prima parte della vostra opera. Le basi sono state gettate, spetta ora a voi e solamente alla vostra Forza, alla vostra

Volontà e al vostro Amore per il divino portarla a termine, come vi richiede la vostra regal maestà".

Poi, rivolgendosi agli altri dèi che regnavano su Typhon, li informò dell'adempimento del primo passo.

Ora le genti divine non temevano più che la loro Conoscenza potesse andare perduta. La presenza del Cavaliere dello Spazio, su Typhon, era il segnale che il tempo della loro partenza si stava avvicinando e gli dèi incominciarono a prepararsi per il grande esodo.

La terra sussultò, grandi squarci si aprirono sulle immense pianure del pianeta. Fulmini e saette solcarono i cieli.

Non temere, o uomo, per la nostra sorte perché se noi non avessimo trovato rifugio su una nuova terra voi non sareste nati.

I due Messaggeri, dopo che furono festeggiati dalla loro gente, si inoltrarono nel Deserto. Piante nane dalla forma geometrica crescevano tra le fenditure delle rocce marmoree. Essi sapevano che dovevano, di nuovo, abbandonare la loro terra natìa, per creare le condizioni ambientali idonee alla vita su quel mondo che stava per loro nascendo.

Camminarono nel Deserto finché giunsero vicino ad un'alta Montagna, una saetta vorticosa si fermò davanti ai loro piedi, facendo scaturire dalla sabbia sulfurea una fiammata lambente di blu. E si aprì un varco nella roccia della Montagna. Entrarono, e si trovarono nel cuore di una caverna rosseggiante, emanante vapori azzurrognoli. Assorbirono, respirando profondamente, quella luce azzurrina e fecero il loro Grande Giuramento, poiché non sapevano se sarebbero potuti ritornare in tempo su Typhon.

Allargarono le braccia con le palme rivolte in alto e prestarono giuramento solenne, l'uno dinnanzi all'altra. Dalle loro palme scaturì un raggio luminoso di colore arancione che rappresentava il loro Patto di Forza per sempre. Quindi uscirono dalla caverna.

Un ippogrifo si accostò a loro e lambì le mani di Nhar. Strani colori si sovrapposero nell'atmosfera di quella notte e i

Guardiani del Deserto si affacciarono tra le rocce in un estremo saluto, poiché sapevano che sarebbero caduti con la morte di Typhon in un sonno profondo e secolare.

Intuendo i loro pensieri Thor disse: "Fratelli miei, io un giorno vi risveglierò e tornerete a dimorare tra gli dèi, assieme a me e alla mia compagna Nhar".

I due dèi, poi, si sedettero ai margini del mare, un mare così nero, così intenso e così immobile che penetrava nel luogo più recondito dell'essere. Le acque sfioravano i piedi nudi di Nhar e nessun rumore si percepiva in quel mondo oscuro. Thor disse che era giunta l'ora di andare, ma Nhar lo fermò. I suoi occhi luminosi fissarono le profondità delle acque immobili e videro tutta la Storia dell'Infinito, fino al momento dell'Ora ultima del pianeta Typhon.

Tremendi tuoni, folgori accecanti sembravano uscire da quella visione. Il rosso bollore della terra che si estende sulla sua superficie e la divora. Un lampo argenteo e poi più nulla. Ai margini dell'universo ecco, allontanarsi, i loro Fratelli.

Thor vide negli occhi della sua compagna tutta la profonda tristezza che stava provando e strinse fortemente a sé la dea i cui capelli raggiungevano le vette dell'eternità.

"Ciò che ora stiamo perdendo lo ritroveremo laggiù, dove sta fiammeggiando una stella ed un mondo è in formazione", disse Thor.

E con gli occhi fissi al di là delle tenebre dello Spazio, alla ricerca di un mondo che stava per nascere, s'immersero nell'Oscurità.

7

Un mondo in formazione

I due dèi si diressero nel luogo in cui era stata inviata la Fiammata, scaturita dalla profondità abissale dello Spazio.

Si fermarono, per riposarsi del viaggio, sul pianeta Yuggoth la cui atmosfera era cupa e rarefatta. Più si inoltravano nella profondità oscura del pianeta, più entravano in contatto con una energia dalla caratteristica magnetica-acquea che comprimeva i loro corpi in uno spasmo incontrollabile.

"Ci sarebbe molto da vedere più avanti", disse Thor.

Ma proseguire significava penetrare i Misteri non solo di ciò che era accaduto ma anche di ciò che doveva ancora accadere. La Storia deve venir scritta, il fato deve compiersi, nessun dio muterà il corso degli eventi.

Incontrarono su Yuggoth, che fu la base di arrivo e di partenza di tutti gli dèi, il Guardiano della Dimora, una Bestia infernale che li accompagnò durante il loro peregrinare sul pianeta. Ma gli dèi non si erano fermati su Yuggoth solo per riposarsi, ma anche per affidare un compito al bestiale Guardiano.

"Servo fedele", disse Thor al demoniaco abitatore del Regno degli Dei. "Io ti ordino di trovare un posto, quale cuore nascosto di coloro che stiamo per creare". Così dicendo, gli obliqui gialli e ipnotici occhi dell'oscuro Regnante delle Acque

silenti riverberarono il fulgore della figura di Thor. "Tu", continuò il dio "abiterai le Acque Profonde di ogni essere che mi somiglierà e guiderai, in armonia con la Legge dell'Equilibrio, la vita intelligente affinché alla fine del suo ciclo mi possa riconoscere".

Terminate queste parole i due dèi si allontanarono dal pianeta. Vagarono, di nuovo, immersi nel Cielo ingemmato e sorpassarono la grandezza di altri pianeti e la luminosità delle stelle, fintanto che videro una massa di materia incandescente che brillava nell'universo. Un intenso calore si diffondeva tutto attorno a loro. Era giunto il momento di seguire la progressione della Mutazione Alchemica, al fine della creazione di un nuovo mondo.

Dalla massa infuocata si dipartirono le emanazioni del calore più intenso e, all'improvviso, percepirono affiorare nel loro cuore una sensazione di profonda malinconia. Si guardarono negli occhi e compresero di non poter più andare oltre.

"Perché?", chiese Nhar. "Noi non abbiamo fallito".

Thor le rispose: "Fin qui ci ha portato il nostro cammino. Questo, allora, era il nostro compito ma ciò che adesso ha importanza un domani forse non ne avrà. Il tempo non esiste, ciò che dovrà venir compiuto verrà fatto. Ora o domani questo non ha importanza, poiché prima o poi concluderemo il nostro cammino e la nostra Realizzazione. Io ti attenderò per portare a compimento quello che abbiamo iniziato e quando verrà quel Giorno, nella Notte più terribile del Giorno della Verità, io ti riconoscerò e ricostruiremo ciò che andrà perduto".

Una goccia di rugiada cadde dai profondi occhi di Nhar e precipitò nella voragine del mondo in formazione. Ci fu un'esplosione e nacque una Stella.

8

Messaggio per coloro che devono venire

Esiste nel nostro universo la concezione di un Uovo che tutto contiene. Quando l'Uovo esplose diede vita a mondi e stelle che noi conosciamo. Questi corpi celesti vengono regolati dalla Legge Universale. Ogni mondo contiene in sé un intero universo, miliardi di pianeti, miliardi di universi.

La veste sottilissima di pura Energia che riveste i pianeti e qualsiasi corpo abitante lo Spazio dà a loro la caratteristica di esseri intelligenti e nello stesso tempo interdipendenti dal movimento naturale delle cose.

Quello che ti viene detto ora, e che tu stai attingendo dall'enorme serbatoio della Luce Eterea che permea l'intero universo, è un insegnamento come tutto ciò che ti è stato detto finora.

Noi abbiamo dato le basi affinché voi, uomini, possiate ripercorrere da soli la strada che porta alla libertà dell'essere. Ma troppo, comunque, vi è stato detto e sarà da voi anche frainteso. Ma noi cercheremo di penetrare la profondità del vostro spirito e di squarciare i veli che offuscano la vostra mente, così poco addestrata a recepire il Messaggio proveniente dal vostro profondo.

Noi, ora, vi diamo la Legge. Siete liberi di seguirla o meno. Uno di noi verrà per aiutarvi, ma pochi lo riconosceranno e

forse sarà troppo tardi.

Otto è il numero dell'universo. Uno è il numero del Padre, Undici quello della Madre, Dodici il Figlio. Chi si riconoscerà in essi avrà già compiuto metà della propria Opera. Ma ciò che dovrai fare su te stesso è il lavoro del Dodici, poiché in esso sta l'Equilibrio.

Ma non credere, o uomo, a quello che noi ti diciamo. Esperimenta, prova, tendi tutto il tuo essere alla ricerca di qualche cosa che valga quanto la tua vita, poiché che cos'è che vale di più se non la vera Vita?

Ora comprenderai meglio. Tu, o uomo, non sei forse nato solo per morire? Non esiste nulla se non la Realizzazione di se stessi.

Nascere e morire, morire per nascere, ma la tua coscienza verrà consumata. Non credere di essere eterno perché tu non lo sei e giunto il momento della tua morte, che è sempre lì ad un passo da te, la Morte ti prenderà in quanto non sarai stato capace di penetrare i suoi Misteri.

Ma la Vita ti si aprirà innanzi se riuscirai a cogliere il Messaggio che ti verrà celato quando altri uomini apriranno la strada per te. Ed ecco dischiudersi davanti ai tuoi occhi un mondo di magia, di allegria, di ricompense e di amore. I tuoi occhi vedranno un mondo nuovo, un mondo fantastico, ma che non esiste in quanto capirai che lo conoscevi da sempre.

Il Serpente ti darà la Conoscenza e ti offrirà la possibilità di ritornare allo Stato Regale e allora sarai simile a noi. Ma sarai, innanzitutto, un eremita vagante per le strade desolate del mondo e incompreso dalla tua stessa gente. Molti ti odieranno perché tu esprimerai la tua diversità. Incontrerai ostacoli ma anche aiuti, poiché la Natura dà una mano a coloro che vogliono affrontare l'Ignoto e trovare così la Libertà.

Molto coraggio, molta forza e molta volontà ci vuole per intraprendere il Cammino che porta alla Conoscenza. Sarai tentato dalle delizie che il tuo mondo ti potrà offrire, ma ne troverai di ancor più allettanti se non ti lascerai vincere dal primitivo calore umano che è in te, fonte di tutte le passioni

terrene. Durante il percorso arriverai ad un punto tale in cui nessun tuo simile potrà più ostacolarti e forza, bellezza, vigore, dimoreranno nel tuo cuore.

Ma dure Prove dovrai ancora affrontare perché tu lo esigerai. E nel Freddo Deserto, dimenticato da tutti, incontrerai te stesso per sostenere, finalmente, una lotta con la tua parte umana. Poi, la fredda notte del Deserto lascerà il posto ad un'alba carica di dolci promesse e giungerai nella Città degli Dei. Vedrai Tre Templi la cui magnificenza supera l'immaginazione. Assorbi in tutto il tuo corpo le calde emanazioni di Energia da essi provenienti. Ecco, così facendo andrai a riconquistare la Forza che avevi abbandonato nel Freddo Deserto, ma la Forza sarà più viva, più pura, in quanto ora non sei più un uomo ma stai per diventare un Re.

Di che cosa, ora, hai bisogno? Se la Forza è in te impugna la Spada perché con essa conquisterai un Regno.

Incontrerai la Morte, terribile, malefica, ingannevole, perfida. E se non la riuscirai a vincere cadrai nelle sue spire velenose.

Dovrai provare l'esperienza più sconvolgente per la tua mente, poiché dovrai incontrare Colui che è il Padre di tutte le cose. E se riuscirai a sopportarne la vista proverai l'Estasi beatificante dei giardini di loto. E lì ti sentirai come un Dio.

Non cadere in inganno perché la Libertà sta nel passo che devi compiere. Un'esplosione di Luce, dal colore pari al tramonto di mille Soli, inonderà la tua mente e conoscerai ciò che è stato e che sarà, poiché dopo tanto peregrinare avrai finalmente raggiunto la Deità, un Eterno Presente.

Questa è la Via che è stata tracciata per te, o uomo, e ti pervenga all'orecchio una strana e melodiosa canzone.

Il Libro di Lomar

1

Di Coloro che ci hanno preceduto

La vita sulla Terra giunse dall'al di là della Stella più luminosa dove abitavano gli dèi. Erano stati avvisati, dal Cavaliere dello Spazio e dalla lettura delle Stelle, dell'approssimarsi del momento in cui la loro madre terra avrebbe concluso il suo ciclo vitale. Si prepararono così a partire per raggiungere una nuova terra sulla quale continuare la loro civiltà.

Essi si stabilirono su un lussureggiante pianeta, presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione, che chiamarono Kruich. In seguito, molto tempo dopo, alcuni Kruichiani arrivarono sulla Terra e iniziarono a costruire la base del Tempio che sarebbe stato sorretto da due Colonne gigantesche, per dare la possibilità ai loro simili di attraversare le Barriere dello Spazio. Poi forgiarono il Portale con l'Energia che regna nell'universo e diedero al Tempio un nome che verrà mantenuto nel corso delle Ere.

Varcata la Porta del Tempio di Lomar, dei giardini conducevano all'entrata del Tempio Sovrano. La Porta di questa immensa costruzione era di Platino e dava su una stanza ove non esistevano pareti, il soffitto era l'azzurro ingemmato e il pavimento era rappresentato dalle viscere della terra che andava ribollendo. Ai quattro lati una Luce perpetua, una Fiamma azzurra perenne che custodiva il Sapere.

Comparve all'improvviso, riempiendo la vastità del Tempio con la sua immensa grandezza, il Padre Universale la cui fronte aveva la spaziosità dell'intero Infinito. Gli occhi di brace ardente lampeggiavano fuochi, come se provenissero dal profondo Abisso delle Tenebre. Le orecchie avevano la forma ampia, tondeggiante e spiraliforme, e una folta barba bianca si dipartiva dal suo mento aguzzo.

Chiamò a sé Dodici suoi Figli e dettò ad essi le Regole per la continuazione della loro civiltà sul nuovo pianeta. Essi erano sette maschi e cinque femmine. Ad ognuno di essi diede una dimora adatta nella quale vivere secondo le loro esigenze che rappresentavano un modo d'essere.

Chiamò la prima dea e le disse: "Tu sarai l'immagine della Terra, l'immagine della mia Sposa diletta che governa tutti i pianeti e le stelle".

Il Padre di tutti gli Dei soffermò lo sguardo bruciante su una dea dalla pelle chiara come la luce delle stelle, i capelli del colore del platino e negli occhi il riflesso del Grande Mare Cosmico, e le disse: "Tu sarai la Regina della Notte e dominerai sui mari, ma potrai risplendere, a volte, grazie alla luce che ti potrà dare il tuo compagno".

Rivolgendosi ad uno degli dèi esclamò: "Che tu abbia lo splendore pari alla luce di mille stelle, come l'astro che riscalda la Terra e che farà crescere i suoi frutti. Così farai con la compagna che ti affido, poiché non sarà permesso che esista una notte perennemente buia".

Poi rivolgendosi ad un altro dio esclamò: "E tu sarai il Messaggero di tutti i tuoi compagni".

Lo sguardo del Grande Padre si posò su una dea di incomparabile bellezza e le disse: "Ti chiameranno Amore, poiché tutto ciò che farai o toccherai con la tua mano vellutata rappresenterà una delle Leggi che regolano l'universo".

E venne innanzi un dio dalle braccia possenti, dallo sguardo penetrante e dai capelli fiammeggianti, che rivolgendosi al Padre Universale gli chiese: "E io che cosa rappresenterò?".

Il Grande Padre Universale gli rispose: "Tu, o Figlio mio, sarai il vigore delle mie braccia e l'orgoglio che dimora nel mio petto".

Poi fu la volta di un altro dio e il Grande Padre gli disse: "Tu sarai il riflesso della mia immagine".

E venne il turno di un dio dallo sguardo tenebroso e dalla pelle color rubino, e la Voce possente del Padre Universale esclamò: "Tu sarai la folgore dei miei occhi e la maestosità del tuono".

Lo sguardo del Grande Padre Universale cadde su una dea dai tratti virili e rivolgendosi a lei le disse: "La tua dimora sarà la cupa oscurità delle profondità marine, e tu regnerai silenziosa... Sovrana, e Custode del Fuoco Primigenio".

E venne il momento di un dio barbuto e il Grande Padre pronunciò le seguenti parole: "Tu rappresenterai la mia saggezza e dimorerai nella Notte del Tempo".

All'improvviso un lampo di luce balenò tra gli dèi e si vide una Corona di Stelle posarsi sul capo di una dea dalla pelle azzurra, e il Padre Universale le disse: "Tu sarai il riflesso celestiale della mia Sposa Sovrana che regna su tutti i pianeti e le stelle".

Gli occhi del Grande Padre Universale si posarono sull'ultimo dio che doveva ancora ricevere l'investitura. Un Sole fiammeggiante scaturì dall'ampia fronte del Grande Padre e si proiettò sul dio... dei raggi dorati irradiarono tutto il suo corpo.

Il Padre Universale parlò: "Tu rappresenterai mio Figlio, il cui splendore regna sovrano nell'intero universo e la cui luce raggiunge gli oscuri Abissi".

Infine, il Grande Padre Universale, rivolgendosi a tutti gli dèi, disse: "Ecco, vi sono state date le Regole che dominano l'universo della materia e dei suoi strati più Sottili. Ho impresso su ciascuno di voi il Marchio di Fuoco, affinché la Conoscenza delle reali cose non vada perduta. Voi tramanderete ciò che ora rappresentate, poiché quello che è stato fatto all'inizio dei Tempi verrà, in egual misura, compiuto alla fine di tutte le Ere".

Così dicendo, tra il fragore di un tuono e il lampeggiare di mille saette, il Padre di tutti gli Dei scomparve, lasciando lì, attoniti, i meravigliosi Dodici Dei che apparivano come una Corona di Stelle nell'immenso Spazio infinito.

2

Di Colui che sussurra sulla Soglia

Gli dèi si allontanarono dal Tempio Sovrano e in esso regnò un silenzio innaturale. Apparve, dalla profondità dell'Infinito, un dio terribile che giunse su di un vascello, scortato da una Donna dalle vesti lacere e dallo sguardo gelido. Essa è la Morte.

Il dio crudele restò seminascosto dall'oscurità dalla quale proveniva e scrutò il Tempio con il feroce occhio sinistro, una luce diafana permeò tutt'attorno. Creò così, da un lampo accecante di luce nera scaturita dal suo occhio feroce, un Velo di Nebbia che si dispose all'interno del Tempio.

Il dio terrificante disse: "Io sono la dimora di ogni dio e ognuno che vive in me è me stesso. Il mio Regno è un Castello con torri aguzze e dalla cui porta è tanto difficile entrare quanto uscirne. Un Drago dormiente sorveglia il mio Reame, poiché solamente al Cavaliere-Dio che impugna la Spada è permesso soggiogare il Drago che falso riposa tra le oscure Acque Cosmiche. Ma questa che io do è l'immagine più elevata del Drago perché esiste anche un aspetto meno elevato che ora andrò a presentare al cospetto di mio Padre".

Così dicendo fissò gli occhi sulla figura della Donna dai laceri vestiti e dallo sguardo gelido, e le impartì un comando: "Trasformati".

Negli occhi della Donna apparve l'immagine dell'Orrore più

profondo. La sua figura si disciolse per riprendere nuova forma e questa volta la più spaventosa e orrenda che mai si sia vista nella storia dell'universo.

Una massa putrida, pulsante e in continuo movimento, si contraeva emettendo una bava verdastra ribollente. Tredici Globi, senza vita, orbitavano attorno alla massa maleodorante che rapidamente assumeva un colore giallo-verde. Il fetore era insopportabile.

Il dio spietato si rivolse a quell'informe massa che sembrava avere due occhi iniettati di sangue e le disse: "Io ti do una dimora che è un Abisso profondo e senza nome, e chiunque scenderà in esso per abbandonare tutto se stesso dovrà sfidarti. Coloro che ti affronteranno saranno i temerari di quella stirpe che noi creeremo a nostra somiglianza".

Come il dio ebbe terminato di parlare la massa purulenta si amalgamò con il Velo di Nebbia, schiumò Bava Primigenia e divenne essa stessa la sua dimora nei più lontani avamposti del Tempo e dello Spazio. Allora il dio terribile si ritirò nelle profondità oscure del Mare Cosmico.

3

Origine Prima dell'uomo

Gli dèi governarono sulla Terra. Governarono sugli Elementi: sul Fuoco e sull'Acqua, sulla Terra ruggente e nei Cieli tempestosi. Ma era giunto il momento di creare la razza umana, affinché si potesse infonderle la Fiamma della Conoscenza e fornirle, così, la possibilità di eguagliare i suoi Padri, in grandezza, bellezza e armonia. Allora gli dèi iniziarono a creare l'uomo.

Un giorno, mentre si trovavano seduti sulla riva di un fiume, osservarono un albero le cui radici, sprofondando nella terra, raggiungevano il corso d'acqua e i rami possenti toccavano le vette del cielo. Diedero movimento al tronco e ad un tratto l'albero si mise ad ondeggiare, creando una danza armoniosa. Il tronco assunse un colore giallo-marrone con sfumature al grigio. La linfa che scorreva nell'albero si tramutò in un liquido che conteneva i germi della vita e così fu generata la prima forma di vita umana. Questa è una metafora per dire che la prima forma di vita creata fu quella vegetale e che l'uomo deriva da essa.

Gli dèi della terra di Lomar diedero agli uomini il mondo e il mondo ebbe gli uomini. Gli dèi, da allora, si interessarono marginalmente dell'uomo perché doveva intraprendere da solo la via evolutiva. Ogni conquista che l'individuo ottiene per

conto proprio è meglio di qualsiasi rivelazione, poiché lo svelare appartiene solo a se stessi.

Ma gli dèi non lasciarono l'uomo da solo, gli infusero parte di se stessi nella Forza, nella Volontà e nell'Amore.

Il cammino dell'uomo procedeva a lenti passi, ma essi confidavano che gli uomini, un giorno, avrebbero preso il loro posto, sedendosi sul Trono al cospetto del Grande Padre Universale e della maestosità dell'Infinito.

Gli dèi non lasciarono molto a coloro che avevano creato, solamente poche parole che, a volte, valgono più di mille opere. Una testimonianza, affinché l'uomo ne serbi il ricordo nel cuore, il ricordo che la vita per l'uomo è giunta dalle Stelle e alle Stelle, un giorno, ritornerà.

Che questo Messaggio, rivolto alla stirpe umana, trovi dimora nel cuore di ogni singola persona perché ogni parola che è stata detta porta in sé il germe della vita. La parola non andrà mai perduta, poiché gli uomini ne sono l'immagine.

4

La Via del Fuoco

Il Fuoco Cosmico brillava nell'oscura Notte dei Tempi. Osservando il Fuoco ed entrando in esso si potevano vedere le costruzioni piramidali degli dèi di Lomar, le cui basi erano il fondamento degli abissi e i vertici l'altezza delle stelle.

Si poteva accedere nelle piramidi da uno dei quattro lati. Chi vi entrava doveva percorrere un lungo e buio tunnel fino ad arrivare in una sala adibita a tempio, ove era custodita una creatura per metà uomo e per metà bestia.

La sala era illuminata da una tenue luce azzurrina e aveva il potere, su chi era entrato nel tempio, di produrre una rigenerazione cellulare. Infatti gli dèi erano soliti entrare in quelle piramidi perché la luce particolare contenuta in esse aveva il potere della rigenerazione.

Oltre questa sala, percorrendo un corridoio fiocamente illuminato, si giungeva in un luogo ove ribollivano delle calde acque schiumose. Ma il procedere ancora più innanzi significava scendere nelle profondità della piramide e ciò comportava la possibilità di vedere tutto quello che era successo, fino ad allora, in ogni singola parte del cosmo. Ma per poter percepire quello che doveva ancora accadere bisognava avere delle doti particolari e non tutti gli dèi le possedevano.

Ed ecco apparire un vecchio, dalla lunga barba bianca e dai capelli argentei, che indossa una tunica bianca allacciata da una cintura dorata. La sua età è indefinibile. In lui non esiste traccia di invecchiamento, il suo corpo è agile e forte come quello di un giovane.

Il vecchio dio-veggente inizia a parlare: "Venite con me, vi porterò attraverso i meandri della piramide, in alto, fino alla cima. Da lì potrete, tramite me, scorgere l'Infinito".

Il vertice della piramide è rappresentato da una piattaforma quadrangolare. Da lì si può vedere tutto attorno. Quattro fuochi illuminano la notte buia e senza stelle. Il vecchio, che si trova al centro del quadrato, chiude gli occhi ed entra in uno stato di profonda concentrazione. Piano, piano, ruota su se stesso e alzando le braccia solleva le palpebre. Un simile spettacolo di bellezza non si è mai visto. Miriadi di punti luminosi sfrecciano negli occhi del vecchio dio. I punti sfreccianti formano dei raggi argentei.

Sulla cima della piramide il dio-veggente esclama: "Ogni punto luminoso che sfrecciando brilla e si perde nella Notte dell'Infinito rappresenta una possibilità, una possibilità su miliardi di possibilità. Il Futuro esiste ma nello stesso tempo non esiste. Miliardi sono le avverabili vie, ma solo una verrà concretizzata. Si può scegliere qualsiasi via si pari innanzi, ma alla fine si imboccherà solamente una".

Il dio rimane per qualche istante in silenzio e rivolge i suoi grandi occhi al cielo. Un'improvvisa malinconia turba il suo volto saggio ed egli ricorda, in questo modo, la sua scomparsa terra natìa.

Il vecchio, rivolgendosi alla notte buia, termina di parlare e il suo è un dolce rimpianto: "Io so ciò che deve accadere e seppi quello che doveva succedere, ma ben lungi da me il pensiero che, ora, avrei avuto nel mio cuore, come unica consolazione, il ricordo della mia terra".

Il Futuro ha mille facce, mille direzioni. Il Grande Supervisore dell'universo conosce il Futuro, cioè cosa effettivamente accadrà ad ogni singolo essere del cosmo e,

nello stesso tempo, lascia che anche la più piccola particella di vita possa scegliersi il proprio destino. Tutto, e nello stesso momento nulla, viene regolato dalla Grande Mente che è l'universo, poiché l'universo non esiste se non ha la possibilità di dimostrare agli esseri da esso creati la sua esistenza.

Queste parole che giungono dalla Notte dei Tempi verranno sentite da coloro che si stanno risvegliando e molto probabilmente andranno a cozzare contro la dura roccia che riveste i dormienti, ma tutto ciò che è stato fatto è giusto come lo è pure per quello che dovrà accadere.

I Tempi sono sempre stati maturi, l'uomo no! Il Passato è all'interno dell'uomo, il Futuro dell'uomo siamo noi... gli Dei. Ora spetta all'uomo, nell'inconcepibile Atto del Presente, la responsabilità di risvegliare la Fiamma interiore.

Parte Seconda

Il Tempo degli Dei
(Età dell'Oro)

Il Libro di Yperborea

1

La civiltà di Yperborea

In Yperborea le abitazioni degli dèi avevano la base quadrata e due erano gli angoli principali di ogni casa. Questi angoli la collegavano con il resto della città tramite due tunnel che giungevano in qualsiasi altra casa, come pure nel Tempio maestoso che si ergeva ai confini della Somma Città.

Le dimore degli dèi erano costruite con un materiale che permetteva il ricambio continuo dell'aria all'interno delle abitazioni e nello stesso tempo aveva la capacità di determinare le condizioni ambientali idonee per la vita. Non una singola casa era isolata, bensì ciascuna era collegata alle altre.

Il sistema di vita era uguale per tutti perché ad un certo livello evolutivo non esiste l'invidia, il rancore, l'arrivismo. Tutto regna in perfetta armonia.

La Somma Città faceva capo a tutte le altre e in essa vi regnavano i Dodici Saggi-Sacerdoti che rappresentavano l'espressione dell'Equilibrio.

Gli dèi si spostavano tramite dei mezzi volanti per controllare le varie zone della Terra. Erano soliti intraprendere questo viaggio molto spesso, come molto spesso andavano e ritornavano da quel mondo argenteo sul quale avevano posto una delle loro basi.

Gli dèi viaggiavano, a loro piacimento, fino oltre il Confine

formato dalle Stelle. La loro tecnologia aveva raggiunto livelli inimmaginabili perché oltre a viaggiare di stella in stella oltrepassavano lo Spazio e il Tempo.

Erano sconosciute le malattie, la vecchiaia, la morte. Ogni dio era in grado di decidere per sé, poiché era al di fuori del Ciclo Cosmico del Tempo.

Gli Dei sono Immortali, sono esistiti e continuano ad esistere.

Ogni abitante di Yperborea poteva scegliere il proprio destino, pur sapendo che avrebbe scelto quello per il quale era nato. Se lo voleva poteva protrarre la propria esistenza per un numero indefinito di anni, oppure poteva scegliere di abbandonare il proprio involucro fisico per assumerne un altro. Inoltre poteva anche scegliere di intraprendere un viaggio senza mèta tra nuovi mondi.

Yperborea, vista dall'alto, assumeva l'aspetto di una Rosa a Tredici Petali. Questa civiltà era depositaria dei Misteri più insondabili dello Spazio e del Tempo. Tali Misteri provenivano dalla lontana civiltà di Kruich.

Tredici erano le Leggi, Tredici i Gradini da salire per raggiungere il Tempio. Tredici erano i Frutti dell'Albero che torreggiava nel centro della Somma Città.

Gli abitanti di Yperborea possedevano, individualmente, la Conoscenza. La Fiamma perpetua di tale Conoscenza veniva custodita, oltre che in ogni singolo cuore yperboreo, all'entrata del Tempio, tra le due Colonne. Il Guardiano del Tempio le oltrepassava a suo piacimento e ciò gli permetteva di viaggiare in altre Dimensioni.

Un Lampo di Luce Nera penetrò le Barriere del Tempo, squarciò il Velo rappresentato dall'entrata del Tempio e andò a colpire la Fiamma perpetua della Conoscenza. La Luce della Fiamma si dileguò ed apparve una sottile sfumatura di nero che andò, via, via, ingigantendosi fino a divenire una lambente Fiamma di pece. Essa rappresenta il Potere del Tempo sullo Spazio, la sua prevalenza. Venne, così, a formarsi una Porta tra lo Spazio e il Tempo, rappresentata dalla Fiamma stessa.

Il Potere della Fiamma Nera sconvolge ogni mente e ogni desiderio. Chi la penetrava poteva provare il bacio struggente della Morte, ma anche incontrare un nuovo Mondo.

Molti dèi viaggiarono, spesso, oltrepassando con estrema facilità la temibile Fiamma Nera, ma essa per loro non costituiva alcun pericolo perché avevano già soggiogato, in se stessi, le forze duplici della Natura. Inoltre gli dèi potevano perfezionarsi, tramite proiezione di se stessi nella Fiamma, pervenendo così ad un rafforzamento della propria Bolla aurica.

Chi discendeva i Tredici Gradini, i quali divenivano d'Oro, aveva finalmente la possibilità di iniziare un nuovo corso di vita. Non avendo, così, più bisogno di mezzi fisici per spostarsi poteva continuare ad apprendere, poiché anche un dio tende sempre a raggiungere la Perfezione della Natura e, in questo caso, vuole superarla.

I Misteri contenuti in questo scritto risalgono a migliaia di anni fa, al Tempo in cui la Conoscenza regnava sovrana e non ottenebrata da falsi moralismi, preconcetti e fittizie virtù.

Un Lampo di Luce si para innanzi a colei che sta percependo il Messaggio sussurrato e proveniente dall'Antica Dimora. Non comprendere ciò che ti viene detto, lascia che per te lo faccia il tuo cuore.

2

Il Segreto di Yperborea

Sette alti Castelli torreggiavano su Yperborea. Essi erano circondati da Acque oscure ove riposava, dormiente, il Drago-Guardiano. Chi possedeva la Chiave poteva entrare in ognuno di essi, ma detenerla significava penetrare i Misteri rappresentati da ogni Maniero.

In realtà Tre erano le Chiavi: una era d'Argento, una era d'Oro e una era di Diamante. Gli Yperborei possedevano le prime due, mentre la terza potevano ottenerla tramite la trasformazione atomica del loro essere.

Ed ecco sorgere, dall'Oscurità più profonda, un Maniero del colore della notte, tutto tempestato di pietre argentee. Un varco si schiude per coloro che vogliono entrare, devono percorrere un fascio di luce azzurrognola proveniente dal Castello.

Una volta entrati, gli Yperborei venivano a trovarsi in un luogo privo di pareti, circondati solamente da una strana luminosità opalescente. I più arditi si inoltravano in una bianca luce fino a raggiungere un'enorme grotta illuminata da pietre che, tempestando il soffitto, formavano una riproduzione esatta del firmamento.

Tra una miriade di colori e suoni, la luce sprigionata dalle pietre andava a concentrarsi al centro della grotta, ove venivano custoditi dei contenitori di forma rettangolare, fatti di una lega

sconosciuta sulla Terra. Tre erano i più grandi ed erano quelli che contenevano i tesori più importanti.

A guardia della grotta c'erano Quattro Dei il cui compito era quello di fare in modo che le pietre incastonate nelle pareti non scemassero la loro luce.

Oltre ai tre contenitori, un quarto era situato un po' più in là, in alto, su di un gradino. Strane luci e rumori ignoti provenivano dal suo interno, e una Forza inconcepibile sembrava prorompere da un momento all'altro. Lì dentro era contenuta la Forza dell'universo, l'Energia della Vita e della Morte. Gli dèi la conservavano da tempo immemorabile, l'avevano ereditata dalla Prima Razza, gli Dei che vennero da Kruich.

Gli Yperborei erano in grado di realizzare grandi cose con la Forza del cosmo, ma solamente loro la potevano utilizzare totalmente e liberamente, poiché il Drago era al loro servizio.

La Forza della Natura è dispensatrice di vita e di morte. Guai allo stolto che fidandosi delle proprie inette capacità voglia sfidare le Leggi Universali. La causa e l'effetto, l'azione e la reazione, sono aspetti di un'unica medaglia. Ciò che conta non è il positivo o il negativo, ma il loro trascendimento. Da questa concezione parte l'insegnamento perché solamente dal trascendimento degli opposti può scaturire la Verità.

Questi Misteri appartengono ad una remota Età, quando gli Dei dimoravano sulla Terra e custodivano l'Infinito Ignoto, causa prima della vita e fine ultimo della morte, regola motrice dell'Essere Divino.

3

Il Gran Maestro

Il Gran Maestro, venerato su Yperborea, abitava nella Casa posta a Sud. Gli dèi portavano innumerevoli doni ed immense ricchezze al vecchio dio, poiché lui era, dal Tempo in cui giunsero sulla Terra gli abitanti di Kruich. Conosceva ogni Mistero penetrandone l'immota immagine.

Due strane Bestie erano accovacciate presso di lui. La loro pelle era di scaglie verdi, gli occhi iniettati di fuoco e gli artigli penetravano fino nei più remoti Abissi. Le due Bestie erano i suoi servitori. Una rappresentava il Fuoco, l'altra l'Acqua.

E come una folgore che squarcia i cieli, tra vapori sulfurei apparve il Gran Maestro. La sua potestà si riconosce nella sua immagine. Una lunga tunica bianca ne ricopre il corpo muscoloso e scattante, una cinta nera ne segna la vita. I capelli scompigliati hanno il riflesso della luce degli Inferi, negli occhi tutta la potenza del fuoco.

Qualsiasi cosa poteva donare il Gran Maestro e gli dèi, riverenti, traevano dalla sua presenza una profonda Conoscenza. Operava con mezzi temibili le cui origini si perdono nella Notte dei Tempi. Padrone e Signore di tutte le Forze, tutto poteva fare e niente faceva accadere, poiché quella era la sua massima realizzazione.

Vagando su Yperborea e allontanandosi dal suo centro si

poteva raggiungere una sconfinata landa, gelida e desertica. Dopo aver camminato per un certo tempo, su questa vasta distesa di ghiaccio, si arrivava in un luogo, un punto che dominava l'intero pianeta. Da lì si poteva vedere ogni cosa e c'era la possibilità di scendere nelle profondità della Terra, raggiungendo le zone più nascoste del pianeta.

Entrando in una grotta e percorrendo un tunnel di ghiaccio si giungeva ad una tale profondità da rendere necessaria l'illuminazione, tramite fusione di sostanze chimiche che fornivano una luce bianca-azzurrognola.

Si veniva accolti, ad un certo momento, dal Guardiano del luogo, un essere bianco-azzurrognolo la cui stretta, in segno di saluto, era pari alla morsa del ghiaccio. Egli conduceva il visitatore, dopo aver imboccato una via secondaria, in un'ampia caverna ghiacciata. Una dea, dai folti capelli del colore del platino e dal corpo esile ed aggraziato, accoglieva i nuovi venuti nel Tempio della Grande Dea.

La dea regina era seduta su un alto trono a forma di cigno e recava sul capo il Segno di un antico retaggio. Il suo regno sotterraneo era costituito da sole donne, condannate all'estinzione. Quando giunsero sulla Terra, dal loro pianeta morente nella costellazione del Cigno, i loro uomini non riuscirono a sopportare l'atmosfera terrestre.

Gli Yperborei erano a conoscenza della loro esistenza e non poterono fare nulla per aiutare le dee di quel regno nascosto perché sulle dee gravava il peso dell'inevitabile compiersi del fato a cui nessuno, né uomo né dio, può sfuggire. Così le dee, nel lento e inesorabile trascorrere del tempo, rimasero lì, in attesa, fino al momento in cui il loro tempio sarebbe rimasto vuoto.

Tutto ciò è per dire che non solo i Kruichiani giunsero sulla Terra, ma che anche altre civiltà tentarono di colonizzare il pianeta. Però la Legge aveva parlato chiaro: la Terra era nata per i Kruichiani e a nessuna altra Stirpe spettava tale diritto, poiché doveva anche compiersi il più nascosto e temuto Segreto, rivelato agli dèi prima dell'abbandono di Typhon.

Erano stati designati a sovrintendere la Maestà dell'Assoluto perché solo essi potevano eguagliare i due Grandi Dei Universali, dei quali possedevano il Germe della Forza, della Volontà e dell'Amore.

E l'uomo, frutto di questa antica e Regale Stirpe, non può ancora comprendere la magnificenza della sua origine. I Tempi non sono cambiati pur essendo nuovi. La Regola che determina gli eventi non può essere annullata. O l'uomo torna a Dio o il Dio torna Uomo. Se non si adempierà alla prima parte della Regola si realizzerà la seconda. Questo è uno dei Misteri più terribili che siano stati mai rivelati. Guai a chi li comprenderà. Un abisso di follia si aprirà per inghiottire colui che interpreta la Parola della Legge e non riesce a darle il giusto significato. E precipiterà con il cuore carico di terrore.

4

Oltre l'Infinito

Il Diamante era posto sulla cima di un'alta Montagna e proiettava la sua Luce su tutta la vallata. Un Leone-Guardiano dal corpo ricoperto di liscio e lucido pelo color cobalto, dagli occhi sfavillanti e dai denti lunghi ed aguzzi, si aggirava per le sue pendici, facendo in modo che nessuno tentasse di scalarla. Coloro che avevano tentato di salire avevano dovuto affrontare ogni genere di difficoltà tra cui l'incontro con il Leone-Guardiano.

Molti tra gli Yperborei, avendo terminato il loro ciclo sulla Terra, dovettero sostenere quest'ultima Prova che permetteva di raggiungere la vetta e pertanto il Diamante. Uno di questi era Thasor, un giovane impavido la cui forza era conosciuta da tutta la sua gente. Il coraggio del suo cuore gli aveva permesso di presentarsi al cospetto del Grande Padre Universale, al fine di ricevere un Segno per continuare il suo ultimo cammino di un primo ciclo.

Il Segno giunse per lui in una notte stellata, mentre assieme alla sua compagna stava viaggiando nell'immensità dello Spazio. Un Tuono squarciò il Velo delle Tenebre e li colse di sorpresa. Thasor capì immediatamente, era il Segno che attendeva, ma fu dato per lui soltanto. La sua compagna avrebbe dovuto attendere ancora per qualche tempo. Il giovane

dio si preparò, così, alla sua ultima avventura, ma la prima di un nuovo capitolo di vita.

Si incamminò per raggiungere la Montagna e vi giunse quando il giorno fu uguale alla notte, mentre il Sole fermo nel cielo irradiava una calda luce gialla-arancione. Immobile dinnanzi alla Montagna contemplò i suoi dolci pendii, accarezzati dai caldi raggi del Sole, fino ad arrivare con gli occhi alla lontana vetta. Si accorse, così, dell'estrema difficoltà del suo viaggio, oltre alla mole del duro lavoro che lo attendeva. Si volse indietro, ripercorrendo con gli occhi tutta la strada che aveva fatto per arrivare fino lì. Lontano, i bagliori della sua città.

Si preparò per scalare la Montagna. Provò a mettersi in cammino, ma trovò solamente un muro invisibile che gli impediva ogni passo. Cercò un varco, ma non lo trovò. La Montagna era circondata da una forza invisibile che vietava l'accesso.

Una Voce, scuotendo tutta la vallata, tuonò dall'essere profondo di Thasor e disse: "Devi violarla".

L'ardito Yperboreo comprese il messaggio e fu sulle pendici della Montagna. Incamminatosi, si accorse che dietro a delle rocce degli esseri dagli occhi gialli lo spiavano, pronti a saltargli addosso ad una sua prima reazione di paura. Ma ciò non produceva in Thasor alcun timore. Con il cuore puro e il passo deciso andava ad affrontare il temibile Leone-Guardiano.

Dopo aver percorso un certo tratto di strada gli si parò di fronte un'Entità leonina che, rivolgendosi al dio, gli chiese: "Chi sei e cosa cerchi?".

Thasor gli rispose: "Sono il Principe degli Eletti e voglio intraprendere la Via che conduce alla massima Realizzazione, la Via che porta alle Stelle".

Il Leone-Guardiano replicò: "Ma qui non esistono vie, qui esiste il Nulla. Attento! Perché se cadrai nell'inganno che tu stesso crei, precipiterai e mai più ti risolleverai".

Thasor parlò a se stesso, e come una goccia di rugiada che scende dal cielo di prima mattina e si perde in uno specchio

d'acqua così i suoi occhi ricevettero la Luce Divina dell'Illuminazione, e disse: "Io sono la Via".

Il Leone-Guardiano si dileguò, lasciando che il giovane continuasse il suo cammino. Thasor incontrò vari pericoli e insidie nel suo approssimarsi alla cima, ma il cuore puro dell'Yperboreo fece in modo che le prove da sostenere non potessero scalfire la luminosità dell'essere che stava per conquistare l'ultima Realizzazione.

Raggiunse finalmente la vetta, lassù era fantastico. Agli occhi di Thasor si dischiuse una nuova realtà. Miriadi di firmamenti, galassie, universi, stelle e pianeti ruotavano attorno al giovane dio, facendogli percepire il Profumo inebriante dell'Eternità accompagnato da dolci melodie e carezzevoli colori.

Una voce vellutata, carica di dolci promesse e bruciante di ardente passione, gli disse: "Immergiti in me".

Inebriato da tale magnificenza e ardore, Thasor stava per chiudere gli occhi lasciandosi andare in un lungo e appassionato bacio d'Amore. Ma si ravvide, poiché comprese che stava affrontando l'ultima Prova, quella più dura.

Respirò profondamente. Non voleva soccombere alla delizia di quei baci e alle lussureggianti carezze che inebriavano tutto il suo corpo, ma cercò di assorbirne l'ardore fino a saturarsi. All'improvviso sembrò che il corpo del dio si estendesse fino a comprendere tutto ciò che poco prima ruotava attorno a lui. Poi ci fu una Fiammata blu e tutto scomparve.

Dalla vallata gli dèi videro, in direzione della Montagna, allontanarsi verso le profondità dello Spazio una Stella.

5

Il Tempio della Conoscenza

La stella più fulgida brillava nella notte serena e nella valle regnava una quiete silenziosa. Nell'aria si percepivano aromi di erbe rare e preziose che si confondevano con l'odore dell'immensità.

Esisteva su Yperborea un tempio che si poteva raggiungere dopo aver attraversato una fitta boscaglia e oltrepassato un grande bacino d'acqua di smeraldo. Gli dèi erano soliti recarsi in quel luogo nascosto, dimora del silenzio e di una pace ineffabile.

Il tempio era situato al centro di una radura, circondato da rocce cristalline. Si poteva scorgere dall'esterno del tempio come era strutturato all'interno, poiché una luce verde opalescente veniva emanata ad intermittenza, lasciando intravedere delle pareti lisce, lucide e cristalline.

Al centro del tempio era collocata una roccia finemente lavorata, emanante una Luce impalpabile, la Luce perduta dello Spirito. Sulla roccia si ergeva, in tutta la sua bellezza e real maestosità, un Cobra che portava sul capo un diadema di smeraldo. Il Cobra era una Dea che aveva la facoltà di respirare con l'universo, udire ogni suo battito e percepirne i più intimi pensieri. Un fascio di luce, nascendo dal diadema di smeraldo, si proiettò sul terreno, incenerendo la morbida zolla.

Gli Yperborei, nel corso del loro primo ciclo di vita, andavano ad ascoltare la Voce della Natura per quattro volte perché Quattro sono gli eterni Princìpi da conoscere, i regolatori della vita nell'intero universo.

Ai bambini veniva insegnato il Primo Principio: ciò che fa della Natura un organismo perfetto, ove nulla è lasciato al caso e niente è in disarmonia.

Ai fanciulli veniva insegnato il Secondo Principio: apprendere come agire in ciò che fa della Natura un organismo perfetto, il meccanismo dell'Equilibrio Universale.

Ai giovani, che avevano pienamente esercitato la loro Volontà ed erano in possesso della Conoscenza dell'Equilibrio che intercorre tra l'Uomo e la Natura, veniva insegnato il Terzo Principio: la conquista della Forza, quale risultante della Conoscenza e della Volontà.

Agli adulti, oramai in possesso della Forza dell'universo, veniva insegnato il Quarto Principio: la direzione da impartire alla Forza tramite la Volontà, l'emergere del Potere.

Un Mistero viene qui, ora, svelato. Chi possiede il Potere non è forse lui stesso l'universo? Non interpretare queste parole ma studiale nella tua mente, poiché da ciò si otterrà il risultato. Il Punto che diviene Linea, in Natura altro non esiste.

6

Il Risveglio del Drago

La cima ghiacciata della vetta più alta della Montagna rifletteva la luce del Sole al tramonto.

La Terra non era popolata solo dagli Yperborei ma anche dagli uomini selvaggi e da delle Entità, le Guardiane dei Quattro Elementi. Esse erano al servizio di ogni Yperboreo e vivevano nell'Aria, nel Fuoco, nell'Acqua e sulla Terra.

Ciascuna di queste Entità assumeva la caratteristica dell'Elemento che rappresentava: veloci come il vento, guizzanti come il fuoco, turbinanti come l'acqua e generose come la terra.

Dalla cima ghiacciata della Montagna un Lampo scaturì ed un Tuono fece tremare tutta la vallata. Il Fulmine andò a colpire la terra e la squarciò in due. Un silenzio innaturale regnò su Yperborea e gli dèi seppero che il Tempo del Drago era giunto.

La Terra aveva una profonda e larga ferita che si originava dalle coste yperboree, fino ad arrivare nel più profondo degli abissi. E gli dèi videro formarsi altre terre. Dalla frattura profonda della Terra il Drago si innalzava, vomitando magma ribollente e soffiando fuoco e vapori dalle narici. Poi si inabissava, portando con sé ogni alito di vita.

Gli dèi stavano preparando il terreno per i loro successori perché così stava scritto nel Grande e Segreto Libro Cosmico.

Tutto deve accadere, non una volta ma mille volte. Così è successo in Passato e così accadrà in Futuro. Il Passato non è mai esistito e il Futuro mai esisterà. Ma che follia è questa? Solo la Morte, che strappa il Velo dell'Anima a chi non è un Dio, sussurra la soluzione dell'intrinseco significato.

7

La Casa del Tempo

Il Custode d'oro e blu era la Chiave che apriva la Porta della Casa invisibile. Gli Yperborei ne avevano libero accesso, poiché essendo dèi erano loro stessi la Casa.

Su Yperborea chiunque poteva andare e venire ma le Leggi naturali, automaticamente, scartavano gli indesiderati.

La storia della civiltà risalente fino ai più remoti tempi della distruzione di Typhon era conservata in un tempio situato al centro della più grande città yperborea, sebbene venisse custodita, gelosamente, nel cuore di ogni singolo dio.

Il tempio era molto spazioso e conteneva delle grandi sfere di cristallo, disposte a circolo e sorrette da colonne. Ogni sfera, emanante un colore sempre diverso, conteneva un'Energia azzurra in continuo movimento. Lì dentro erano registrati tutti gli eventi.

Per consultare le sfere si doveva imporre le mani sopra di esse e Universi dimenticati si dispiegavano agli occhi del consultante. L'Energia racchiusa in esse proveniva dal Grande Serbatoio energetico che permea l'intero universo. Da esso, tramite un atto di Volontà, l'Energia veniva prelevata ed accumulata negli appositi contenitori.

Nel tempio vi erano anche delle altre sfere, più piccole, che venivano utilizzate per vedere il Futuro nelle sue molteplici

possibilità. I bambini si divertivano a studiare le probabilità dell'avverarsi di un determinato evento.

Il tempio era anche adibito a grande casa per lo studio della natura delle cose. Grande era il Sapere degli Yperborei nel campo delle scienze naturali, poiché immensa era la loro Conoscenza. Anch'essi, come i loro predecessori, incisero tutta la loro Storia, la loro Sapienza, nel Grande Nastro Universale, al fine di salvaguardare le loro Conoscenze dalla profanazione.

La Natura è misteriosa e ricca di doni. Si lascia svelare da chi ha il cuore puro e la mente libera da ogni menzogna. Non si cerchi lontano, ma si guardi nello specchio della propria anima.

8

Il Serpente e il Drago

Il Serpente e il Drago erano le immagini simboliche degli dèi che dovevano far seguito agli Yperborei. Il Serpente era lungo e nero e fluttuava nelle acque terrestri. Il Drago, invece, si stava sempre più risvegliando, emettendo magma ribollente sulle profondità oceaniche fintanto che il mare sembrava essere inghiottito dall'enorme ammasso di materia incandescente che si andava, via, via, formando.

I freddi venti che nascevano su Yperborea producevano il raffreddamento del magma e così il Drago si stabilì, maestoso, tra le acque. Nuove terre erano nate ed altre erano scomparse. Il ciclo si ripete perché anche la Terra, essendo un organismo vivente, è in continua evoluzione.

Tra i flutti del mare le nuove terre si arricchirono di vita. Il Serpente, però, non aveva ancora trovato la sua nuova dimora. Vagò sotto e sopra i mari alla ricerca di un luogo per sé. Lo trovò, finalmente, in mezzo alle acque e lì stabilì il suo Regno.

La vita su Yperborea continuò per molti anni perché ogni Yperboreo doveva completare il suo ciclo di evoluzione.

Gli Yperborei erano di statura molto alta, la pelle chiara, come pure gli occhi i cui colori dell'iride variavano da un grigio-argenteo a un grigio-platino. I capelli avevano il colore delle vaste distese di ghiaccio che regnavano su Yperborea.

Uomini e Donne, non esisteva alcuna differenza tra di loro perché erano l'immagine microcosmica del Grande Padre e della Grande Madre.

La Natura contiene due aspetti: quello maschile e quello femminile. Ogni essere vivente racchiude in sé i due princìpi. Il Segreto della Realizzazione Suprema dell'essere, che porta al compimento della Regale Opera, sta nella fusione delle due polarità che danno vita ad un terzo principio: l'Androgine perfetto.

Il Libro di Mu

1

La scoperta del Paradiso

Esisteva una terra, a Sud di Yperborea, cinta da un maestoso Serpente che proteggeva, così, le mura della città. Esse erano costruite su fondali abissali e raggiungevano le vette del Cielo. Non era facile entrare nella città di Mu, poiché celati erano gli accessi. Ma chi aveva la fortuna di trovare la Porta segreta vedeva che un Paradiso era sceso sul pianeta.

Una lussureggiante vegetazione accoglieva l'ospite, facendolo meravigliare ad ogni passo che faceva. Un clima mite e vaste distese di verde, di alberi la cui altezza eguagliava quella dei templi, erano le caratteristiche di quella terra felice e feconda. Profumi inebrianti di fiori multicolori e canti melodiosi di strani uccelli, dalle lunghissime piume, avevano il potere di far dimenticare al rozzo umano il faticoso cammino della sua evoluzione.

Vi narro, ora, come uno di voi all'inizio dei Tempi si addentrò nella terra felice.

Un giorno, un selvaggio stava cercando del cibo, ma un sonno improvviso lo colse sulle sponde del mare. Un enorme tentacolo lo trascinò dalla sabbia fino all'acqua e lo trasportò tra i dolci flutti. Si risvegliò e fu impaurito nel trovarsi in un luogo a lui sconosciuto. La sua pelle veniva tormentata dalla dura roccia sulla quale era disteso. Si alzò e percorse un certo

tratto di strada, al fine di trovare risposta al suo angosciato perché.

Il tempo su quell'isola era sereno, il cielo era limpido e i raggi del Sole iniziavano a bruciare sulla sua pelle. Vide un corso d'acqua, si abbeverò e risalì il corso del fiume cristallino che bagnava le rocce assetate.

Man mano che procedeva il paesaggio cambiava finché giunse di fronte ad un'enorme muraglia, nascosta da liane e foglie verdi. Tentò di arrampicarsi, aggrappandosi ai folti arbusti che la proteggevano, ma non ci riuscì.

Procedette, allora, camminando rasente lungo le pareti rocciose, finché al tocco della sua nerboruta mano si dischiuse un passaggio. Si addentrò, era buio e faceva molto freddo, nel passaggio non penetrava la luce solare.

Proseguì a tentoni, un odore di polvere di pietra entrò nelle sue narici e poi gli giunse un odore nuovo, un profumo a lui sconosciuto. All'improvviso un suono metallico colpì le sue orecchie, il suono si trasformò in una vibrazione talmente intensa che il giovane si accasciò, svenuto, al suolo.

Si risvegliò in un luogo circondato da mille impalpabili veli che lasciavano intravedere la tiepida luce del Sole al tramonto. Un canto melodioso gli giunse alle orecchie con il risultato di farlo sprofondare in un sonno ipnotico. Aveva coscienza di sé e di tutto ciò che lo circondava, solamente non poteva fare alcun movimento, poiché non percepiva il corpo. Una voce, proveniente dal profondo, gli parlò ed una energia incontrollabile si dischiuse dal centro del suo corpo, pervadendolo di una immensa felicità.

Quando aprì gli occhi vide, accanto a sé, una donna dai lunghi capelli che ricordavano il colore delle alghe marine mentre si muovono nelle profondità del mare in tempesta. Gli occhi emanavano un brillìo che aveva il potere di far sprofondare nelle zone più remote della coscienza. Non aveva mai visto, il nostro selvaggio, una donna di tale bellezza.

Il collo era adornato da sottili fili d'oro e le braccia aggraziate avevano impresso un sigillo, nascosto nell'incavo

ove la pelle è più delicata e morbida. Tra i seni un serpente, dagli occhi color rubino, rappresentava il candore della sua anima. La vita sottile, i fianchi morbidi, le lunghe gambe muscolose sulla cui pelle bronzea risplendeva uno smeraldo che recava in sé tutte le meraviglie del mare.

La magnifica creatura teneva in mano un cristallo piramidale, ottenuto grazie alla condensazione di raggi solari su microrganismi viventi nell'Oceano.

La piramide di cristallo brillò di una luce verde quando venne appoggiata sulla fronte del terrorizzato umano. Venne colto da un senso di profonda pace e di tranquillità, seguito da una sensazione di allegria. Nella sua mente iniziarono ad accavallarsi, tra bagliori e colori, immagini e visioni stupefacenti.

Vide, pure, la sua terra natìa e se stesso. Percepì dal suo intimo che forse oltre alla vita che aveva da sempre vissuto ne poteva esistere un'altra, meritevole di essere vissuta. Credette, o forse fu un suo intimo giuramento, che non sarebbe più tornato indietro, al suo rifugio fatto di fanghiglia, e che non avrebbe più rivisto i suoi rozzi compagni.

La splendida creatura emise, da quegli occhi così penetranti, una luce che colpì la fronte del selvaggio e parlò con lui per mezzo della trasmissione del pensiero.

"Benvenuto", gli disse. "Ti stavo aspettando".

Il giovane con gli occhi sgranati, carichi di meraviglia, poté solamente emettere un grugnito.

2

La Trasmutazione

Stava giungendo, nell'oscurità della notte, l'argentea luce lunare che rifletté i suoi bagliori sui mille impalpabili veli che lasciavano intravedere, disteso su una roccia levigata e finemente lavorata, il selvaggio umano.

La splendida creatura, che aveva vegliato su di lui, lo toccò con la fatata mano e lo fece alzare. Lo portò fuori da quel luogo magico per condurlo sulla sommità di un colle, da dove si poteva ammirare l'infinita distesa del mare ed assorbire la luce argentea della Luna.

La divina creatura, utilizzando i raggi lunari, fece sprofondare il giovane in uno stato di coscienza profondo e gli spiegò i Misteri celati nella Natura. Ma sapeva che se voleva ottenere un rapido avanzamento nell'evoluzione di quell'essere doveva agire sulla sua consapevolezza animale.

Lo condusse, poi, dai Maestri del Tempio di Mu, presentandolo come colui che avrebbe sollevato le sorti dei suoi simili. I Saggi del Tempio le risposero che ardua era l'impresa.

Non è facile in una sola vita far scaturire l'Oro dalla Pietra grezza. Ma sta scritto che si deve tentare di aiutare l'uomo ad uscire dalla sua condizione animale, poiché è stato creato dagli dèi.

Sul fondo del tempio torreggiava una figura bestiale dalle

membra poderose e ricoperta da fitti peli. I denti aguzzi e gli occhi verdi, fiammeggianti, davano a quell'immane scultura un aspetto terrifico ed arcano. Questi era il Re delle Bestie che dimoravano sulle terre degli Antichi Dei. Egli conosceva il Segreto dell'intima natura della Vita e della Morte. Era il Reggitore della Conoscenza Universale che regnava su Mu.

Il selvaggio fu atterrito dalla scultura, ma non riuscì a fuggire perché rimase pietrificato dalla paura. Ma il tocco gentile e fatato della splendida creatura ebbe l'effetto di calmarlo e rassicurarlo.

Il momento della grande operazione era giunto. Fu condotto nei pressi del tempio, ove si ergeva una costruzione piramidale di cristallo. Al suo interno si dipartivano, dal vertice, dei filamenti fatti di una lega sconosciuta sulla Terra.

Venne introdotto nella piramide e attese che la Luna vi giungesse al di sopra. Lampi di energia azzurra iniziarono a circolare nella costruzione.

Per il rozzo umano, seduto all'interno della piramide, stava per verificarsi la grande mutazione che lo avrebbe elevato dalla sua misera condizione umana, fino a raggiungere le più alte vette dell'evoluzione.

3

Il Tempio di Mu

La caratteristica principale dell'isola di Mu era il Tempio Segreto, nascosto all'interno dell'isola e coperto da una folta vegetazione. Due Guardiani ne vegliavano l'entrata e sulle pareti dell'immane costruzione erano raffigurati vari simboli e disegni che rappresentavano, in cronologia, la storia dell'isola. Vivaci erano i colori dei disegni che lo ornavano, resistenti all'usura del tempo.

Il tempio era custodito da giovani sacerdotesse che vegliavano sulla Fiamma perpetua che illuminava l'isola. Esse imparavano una specie di danza, copiata dai movimenti degli animali, che aveva la funzione di ammaliare e lo scopo di consentire alle sacerdotesse di dirigere le loro energie.

Man mano che ci si addentrava nel tempio si giungeva in luoghi riservati alla Grande Dea Madre che regnava su Mu. Era una donna di statura molto alta, la più alta di tutte le donne della sua stirpe perché aveva nel sangue l'ancestrale ricordo della Prima Razza.

Ella indossava una sottile veste che le faceva risaltare il suo splendido e flessuoso corpo. Sul polso della mano destra portava un gioiello color rubino che le permetteva di osservare, tramite l'emissione di un'energia da esso proveniente, l'interno di ogni cosa. Sul polso della mano sinistra portava un gioiello

verde, di forma irregolare, che aveva la capacità di emettere un'energia in grado di aprire un varco nella Dimensione Spazio-Temporale.

La Grande Dea era circondata dai Vecchi Saggi e da due fedeli Bestie. Una Bestia era lo smilodonte i cui occhi divampavano fuoco e gli artigli ghermivano i sogni più profondi, oltre la Soglia nell'Oscurità. L'altra Bestia era un grifone le cui lucenti penne rappresentavano il fulgore della Pietra celata nel tempio.

La Dea Madre si alzò dal trono, scese i tre scalini e percorse la sala del tempio per accedere ad un'altra sala, ove era custodita la Pietra verde che emetteva una luce evanescente. Fissò i suoi occhi sulla luce verde della Pietra ed iniziò a consultarla.

Bagliori delicati tratteggiavano sul suo volto bellissimo figure armoniose fintanto che un raggio, proveniente dal nucleo della Pietra, emise un bagliore più luminoso degli altri e le fece vedere qual era il suo compito. Si ritirò, poi, in un luogo segreto del tempio, ove poté rimanere sola.

I suoi delicati occhi scrutarono il cielo stellato e si soffermarono su un punto lontano dove il nero, più cupo della pece, veniva contornato da delle stelle che emanavano l'immagine di un cigno. Una stella risplendette più delle altre e una dolce melodia di canti si levò dall'oscurità mentre un intenso profumo di erbe e di mare le giunse dalla città. Il suo popolo stava salutando l'arrivo di un giovane selvaggio. Seppe, allora, che si sarebbero presto incontrati.

4

Il Risveglio del Potere

Il rozzo umano venne introdotto, dopo la trasmutazione subìta nella piramide di cristallo, in una grande bolla trasparente dove venivano fatti fluire dei vapori gassosi, misti a liquidi azzurrognoli.

Il giovane si trovava in uno stato di semicoscienza e accettava tutto quello che gli veniva fatto, poiché già possedeva in sé il germe dell'evoluzione. Ora, tramite queste procedure, avrebbe potuto risvegliare la divinità insita in lui.

Dopo aver subìto questo processo trasmutativo si ritrovò nella condizione di percepire due consapevolezze, una divina e una bestiale.

Il rozzo umano, poi, venne condotto al cospetto dei Vecchi Saggi che lo istruirono, impartendogli degli insegnamenti che gli avrebbero permesso di stabilire la base della sua educazione. Ebbe modo di specchiarsi nell'acqua azzurrina e di rendersi conto, per la prima volta, di quanto fosse simile a quelle meravigliose creature che gli avevano dato la possibilità di elevarsi dalla sua misera condizione e di percorrere la Via delle Stelle.

Quando il giovane fu pronto i Vecchi Saggi lo condussero nel Tempio Segreto e le giovani sacerdotesse lo accolsero, prendendosi cura di lui. Lo immersero in un'acqua azzurrina

che emanava dei caldi vapori. Quindi lo asciugarono, lo profumarono con oli preziosi e gli fecero indossare una morbida veste che lasciava intravedere le forti e muscolose braccia. Cinsero la sua vita con una fascia d'oro e gli unsero il capo con un olio infuocato. Venne, così, presentato al cospetto della Grande Dea Madre.

La Grande Dea era avvolta da impalpabili veli che lasciavano scoprire le lunghe membra e che permettevano di percepire il calore del suo corpo. La Dea Madre e il giovane si guardarono diritto negli occhi e non ebbero bisogno di parole.

Ella, parlando ai suoi pensieri, disse: "Ti farò provare la Forza che scaturisce dalla Terra e l'incontro della Forza con le Stelle".

Il giovane si distese su delle morbide pelli e la Grande Dea Madre lo coprì con il suo corpo, vibrandogli all'orecchio suoni e parole di potere.

Sensazioni indescrivibili colsero il giovane che immaginò di trovarsi al centro di un grande Spazio nero, colmo di un'energia azzurra. Percepì un Fuoco ardente salirgli lungo il corpo tra una sensazione di profondo piacere e di intenso terrore.

Il corpo del giovane era immobile, ma la coscienza era vigile e attenta su tutto ciò che gli stava accadendo.

Il Fuoco ardente giunse sulla sommità del suo capo e nell'estatico piacere vide che una miriade di firmamenti turbinavano nella sua mente.

Il primo passo verso la conquista dello Stato Divino era stato compiuto.

5

Degli abitanti di Mu

Esisteva sull'isola di Mu un esercito di donne guerriere, addestrate ad ogni forma di lotta, poiché le donne erano migliori degli uomini nell'apprendere le Arti dell'Agguato. Gli uomini, invece, svolgevano mansioni che riguardavano l'insegnamento teorico delle Leggi della Natura.

Gli abitanti di Mu amavano moltissimo la loro terra e ogni occasione era buona per festeggiare e danzare al chiarore della Luna notturna. Era un popolo molto felice, la sua gente non conosceva odi e rancori.

Usavano ritrovarsi, alla sera, tutti attorno ad un grande fuoco che emanava bagliori bluastri e scintille dorate. Adulti e bambini si riunivano in grande armonia e tutti assieme inneggiavano canti che esprimevano tutto l'amore che provavano per quella terra paradisiaca. Uomini e animali coabitavano in perfetta armonia nella lussureggiante terra di Mu.

Durante le feste i Vecchi Saggi raccontavano delle storie sulle origini della loro razza e facevano vedere, usando le fiamme del fuoco, il loro passato. Inoltre si spostavano, da un punto all'altro del pianeta, tramite dei mezzi volanti che venivano custoditi nelle profondità della Terra.

Su Mu veniva conservata, in una sala segreta del tempio,

una collana recante un gioiello di forma triangolare, appartenuto ai loro predecessori. Il gioiello possedeva delle virtù magiche i cui scopi erano molteplici. Esso emanava una luce ad effetto paralizzante e quando incontrava i raggi del Sole poteva causare la smaterializzazione di chiunque entrasse nel suo raggio d'azione.

Sull'isola di Mu sembrava che tutto fosse stato toccato da una impalpabile mano, capace di far scaturire degli ineguagliabili tesori. L'acqua era la sorgente di vita e la morbida terra il potere della creazione. Le cavità della Terra, fonti di irradiazioni energetiche capaci di effettuare trasmutazioni.

In questo Paradiso di quiete e di bellezza vegliava sulla soglia del tempio una Bestia di colore bianco, dalle zampe possenti e dal corpo mastodontico. La Bestia aveva una proboscide sulla quale era inciso il Sigillo della Divinità. Era questo il Simbolo della fertilità e dell'espressione massima della trasmutazione della materia in Spirito.

Tutti i Muriani nascevano con il Sigillo sulla fronte che rappresentava la loro Regale Stirpe. Il Sigillo, in essi, era attivo fin dalla nascita e permetteva di compiere gesta incalcolabili e di penetrare nei più Sottili Piani di Esistenza.

Il controllo su questo Sigillo implicava il risveglio di un altro, ancor più profondo, che si trovava all'altezza della base del cranio. La comunicazione tra questi due Sigilli dava la possibilità di compiere azioni incredibili. La fusione tra i due segnava la fine dell'esperienza della vita sul pianeta Terra.

Il Paradiso di cui, ora, io vi sto narrando è presente dentro i vostri cuori e attende, da sempre, di poter essere da voi riconquistato. La Fenice, splendido uccello dalle magnifiche ali bianche, attende per poter ritornare.

6

Viaggi Spazio-Temporali

Gli abitanti di Mu possedevano una conoscenza approfondita dei moti dei pianeti e degli influssi della Luna e delle stelle su di essi e sulla Natura. Dalla Luna, splendido astro argenteo che brilla nella notte, traevano il Magnetismo e dalle stelle l'Energia che consentiva di rafforzare il loro corpo energetico.

Non usavano le Energie provenienti dalle stelle solo per accumulare Potere ma anche, insieme agli influssi dei vari pianeti, potevano dirigerle con lo scopo di ottenere la Conoscenza. Inoltre potevano viaggiare nello Spazio infinito sia con mezzi fisici, oltrepassando la Barriera Spazio-Temporale, sia con mezzi di comunicazione composti da Energia.

Possedevano la conoscenza che permette la smaterializzazione dei corpi e la successiva rimaterializzazione in un altro luogo. Con questo sistema potevano oltrepassare la velocità della luce delle stelle e raggiungere, istantaneamente, distanze abissali.

Visitavano altri mondi, oltre a fare repentine apparizioni ai rozzi uomini della Terra. Essi superavano la Barriera Spazio-Temporale, attraversando dei reticoli di energia argentea che reggono le sorti dell'universo, degli dèi e degli uomini.

Gli dèi per accedere ad uno di questi reticoli energetici

dovevano entrare in una enorme statua a forma di Aquila con le ali dispiegate, situata a Sud-Ovest dell'isola. La statua rappresentava la Porta che poneva in comunicazione due Dimensioni.

Questa Porta, perennemente aperta durante il Regno di Mu, è ora chiusa e solo pochi possono accedervi. In realtà l'Aquila o Porta era una cavità posta ove si incontra il Finito con l'Infinito.

Molti tra i Muriani decidevano di varcare il confine tra le due Dimensioni per ritornare indietro solamente dopo molti anni. Colui che voleva varcare la Porta incontrava, prima dell'entrata, un Campo di Energia azzurra talmente intensa da apparire nera.

Ciò che è stato detto rappresenta una delle Conoscenze più potenti e temibili in possesso degli abitanti di Mu, poiché tale Conoscenza è la Conoscenza della Morte.

7

Il Drago

Sette Gradini si dovevano salire per giungere nel Reame Invisibile. Lì si trovava il Drago-Guardiano che dominava sui Mari. Egli portava sul capo una Corona sulla quale spiccava una Piramide di Diamante che rappresentava il concetto della divinità. Pertanto tutti coloro che riuscivano a salire i Sette Gradini, a soggiogare il Drago-Guardiano e ad impadronirsi della Piramide di Diamante, conquistavano la Deità. Ma gli dèi erano già divini. E allora? È questa una affermazione contraddittoria? No! La spiegazione è lasciata a te, o Uomo, che rappresenti il fine ultimo, principio primevo dell'eterno divenire. Ricorda! La Terra aveva già raggiunto la sua più alta forma di evoluzione.

Il Drago era verde come le terre che, emerse dall'acqua, risplendevano alla luce del Sole. Ogni uomo e ogni donna reca in sé il ricordo di queste isole dimenticate dal Tempo. Riemergeranno solamente dopo che l'Uomo penetrerà il Grande Mare Cosmico, lo dominerà e porterà in superficie il Drago.

Gli abitanti di Mu possedevano il Potere e lo utilizzavano a loro piacimento, ma i loro fini rientravano sempre nell'ordine naturale. Essi potevano creare, riprodurre, moltiplicare, usufruendo della Conoscenza delle Leggi della Natura. Erano

perfettamente consapevoli che i loro destini venivano regolati dalle Leggi naturali e mai si sarebbero scostati dal cammino che era stato tracciato per loro.

Il Simbolo della città di Mu era un Serpente dagli occhi rossi, emananti bagliori fiammeggianti, che rappresentava il Tempio della Grande Dea Madre. Mu era il gioiello situato sul pianeta Terra.

Sull'isola di Mu pulsava un'Energia che, dipartendosi da abissi insondabili, raggiungeva le terre più lontane. Tutto il pianeta era collegato da campi di forza che facevano circolare una Energia che è la vitalità della Terra.

I Muriani, come gli Yperborei, erano legati alla vita del pianeta come se fossero un unico organismo e tramite la Terra si collegavano agli altri pianeti. Da ciò la Conoscenza degli insondabili Misteri della Natura. Il Patto era chiaro e veniva rispettato in reciproca armonia da entrambe le parti.

Se l'accordo si spezza non si percepisce più, il dio cade e il gretto uomo tenta, disperatamente, di salire sul Trono.

8

La conoscenza della Forza

Ciò che ora sto per narrarvi tratta della Brama che esiste nell'intero universo e che esisteva su Mu. Tutta la Natura in quella lontana e perduta isola era in continua estasi, come lo erano i cuori dei suoi abitanti.

Ogni civiltà antica ebbe per caratteristica una qualità propria dell'universo. Mu rappresentava l'ardore e la passione dei due Sovrani Amanti che sono a capo di tutti gli dèi.

Brama, lussuria e ardore dei cuori erano le caratteristiche di tutti gli abitanti di Mu. Le loro qualità erano le stesse del pianeta, poiché dalla Terra scaturisce l'Energia che si tramuta in Estasi. La Grande Dea Madre rappresentava questo concetto nella sua più alta espressione. Generosa, fedele, recava nel cuore dolci promesse. Capace di far scaturire in se stessa e negli altri la Forza, principio primo della Spiritualizzazione della materia. Questo è il primo atto per attuare la purificazione dell'uomo, la liberazione di quei Canali Sottili che consentono di far scorrere, liberamente, le Energie trasmutanti.

Gli abitanti Mu avevano ereditato, dai loro predecessori, un congegno in grado di risvegliare la Forza con l'ausilio della ricezione di particolari suoni captati dalla Natura. I suoni venivano trasmutati dall'apparecchio in vibrazioni che producevano il risveglio della Forza. Ma ciò che poteva essere

fatto per mezzo di strumenti poteva anche essere effettuato da ogni singolo Muriano.

Avevano eretto un grande tempio, su una vasta pianura sabbiosa, per poter meglio studiare il moto delle stelle. Il tempio era una costruzione piramidale che terminava a piattaforma. Si accedeva alla sommità della piramide salendo un gran numero di gradini. Giunti sulla piattaforma si poteva studiare il Sole, la Luna, i pianeti e le stelle del firmamento. Possedevano, inoltre, uno strumento che consentiva di osservare oltre lo Spazio infinito.

Amavano osservare, nelle fragranti notti stellate, una costellazione costituita da sette stelle luminose. La loro conoscenza in campo astronomico era molto profonda. Padroneggiavano ogni legge fisica, sfidando la legge dell'impossibile, dove l'impossibile non esiste.

Eruditi astronomi e profondi conoscitori delle Leggi dell'universo tentarono con il rozzo umano la più grande sfida che possa essere rivolta alle possibilità della Natura. Vollero dare all'uomo la possibilità di raggiungere mete infinite. Il Serpente Piumato attende al vertice della Piramide.

9

La Montagna Sacra

Le pendici della Montagna Sacra erano ricoperte da un manto di soffice erba. Inoltrarsi nella Montagna significava conquistare il Gioiello verde, un diadema smeraldino dalle mille sfaccettature le cui luminescenze lasciavano intravedere Universi da conquistare. Ogni sfaccettatura rappresentava un Universo.

Il Gioiello verde proiettava attorno a sé bagliori multicolori, creando sulla superficie delle pendici immagini nelle quali ci si poteva inoltrare e iniziare un viaggio nel Tempo. In tal modo gli abitanti di Mu potevano intraprendere dei viaggi alla scoperta di nuove Dimensioni, immergendosi in Mondi solitari e sconfinati, carichi di Mistero e imperniati di Potere. Ma ciò che realmente contava era operare con l'Energia del Tempo sullo Spazio.

La Montagna verde era il Simbolo attivo della Dimensione più profonda, sconosciuta ed impenetrabile, poiché grandi Misteri apprendeva colui che si immergeva in una delle immagini riflesse dal Gioiello.

La Montagna Sacra è una Zona segreta di Potere ed ancor oggi sprigiona, ogni tanto, scintille di ciò che un tempo fu. I Misteri che riguardano il Tempo costituiscono una Conoscenza molto profonda della natura dell'universo e gli abitanti di Mu

l'avevano ereditata dai loro predecessori.

La Conoscenza non può andare perduta, poiché nulla va veramente perduto. La Conoscenza è sempre lì, immota e in attesa che qualcuno la faccia sua. La Fiamma brilla nell'oscurità della notte e nel cuore di ogni singolo uomo. Anche se dovesse abitare nel cuore più arido di un essere vivente attende, attende il momento in cui attizzerà il giusto cuore dell'essere puro.

Ciò che vi ho raccontato fino ad adesso, dal Tempo degli Antichi Dei che vivevano su Typhon, viene celato nel seno della Grande Dea Madre Universale e freme al centro dello Spazio infinito. Le parole non potranno mai trasmettere la Conoscenza di cui sono il Portatore, ma chi avrà Potere potrà ottenere, da quanto io dico, la Trasmutazione del suo essere.

10

La Regina della Notte

La luce fulgida della Luna illuminava l'isola in una dolce notte profumata. La Regina della Notte usciva dalla sua dimora e incominciava a vagare per Mu. Era una dea bellissima dalla pelle talmente bianca da apparire luminosa, i capelli lunghi del colore dei raggi lunari le incorniciavano il volto espressivo e seducente. Ella, assieme alla Grande Dea Madre, era l'espressione di Mu.

Durante le notti, in cui la falce della Luna iniziava a crescere, usciva dalla sua dimora oscura per incontrarsi con gli altri abitanti dell'isola. Il suo arrivo era festeggiato da tutti con danze innanzi ai fuochi, poiché la dea rappresentava la fertilità della terra.

Ella assisteva, ogni notte, alle gioiose feste dei suoi simili fino al momento in cui la Luna, raggiungendo il suo massimo splendore, incominciava a decrescere in bellezza. Allora, la Regina della Notte si allontanava dai suoi Fratelli per vagare nelle zone desertiche della Terra e stipulare un Patto segreto con le Forze occulte della Natura. Ciò significava che entrava in contatto con il Mondo che è nascosto quando il Sole inizia ad apparire.

Ogni genere di Entità abitava quei luoghi desertici mentre la Luna iniziava a decrescere. Le Entità raggiungevano il

massimo della loro forza quando la Luna spariva totalmente dal cielo notturno. In tale circostanza si poteva effettuare ogni tipo di operazione avente lo scopo più tenebroso e malefico.

I Muriani utilizzavano questi particolari momenti per compiere dei Rituali che permettevano di mettersi in contatto con delle Energie potenti e terrificanti che, essendo presenti nell'intero universo, compenetravano pure la Terra.

Per mezzo di tali Riti entravano in contatto con Forze oscure che davano la possibilità di accedere alla Conoscenza che risiede nei più profondi strati della Consapevolezza Universale.

Viene qui, ora, rivelato che gli abitanti di Mu eseguivano alte pratiche che conducevano alla corruzione della materia. Gli dèi sono giusti e ingiusti, al comune uomo non spetta giudicare il loro operato, poiché gli dèi sono al di là del bene e del male e di ogni altra concezione duplice.

Coloro che leggeranno questi Testi non li capiranno, poiché è giusto che gli uomini non li comprendano. Colui che tenterà di screditare questi scritti avrà già perduto, in parte, la salvezza del proprio Spirito.

11

Il Regno sotterraneo

Gli abitanti di Mu accedevano, tramite una fessura nella terra, ad un Mondo sotterraneo. Una volta, nel tempo che fu, l'Inferno era sulla Terra. Paradiso e Inferno coesistevano.

Il Mondo sotterraneo era caratterizzato dalla presenza di un'energia intensa e talmente pressante da provocare delle difficoltà nell'addentrarvisi. Tale Regno era abitato da tenebrose Entità che vegliavano su un Essere Supremo, padrone di tutte le cose. I Muriani riconoscevano la sua autorità su tutti gli Spiriti.

I Servitori dell'Essere Supremo erano numerosi e abitavano i nascondigli delle valli presenti nel Regno sotterraneo. Quando un abitante di Mu giungeva ad un certo punto della sua evoluzione intraprendeva il viaggio nelle profondità del Mondo nero.

Il primo ostacolo in cui si imbatteva il viaggiatore era dato da un'enorme roccia invisibile che occludeva l'entrata del Mondo sotterraneo.

Il primo passo consisteva nello spostare la roccia pesantissima, inesistente, accedendo nell'ingresso tramite la fessura.

Il secondo passo consisteva nell'addentrarsi nel Mondo nero, riuscendo a resistere alle pressanti emanazioni

energetiche del luogo. Superato il secondo passo, tramite la perdita della densità fisica, si doveva scoprire e conquistare il terzo passo.

Il viaggiatore, incamminatosi nella valle oscura, doveva incontrare la sua controparte fisica che si presentava nell'aspetto di una aggregazione energetica di Potere. Il terzo passo, quindi, consisteva nell'ottenimento del Potere tramite l'incontro con il proprio essere riflesso. Una volta ottenuto ciò, il viaggiatore non poteva far altro che proseguire il proprio cammino, inoltrandosi nelle regioni più remote del Mondo nero, fino ad arrivare al cospetto dell'Essere Supremo.

Tra i due avveniva un Patto segreto che dava la possibilità, all'abitante di Mu, di ottenere il Dominio sulla Forza che lambisce lo Spazio e il Tempo. L'Essere Supremo rappresentava la Conoscenza di tutti gli dèi.

Celo in tali parole un Mistero insondabile che io rivelerò solo a Colui che sarà tanto ardito da giungere davanti alla Soglia della Morte.

12

La fine di Mu

La Luna rifulgeva nel cielo notturno mentre l'errante Cavaliere dello Spazio incominciava ad annunciare il suo arrivo. Il Serpente dormiva sotto le Acque e tutto era tranquillo nella fertile terra di Mu.

Gli abitanti dell'isola effettuavano brevi incursioni sulle restanti zone del pianeta e viaggiavano nello Spazio inesplorato. Tutto procedeva regolarmente seguendo il corso immutato della vita.

In un fulmineo istante uno squarcio separò le Tenebre dalla Luce e Mu sembrò sospesa nell'Eternità, una frazione Spazio-Temporale. Tutto attorno un silenzio irreale.

Alte fiamme si levarono dalle profondità inesplorate della Terra, lambendo ogni angolo dell'isola. Le acque minacciose si aprirono e le altissime mura di Mu sprofondarono negli oscuri abissi marini. La terra sprofondò e i mari si chiusero in un gorgoglio di flutti bollenti, emananti vapori gassosi evanescenti.

Vi è giunta fin qui l'Ora ultima della felice terra di Mu, ma non crediate che la durata della sua esistenza sia stata breve. Molte terre sono sorte dal mare e altre sono sprofondate. Avverrà ciò che avvenne. Come le isole riemergeranno dal mare così gli Dei faranno risentire la loro Voce potente.

Di Mu gli uomini ne serbano un lontano ricordo e qualche misero resto sulla superficie della Terra coperta dalle acque, segno indecifrabile dell'esistenza di una civiltà passata.

Gli Dei ritorneranno e alcuni loro Servi abitano già la Terra. Essi attendono il momento propizio in cui i loro Signori-Padroni varcheranno la Soglia, al Confine dell'Infinito, per prendere possesso di nuove terre.

Gli Dei insegneranno agli uomini, a coloro che non sono stati in grado di ottenere un certo livello di evoluzione, la Via che porta alla Perfezione e alla Bellezza. Ma ciò non si verificherà prima che la Terra abbia terminato un suo ciclo di evoluzione, durato migliaia d'anni. La Terra dovrà venire Purificata, Consacrata ed Iniziata.

Nuovi orizzonti si dischiudono, poiché Colui che sta al centro dell'Infinito sta per proiettare la Luce del suo Occhio sul genere umano, la Legge sta per essere proclamata.

Il Libro di Lemuria

1

Lemuria

Due occhi di fuoco sorgono dall'oscurità e ti stanno guardando. Lemuria! Antica terra di arcane bellezze dimenticata dal rigore del tempo. Un'ala fiammeggiante passa davanti al tuo volto, lasciando dischiudere innanzi ai tuoi occhi l'immagine di una terra dimenticata dagli uomini.

Un vulcano che nasce dalle profondità abissali dell'Oceano è la culla della terra che sorge su di esso. Vapori bollenti si levano dal mare e vanno a confondersi con l'atmosfera che circonda l'isola, terra di perduti splendori il cui Fuoco è conservato nelle viscere dell'Uomo rinato.

Lemuria! Terra infocata di ardenti passioni e di struggenti amori. Gli uomini conservano in se stessi la sua impronta, ottenebrata dall'egoismo e dal desiderio di individualità.

Una Fiamma di luce rossa, lambente di blu, illuminava Lemuria. La Fiamma era posta al centro dell'isola e conservava l'antica Conoscenza.

Sull'isola esistevano dei templi, disposti a circolo, tutti attorno alla Fiamma della Conoscenza, custodi di una avanzatissima tecnologia.

Si poteva accedere nella città di Lemuria per mezzo di una delle quattro Porte, situate secondo i punti cardinali. Nei punti intermedi, invece, c'erano quattro Guardiani, Bestie mostruose

che avevano la pelle del colore dello zolfo come pure l'odore.

Lemuria cavalcava un Drago di fuoco dalla cui bocca usciva bava di magma incandescente, producendo la formazione di piccole zolle di terra infuocata sulla superficie dell'acqua marina. La Legge che vigeva su Lemuria e che quindi la regolava era la Legge della Forza. La Forza scaturiva dal centro della Terra e veniva utilizzata dai Lemuriani. La Terra era pertanto una fonte di Energia dalla quale si poteva acquisire il Potere.

La Legge dell'Equilibrio sta nella fusione della Forza e della Volontà perché l'una non può esistere senza l'altra. In verità gli Dei sono due, poiché essi sono la Forza e la Volontà uniti. Essi sono l'universo.

2

L'Entità

Un Gigante, dal volto nascosto da una maschera d'acciaio, aveva conficcato una Spada nella terra. La lama fendette la morbida zolla, trasformandola in dura roccia.

La Spada rimase lì per millenni e non perdette mai la lucentezza della lama e la luminosità dell'elsa forgiata da rubini. Dal momento in cui il Gigante la conficcò nel terreno venne dimenticata, fino al momento che venne impugnata dal giovane Principe.

Questa è una storia iniziata millenni orsono e che sta terminando ai nostri giorni.

Mentre la Spada venne dimenticata dagli abitanti di Lemuria, poiché ne compenetravano il profondo significato, caldi vapori continuavano a mescolarsi con l'atmosfera dell'isola.

L'isola era caratterizzata da zone fertili e lussureggianti e da altre che facevano ricordare i paesaggi infernali. Piccoli draghi la abitavano. Vivevano in zone rocciose custodite da serpenti velenosi, ove scorrevano dei corsi d'acqua. La calura era insopportabile.

Lucertole ricoperte da grandi scaglie agitavano la lunga coda nella polvere del deserto. Ce n'era una particolare il cui colore variava dal verde scuro al giallo ocra punteggiato da macchie

nere. Questa lucertola era il Signore di quel luogo roccioso e desertico. Custodiva l'ingresso di una cavità situata tra le rocce di una collina. L'entrata poneva in comunicazione il mondo comune con quello sulfureo.

All'interno della cavità oscura si poteva incontrare ogni genere di Entità, dalle mostruose e raccapriccianti alle seducenti e maliziose. Queste Entità potevano accedere nel mondo comune a loro piacimento, poiché avevano stipulato un Patto con i Signori di Lemuria.

Ed ecco affacciarsi sulla Soglia un essere spaventoso. Una folta capigliatura, grigia e arruffata, una pelle dal colorito così giallo da confondersi con la sabbia del deserto, due occhi torvi e sanguinolenti. Un naso pronunciato dalle cui narici vengono emessi dei vapori maleodoranti, una bocca dalle labbra carnose da cui spuntano dei denti aguzzi e irregolari. Dalla sua bocca esce una sostanza collosa di colore giallo-verde. Due mani scheletriche, costituite da artigli dalle unghie appuntite, sfiorano le pareti rocciose. Quest'essere spaventoso è fonte di incommensurabile Potere.

Colui che vuole ottenere il Potere deve dominare l'Entità avvinghiandosi ad essa, come in un ultimo abbraccio prima di divenire preda della morte.

L'Entità ti lambisce, ti viene a cercare nei sogni e ti desidera. Oh! Quanto è soave il suo abbraccio. Ma se la più piccola sensazione di paura scaturirà dal tuo cuore non potrai mai più risvegliarti.

Un grido lacerante sta oltrepassando la barriera del suono. Uno di voi non ha resistito all'incontro con il suo Potere ed ora il suo corpo, smembrato, mai più troverà pace.

3

La Fenice

Viveva sull'isola di Lemuria un magnifico uccello. Aveva zampe lunghe e sottili che si muovevano armoniosamente, il corpo ricoperto da folte piume bianche. Il collo era lungo e regale, sulla testa un ciuffo di lunghe piume aventi i colori dell'arcobaleno. Gli occhi erano vivi e lucenti, il becco appuntito del colore del papavero. Ma la maestosità dell'uccello stava nella sua meravigliosa coda costituita da folte penne che, muovendosi, catturavano la luce del Sole per sprigionarla in un numero infinito di raggi brillanti.

L'uccello non era nato su Lemuria ma era già esistito in epoche precedenti. Andava e ritornava nella città di Lemuria, indisturbato ospite degli dèi.

Il suo canto era melodioso, soprattutto al calar del Sole quando accumulava tra le sue penne gli ultimi bagliori dell'astro che, all'orizzonte, sprofondava. In quella particolare ora si dirigeva verso la spiaggia e donava al cielo il suo più dolce canto.

Con l'avvicinarsi della notte si rifugiava in un luogo nascosto e, chinando il capo per nasconderlo sotto l'ala, faceva voto segreto agli dèi di Lemuria di risvegliarsi il giorno dopo.

Quando il Sole, durante il giorno, era nascosto dalle nubi le piume del suo corpo flessuoso assumevano il colore dello

smeraldo. Amico del mare, della terra e dell'aria, l'uccello vagava solitario sull'isola, Simbolo di una Età fulgida e splendente.

Una fanciulla si recava spesso a trovarlo e insieme vincevano l'inarrestabile scorrere del tempo. Seduti in riva al mare, l'uccello raccontava alla fanciulla di Ere passate e di altri Universi.

Una sera, mentre stavano osservando gli ultimi raggi del Sole riflettersi sulle acque del mare, l'uccello le svelò il suo più Grande Segreto, dicendo: "Io non muoio mai, io sono immortale, vivo da sempre. Mi vedono soltanto Coloro che sono l'espressione dell'Equilibrio Cosmico, mentre per gli altri io non esisto. Ma in ciò che ti dico viene celata una Grande Verità. Solo le menzogne fanno credere che io venga distrutto".

La Fenice, poi, si diresse verso la riva del mare e inneggiò un canto, il più melodioso di tutti. Ecco! Coloro che percepiscono possono udire la sua voce dolcissima.

4

Zorohana

Imboccando un sentiero si giungeva nella città degli dèi. Le sommità delle case erano aguzze e del colore della pece. Grande fermento c'era attorno alla città, una concitata frenesia dovuta al ritmo insostenibile dell'attività degli abitanti di Lemuria.

Gli abitanti dell'isola erano caratterizzati da un animo focoso e ardito, poiché nelle loro vene scorreva il Fuoco dal quale Lemuria era sorta.

Gli dèi erano indomiti e ribelli come il fuoco che brucia la solitaria sterpaglia del deserto, gli occhi penetranti e ardenti come la brace, ma il cuore generoso come la Madre Natura. Le loro membra forti e muscolose venivano temprate, fin dalla nascita, davanti alla Fiamma che vegliava sull'isola. Le folte chiome corvine, aventi il riflesso del rame, cadevano sulle loro muscolose spalle.

I Lemuriani non erano molto alti di statura e la loro pelle era del colore del bronzo. Essi erano cinti da una Spada, forgiata dal Fuoco e dalle Fiamme che scaturivano su di una piccola isola non molto distante da Lemuria.

Il Segreto della piccola isola era custodito in una caverna, una grotta naturale nella quale si poteva accedere per parlare con la sacerdotessa Zorohana. Ella stava seduta, all'interno

della grotta, su di un groviglio di serpenti.

Zorohana indossava una semplice veste che lasciava per metà scoperto il suo corpo. A differenza dei Lemuriani aveva la pelle bianchissima e il suo volto, privo di occhi, era contornato da folti capelli rossi. Le sue chiome si agitavano come i serpenti che aveva attorno a sé.

Ella consultava una grande Pietra smeraldina posta su un piedistallo girevole. La Pietra, ruotando, emanava dei raggi luminosi sulla fronte della sacerdotessa ed ella iniziava a parlare.

Un giorno, un giovane Lemuriano, dalla configurazione cranica a forma di cresta, si recò dalla sacerdotessa per consultarla sulla natura dell'isola.

Ella, interrogando la Pietra, disse: "Tu porti sul capo il Simbolo dell'origine regale dell'isola. Lemuria è nata dal Drago e conserva in sé il feroce ardore. Tu sei l'espressione vivente del Drago".

Gli occhi del giovane brillarono di una luce improvvisa e comprese la sua diversità.

Il giovane si congedò dalla sacerdotessa e lei, seguendolo con gli occhi inesistenti, pensò: "Va' giovane guerriero, poiché Lemuria sta attendendo il suo Re".

5

Khoo

Un Fiore dai grandissimi petali violacei abbelliva il meraviglioso giardino che si trovava nelle vicinanze della città di Lemuria. Quel grande Fiore simboleggiava il Custode della città e solo se i petali si dischiudevano libero era l'accesso.

Il giovane Lemuriano, il cui nome era Khoo, congedatosi dalla sacerdotessa si diresse verso la città in groppa ad un animale di colore bianco e dalla mole gigantesca. Si fermò all'entrata della città e per la prima volta la vide con occhi diversi. Poi si diresse, quasi inconsapevolmente, verso il grande tempio dalle colonne bianche.

Dopo essere sceso dall'animale varcò la soglia del tempio. Due Guardiani, aventi sembianze umane e dalle vesti completamente bianche, gli ingiunsero di fermarsi e gli chiesero in nome di quale autorità stesse varcando quella soglia. Il giovane con il cuore puro e lo sguardo fiero disse di appartenere alla casta delle fauci del Drago, ormai in estinzione.

Le due Entità-guardiane lo lasciarono passare e lui attraversò una grande sala fino ad arrivare in un luogo caratterizzato da pareti illuminate da un fuoco vivo, emanante raggi rosso-corallo. Si guardò attorno ma non vide nessuno.

Da un lato nascosto della sala vennero avanti delle giovani

sacerdotesse il cui colore della pelle era di un rosso rubino. Circondarono il giovane e iniziarono una danza conturbante finché, estasiate, caddero svenute al suolo. Allora si fece avanti una giovane sacerdotessa, anch'essa dalla pelle color rubino ma più risplendente.

Giunta di fronte a Khoo lo guardò negli occhi e tra i due vi fu uno sguardo di intesa. Vicendevolmente si inebriarono della loro presenza e quando furono ebbri di energia la giovane, rivolgendosi a Khoo, disse che era giunto il momento dell'incontro con i Saggi del Tempio. Gli pose la mano sulla spalla e gli infuse la sua forza.

Si presentarono, quindi, al cospetto dei Ventiquattro Saggi che, rivolgendosi a Khoo, dissero: "Lemuria è rimasta priva di un Re per molti anni ed ora ha bisogno di un Reggitore delle Arti Sacre. Tu sei il più idoneo, poiché appartieni ad una casta di antiche origini che, al momento del sorgere di Lemuria, aveva stipulato un Patto segreto con il Drago. Il trono è tuo per diritto, ma per conquistarlo dovrai sostenere delle prove".

La giovane sacerdotessa, il cui nome era Renthar, gli sfiorò il braccio e, guardandolo profondamente negli occhi, gli disse: "Ed io sarò al tuo fianco".

6

La Stella

Una stella, dalla lunga coda, sfrecciò nel cielo all'orizzonte mentre il Sole si immergeva tra i flutti del mare. Sulla spiaggia infuocata stava Khoo con la sua compagna, discutevano sul loro avvenire.

Renthar prese in mano della sabbia e lasciò cadere tra le dita i fini granelli e poi, rivolgendosi a Khoo, disse: "Il tempo scorre inesorabile anche se noi su Lemuria viviamo, praticamente, come esseri immortali".

Il compito che li attendeva consisteva nel presentarsi dinnanzi agli abitanti dell'isola e dichiararsi Sovrani di Lemuria, ma prima dovevano realizzare la loro vera Volontà.

Khoo, silenzioso, meditava su ciò che dovevano fare. Chiese a Renthar quale fosse il primo passo. Ella guardò lontano, all'orizzonte, poi distolse lo sguardo per rivolgerlo alla sua sinistra, in direzione di una Zona oscura e tenebrosa.

Si rivolse al suo compagno e disse: "Ci dobbiamo inoltrare in quel Mondo buio, irto di difficoltà e di tormenti. Armiamoci della Forza che sarà il nostro scudo e la nostra spinta".

Come ebbe terminato di parlare si alzarono dalla sabbia cocente e Khoo, guardandola diritto negli occhi, le chiese di fargli una promessa. Se lui non fosse riuscito in quell'impresa lei avrebbe dovuto prendere il suo posto sul trono di Lemuria.

Uno splendido e indomito cavallo bianco sfrecciò davanti ai due Lemuriani. La giovane lo interpretò come un buon presagio. Poi si incamminarono verso la Zona oscura, vi entrarono e scomparvero.

Gli abitanti di Lemuria non seppero più nulla dei due giovani per molti anni, finché un giorno un vecchio, passeggiando sulla spiaggia, notò una splendida Stella muoversi nella Zona oscura. Essa sfrecciò in alto nel cielo e sembrò consumarsi, ma all'improvviso crebbe in luminosità.

Una Voce potente e tonante risuonò nel cielo, dicendo: "La Realizzazione è avvenuta. Il primo passo è stato compiuto. Per il secondo ci vuole la fusione completa dei due esseri".

Non si seppe mai chi fosse quella Stella solitaria e se mai conseguì il suo secondo passo. Strano destino ebbero i due giovani Lemuriani, ma forse in ciò è celato un Mistero che è impossibile svelare.

Dal profondo della notte una Stella luminosa vaga da millenni negli abissi del Tempo.

7

Il Guardiano

Lemuria, strana terra del fuoco i cui abitanti erano il risultato di esperimenti genetici seguiti dall'incontro della Prima Razza con altri dèi. Pertanto due erano le razze dei Lemuriani. Una razza aveva le caratteristiche degli dèi provenienti dal pianeta Kruich, mentre l'altra aveva le caratteristiche degli dèi provenienti dal pianeta Roach, un desolato mondo ai limiti della costellazione del Drago. Entrambe le razze avevano costituito un Regno a sé, ove predominava il Culto del Drago.

Una parte dell'isola, posta all'estremo Nord, era ricoperta da licheni e muschi che rivestivano le rocce. Il cielo era sempre violaceo e una Bestia simile al lupo proteggeva l'intera zona, poiché era fonte di un Potere indicibile.

Nelle notti di Luna piena la Bestia-Guardiano si aggirava tra le rocce alla ricerca di qualche preda, ma raramente riusciva a trovare qualcosa in quel deserto. Durante il giorno si ritirava in una grotta nascosta in una montagna e chi si inoltrava in quella zona poteva intravedere due occhi giallastri spiccare dall'oscurità della caverna.

Chi si inerpicava incautamente, nelle notti di Luna piena, sulle pendici della montagna veniva investito, dopo essere entrato nella grotta, da una energia talmente intensa che poteva portare alla pazzia. Ma chi si misurava in una lotta con il

Guardiano, quando la Luna non era ancora piena, poteva entrare nella caverna e resistere all'energia travolgente, assorbendo parte di essa.

Piccoli passi si devono fare per procedere lungo la via dell'evoluzione. Tutti questi Testi non vogliono essere altro che degli insegnamenti, sprazzi di Luce per illuminare il percorso perduto, causa l'oblio del cattivo uso della ragione.

Schiere di Dei si parano innanzi alle meraviglie del Creato e l'uomo risalirà dall'abisso di cieco terrore in cui è sprofondato. Allora si potrà percorrere la Via dell'Infinito.

8

Excalibur

La Spada era ancora imprigionata nella roccia quando apparve la Bestia dalle lunghe corna. Il Sole non era ancora sorto da dietro le colline e la Bestia si avvicinò alla Spada fredda dell'umida brina della notte. Le girò attorno fiutandola.

La Bestia era uno strano incrocio tra un bisonte e un toro, ma la sua virtù stava nella bellezza delle sue grandi corna.

Annusò il terreno tutto attorno, cercando qualche indizio che gli fornisse la possibilità di iniziare a scavare, ma non trovò nulla. Allora vegliò sulla Spada per giorni e notti finché un giorno, quando le sue forze la stavano oramai per abbandonare, ricevette un Segno.

Una Folgore scaturita dal nulla si proiettò verso il cielo, emanando bagliori bluastri sulla lama, e una Voce possente si levò dalla Dimora dell'Infinito.

La Voce disse: "La Spada verrà impugnata solo da Colui che rappresenterà la mia immagine".

All'eco di tali parole la Spada fu scossa da un tremito e iniziò ad ondeggiare. Poi, fremendo, la lama venne lasciata libera dalla morsa della roccia e, vibrando, emanò una luce proiettante un'energia.

Tutto ciò durò per alcuni istanti e questi furono i momenti più appropriati, affinché Colui che simboleggia l'Immagine

dell'Infinito potesse impugnarla. Ma ciò, in quel tempo, non avvenne perché la Spada doveva assistere al sorgere di molti Soli e al tramonto di mille opere.

La roccia si richiuse sulla lama tagliente e scese un grande silenzio.

La Bestia dalle lunghe corna è ancora là a vegliare sulla Spada degli Dei, poiché sa che è imminente il momento in cui il Dio la impugnerà.

Con il muso appoggiato sulla dura terra fiuta l'ora in cui il suo Padrone farà sentire il suo pesante passo, facendo tremare tutta la vallata. E allora la Bestia alzerà il suo morbido muso al cielo e un lungo suono ancestrale riecheggerà in ogni luogo. Punto sconfinato.

9

Il Sigillo

Nella valle deserta stava giungendo un Eremita, la figura era alta e slanciata nonostante l'età avanzata. Il vecchio si sorreggeva su un lungo bastone fatto di Serpente. Nell'altra mano, nel palmo, teneva accesa una Fiammella.

Il vecchio aveva vagato a lungo e portava in sé l'ancestrale ricordo delle civiltà incontrate durante il suo cammino. Arrivò, così, su Lemuria e gli abitanti dell'isola lo videro apparire da dietro le colline.

Il suo arrivo sull'isola non era un fatto casuale, bensì preannunziava un avvenimento. Non ci furono né feste, né canti, né balli ad accoglierlo, ma gli venne solamente incontro il Saggio più anziano di Lemuria. Essi si ritirarono nel Sacro Tempio e parlarono per delle ore.

In una delle sale, riccamente arredate, dimorava la Custode del Fuoco Sacro. Ella viveva, costantemente, nel tempio e non usciva mai. Le sue folte chiome rosse simboleggiavano l'ardore del Fuoco Sacro, mentre la sua bianca pelle ricordava le vaste distese sabbiose situate ad una delle estremità dell'isola.

Un giorno, la sacerdotessa volle raggiungere la fine sabbia bianca, lasciando incustodito il tempio. Quando giunse sulla spiaggia si distese, languidamente, sui finissimi granelli e volse lo sguardo al cielo. I suoi occhi, grandi e luminosi, si

riempirono dell'immensità turchina, poi li chiuse lasciandosi cadere in un sonno profondo.

Si avvicinò al suo corpo addormentato un Cobra che, strisciandole addosso, le raggiunse l'orecchio sinistro. Il Serpente iniziò a sussurrarle languide parole e la sacerdotessa sognò di trovarsi al centro dell'Infinito. Lì, ricevette dei messaggi che riguardavano il suo compito e il destino di tutti i Lemuriani.

Quando si svegliò non notò alcuna traccia del Cobra, ma trovò sulla sabbia un Sigillo dalla forma particolare. Lo raccolse, poiché sapeva già come lo avrebbe utilizzato.

Si allontanò dalla spiaggia e ritornò al tempio. Mentre rientrava incrociò il vecchio Eremita e si scambiarono una lunga occhiata di intesa... poi il vecchio se ne andò.

Lì, nella sua dimora, la sacerdotessa osservò attentamente il Sigillo e fece scaturire da esso un'energia azzurrina.

Sta scritto nella Storia di Lemuria che la fine della civiltà è subordinata al ritrovamento di un Sigillo che, collocato in una cavità situata nell'altare del tempio, produce la liberazione di energie capaci di far scomparire ogni traccia di vita.

Non tutte le civiltà sono terminate allo stesso modo, poiché ognuna è stata regolata per subire una sorte diversa rispetto alle altre.

La Custode del Fuoco Sacro sta per mettere il Sigillo al suo posto.

Il tempo non è mai esistito eppure è presente. E voi, o uomini della Terra, avete quindi compreso che sorte vi attende?

10

Aton

Tra la polvere del deserto si ergeva una statua raffigurante una Bestia. Il corpo era quello di un felino, la testa di drago e sulla fronte spuntava un lungo corno. Le fauci erano spalancate e una pietra grezza era collocata al posto dell'occhio destro. La Bestia simboleggiava un essere vissuto in quell'isola e amato dai Lemuriani.

La statua venne fatta erigere in onore dell'ultimo discendente di quella specie che portava il nome segreto di Aton. Era una Bestia che si cibava di sabbia e che si mimetizzava con la polvere del deserto. Era il Guardiano che vegliava affinché i sonni degli abitanti di Lemuria fossero ricchi di sogni.

La Bestia era presente nella realtà quotidiana e nei sogni dei Lemuriani per accompagnarli, durante i loro viaggi, nell'esplorazione di nuovi Mondi. Essi viaggiavano molto spesso negli Universi collocati all'interno di sé e nei quali potevano compiere azioni portentose. Erano degli dèi temuti, poiché agivano indirizzando il Potere per il conseguimento dei loro scopi e niente poteva fermarli.

Una sera, la Bestia si congedò dagli abitanti di Lemuria e si inoltrò in un freddo bosco dove gli dèi la videro sparire.

La Bestia non si trova più sulla Terra, ma risiede nel

profondo di ogni uomo. Qualcosa però è accaduto. La Bestia, ora, sta cercando di ritornare sul pianeta assieme a tutta la sua stirpe. Sta vagando nei sogni degli uomini per trovare il veicolo della sua manifestazione.

Ascoltate uomini della Terra e fate attenzione, poiché è possibile che questa notte diveniate preda, durante il sonno, di Colui che sta annunciando l'inizio di nuovi giorni.

Il tempo crollerà, le barriere si infrangeranno, le Bestie e gli Dei ritorneranno a dimorare sulla Terra.

Quando nei vostri sogni vedrete un occhio fisso e penetrante che vi scruta capirete che il momento è giunto e non vorrete mai più risvegliarvi.

11

La Chiave

Il Segno del Potente era giunto. Esso oltrepassò i Cieli e arrivò sulla Terra. Delle nubi si addensarono nel cielo e nascosero il Sole. Le acque del mare incominciarono ad innalzarsi mentre altre vennero risucchiate da un orizzonte nascosto. La Chiave apparve per un attimo sui fondali marini, poi scomparve alla vista quando i mari la ricoprirono.

Che cos'è questa Chiave? Essa rappresenta il Mistero di tutti gli Dei. È la Chiave che apre ogni Porta e ne dissuggella il significato. Essa è stata scordata molte volte nel corso della storia della Terra. Chi la ritroverà potrà considerarsi il Continuatore della Stirpe Divina. Essa è d'Oro, ma può venire impugnata solo da Colui che ne è degno.

Lemuria si preparò alla fine della sua Storia e le Bestie che dimoravano sull'isola trovarono una nuova dimora. Gli dèi, invece, scelsero ognuno per sé la propria sorte.

Uno dei Servitori volle abbandonare per ultimo l'isola, poiché doveva eseguire un ultimo compito. Dalla sua dimora, nel deserto, si recò nella città di Lemuria e la trovò disabitata. Si diresse verso la Costruzione Prima e si fermò sulla soglia. Si guardò attorno, poi entrò.

Un fuoco divampava all'interno della costruzione e lui lo oltrepassò senza alcun timore, giungendo al cospetto di un

altare. Prese un braciere, un tridente e un serpente che avvolse attorno al collo. Essi rappresentavano l'origine, la natura e la divinità di Lemuria.

La Bestia abbandonò la Costruzione Prima che aveva una forma piramidale ma irregolare ed uscì dalla città.

Si diresse verso la spiaggia e sotterrò il braciere, dicendo: "La Fiamma che brucia su questo braciere venga conservata dal cuore della terra".

Prese il tridente, lo gettò tra le onde tempestose del mare e disse: "Il mare restituirà alla terra la potestà della Fiamma in essa serbata".

Fu la volta, poi, del serpente e la Bestia se lo tolse dal collo rivolgendogli queste parole: "Io, ora, ti abbandono ma potrai vagare, da solo, nella terraferma e nelle acque del mare, fino al momento in cui troverai il luogo più adatto per ritornare a simboleggiare la Conoscenza".

Il serpente, strisciando lentamente, emise un lungo sibilo che fece tremare la terra e poi scomparve.

Il Servitore terminò così il suo compito e si diresse verso una Zona oscura, fintanto che non rimase alcuna traccia di lui sulla sabbia.

La Bestia non è scomparsa ma vive sulla Terra e senza che tu, o uomo, possa distinguerla dagli altri uomini potresti incontrarla.

12

Il Triangolo

Il Triangolo della Forza. Dal Triangolo sono scaturite le civiltà e ad esso ritorneranno. Si trova sulla Terra ed è nascosto nelle profondità del mare.

Gli dèi vennero da questo Punto centrale di Forza, poiché è una Porta Dimensionale che collega lo Spazio al Tempo e ad altre Dimensioni. Emana una Energia che produce mutazioni a livello Sottile ed ha un potere assoluto sulla materia.

Ora questo Triangolo inizia a vibrare, ad emanare onde energetiche. Chi si trova nel suo raggio d'azione, mentre vibra, viene assimilato dalla stessa Energia che costituisce il Triangolo. Esso è un centro di propulsione e di attrazione, uno dei Punti fondamentali che si trovano sul pianeta Terra.

La fine di ogni civiltà veniva preannunciata, oltre che dal Cavaliere dello Spazio, dall'emissione di onde energetiche dalla Zona di Potere. Così fu anche per Lemuria e i suoi abitanti recepirono, molto tempo prima della scomparsa dell'isola, la mutazione che stava avvenendo nella Forza.

Tutto nell'universo infinito è basato sulla Forza che ne rappresenta la sua Fonte Primaria.

Un giorno, il Principe delle Stelle abbandonò la sua dimora perché aveva percepito che nella galassia stava per verificarsi una mutazione. Viaggiò in un baleno dalla sua Stella alla Terra,

sfrecciando tra una miriade infinita di stelle e pianeti. Mentre si avvicinava alla Terra percepiva sempre di più il mutamento che stava avvenendo nella Forza.

Oltrepassò un fitto banco di nubi e giunse in prossimità di una terra. Una montagna d'origine vulcanica stava emettendo magma in mezzo al mare.

Il Principe vide un'isola scossa da un violento tremito. Si avvicinò di più e notò su una spiaggia un serpente che strisciava in direzione di un abisso. Vide, inoltre, una Bestia che stava per essere inghiottita dall'Oscurità.

Poi, tra un fragore di tuoni e lampi accecanti, vide l'isola inabissarsi.

Il Libro di Atlantide

1

Atlantide

Un lembo di terra affiorò dall'acqua e fu questo il luogo dove si insediarono i nuovi dèi. Fu questa la terra che gli dèi chiamarono At e che verrà conosciuta, in seguito, come Atlantide.

La civiltà che sorse non poté eguagliare quella della Prima Razza, ma fu ugualmente splendente e al di sopra di ogni immaginazione umana.

Gli dèi erano di statura altissima e le loro fattezze ricordavano quelle dei Kruichiani. Forti della loro regale discendenza gli Atlantidei custodirono la Fiamma della Conoscenza e ogni tanto si manifestarono agli uomini.

Su Atlantide si ergeva l'imponente città dominata dalla Grande Piramide che poteva essere considerata come il suo fulcro.

La Grande Piramide era stata costruita con un materiale sconosciuto sulla Terra. Essa poteva catturare i raggi emanati dal Sole, trasmutarli in un brillìo di evanescenti luci verdi e dirigerli sull'intero Regno. I raggi trasmutati, creando un campo di energia, avevano la capacità di produrre degli effetti fisici.

La Grande Piramide raffigurava il Tempio del Gran Sovrano che è invisibile, poiché è Colui il cui Occhio dà la vita e la

morte agli universi.

Gli dèi avevano la possibilità di usare, allo scopo di effettuare determinate operazioni, l'Energia che tramite canali accumulatori veniva fatta pervenire dal centro dell'Infinito in un oggetto spiraliforme, conservato in un luogo buio e in assenza d'aria. L'Energia che si poteva attingere dall'oggetto era di immensa potenza, poiché aveva il potere di distruggere l'intero pianeta e di produrre ripercussioni sul moto dei pianeti più lontani.

Gli dèi, Custodi dei Misteri della Vita e della Morte, hanno conservato nella Storia del Tempo tutto il fulgore della loro Sapienza affinché Uno, che è il Principe, possa sfogliare le pagine del Libro Universale e acquisire, così, la Conoscenza dei suoi Padri. Egli non sarà solo, poiché è stato scritto nella Notte dei Tempi: "Ciò che deve venir fatto verrà compiuto". E allora tremino le genti, poiché quanto è stato profetizzato si avvererà.

I Nuovi Dei cammineranno felici sulla nuova terra, la terra creata per il loro ritorno.

2

Il Signore della Morte

Il Cammino degli Dei è indicato dalle Stelle e ciò che è stato sarà. Molti Soli si sono avvicendati sul pianeta Terra e molte aurore si sono viste nascere, come pure il tempo ha assistito al tramonto di molte civiltà.

Atlantide, terra rigogliosa e generosa, patria di dèi il cui ricordo è serbato nel cuore degli uomini.

Una lunga Lancia si ergeva nel centro della città e rappresentava il Guardiano della Soglia degli antichi Abissi. La punta della Lancia risplendeva, a mezzanotte, di un nero talmente intenso da non poter essere percepito.

Gli dèi erano padroni delle Forze della Natura, in tutti i suoi molteplici aspetti. La lunga Lancia ne rappresentava uno ed era il più pericoloso e temibile.

Gli Atlantidei traevano da una Zona oscura, al di là degli Abissi del Tempo, i loro Servitori, Bestie fameliche e potentissime. Quattro di essi custodivano, perennemente, la Fiamma verde che ardeva nel tempio. Il Fuoco verde era costituito da Tredici lambenti Fiamme, espressioni dei Misteri della Morte.

Ed ecco avanzare dall'oscurità del tempio un Atlantideo, altissimo, che indossa una lunga tunica nera cinta da una sottile fascia d'argento.

Il suo volto è bellissimo, i lineamenti perfetti e i suoi occhi d'acciaio sono potenti come la folgore. Un solo suo sguardo può far scomparire ogni traccia di vita sulla Terra.

La sua maestosa presenza emana una carica energetica da rendere la Natura silente. Egli è il Signore della Morte, Colui che detiene le Chiavi del Tempo e che tramite la Fiamma verde ha la possibilità di creare e distruggere qualunque cosa.

Le sue mani forti e delicate creano e distruggono in una armonia di gesti sublimi. Il suo Potere è senza limiti come lo è quello dei Servitori, ma ciò che lo contraddistingue da essi è che lui opera tramite la sua Volontà, mentre le Bestie servono. Ma non si pensi che i Servitori siano degli schiavi. No! Perché solamente l'uomo è schiavo e la peggior sorte che ha avuto è quella di divenire schiavo di se stesso.

Il Signore della Morte è il Simbolo della Conoscenza Segreta che fu posseduta dagli Atlantidei.

È stato detto che il tempo non esiste. Un Lampo può squarciare le Tenebre e il Signore della Morte fare il suo ingresso sulla Terra.

Egli è lì che attende... attende che i tempi maturino? No! Attende che l'uomo si trasmuti. Questa è la verità.

Mentre la notte scende nei cuori degli uomini un occhio, dal colore argenteo e penetrante come una lama affilata, osserva dal Confine del Mondo e attende che Uno dia il Segno.

3

La Signora della Luce

Uno splendore di Luce bianca apparve nel mezzo del firmamento. Si riusciva a distinguerne i contorni in un'Entità femminile che indossava una tunica bianca. Le folte e lunghe chiome cadevano, armoniosamente, sulla sua spalla destra, lasciando così scoprire la sua schiena nuda.

Ella aveva negli occhi la Luce della Conoscenza, catturata alle Stelle, il sorriso e la grazia soave della Natura. Era la Custode dei Misteri dell'universo e celava in sé la Via da percorrere nell'Infinito. Un Sole brillava sempre alle sue spalle ed era questo che le donava lo splendore.

Stava, di solito, sulla Soglia di una enorme Porta sulla quale erano incisi dei Simboli dal significato arcano. Ed ella riceveva lì, durante il giorno, la luce del Sole per ritrasmetterla agli dèi, mentre durante la notte rifletteva la magnetica luce lunare.

Al di là della Porta c'era il Padre Universale che è il Padre di tutti gli Dei e da lui la Signora della Luce riceveva la Conoscenza sotto la forma di onde luminose. Come il Signore della Morte era potente e temibile, così la Signora della Luce era l'espressione della Forza della Natura.

Ella emanava, a periodi, la Luce delle Stelle. Tale Luce era una sostanza che aveva la proprietà di produrre la rigenerazione cellulare dell'individuo. La Luce delle Stelle era quindi un

Elixir, una ambrosia che non era un liquido ma un fluido azzurrognolo quasi impalpabile.

Voi uomini sentirete sobbalzare il cuore nel petto e il sangue defluire dalle vostre vene. Una dolce brezza accarezzerà il vostro corpo in un lungo bacio simile al tocco della Morte e la Natura invierà il suo Elixir.

Chi sarà degno da assaporarne le gioie e non soccombere alle languenti carezze?

4

Il Signore della Vita

Degli ornamenti d'oro arricchivano una tunica rossa. Era fatta di un tessuto morbido come il velluto e resistente come il diamante. Essa era appoggiata su un Trono invisibile.

Nel tempio c'erano profumi di erbe e di legni pregiati mescolati alla dolce Ambrosia. Una sottile cortina di nebbia offuscava l'entrata principale.

Quando la Piramide di cristallo, contenuta nel tempio, emise delle onde che si mutarono in un suono impercettibile apparve un giovane dio. Si presentò completamente nudo davanti alla Piramide e la superficie della struttura rifletté il suo forte e vigoroso corpo dal colore lievemente ambrato.

Poi, il dio pose le mani sul vertice della Piramide che raggiungeva la sua altezza. Da quel momento, all'interno della costruzione piramidale, iniziarono a fluire delle energie sotto forma di minuscoli e velocissimi globi, sfavillanti una luce dorata. Nello stesso istante si produssero dei suoni ipnotici e il dio, dopo aver indossato la tunica rossa, si sedette sul Trono invisibile.

Il giovane dio è Colui che detiene le Chiavi segrete della Conoscenza degli Atlantidei. Egli è il Custode dei Misteri che sono celati in ogni uomo. La sua mano destra colpisce e guarisce, e tiene una Chiave d'Oro che rappresenta la sua

realizzazione e quindi la sua potestà. Il Trono, invece, è invisibile in quanto gli spetta di diritto, per nascita regale, l'ulteriore Realizzazione.

Il dio era amato da tutti gli abitanti di Atlantide perché il suo animo era generoso e il suo spirito indomito e temerario. Veniva chiamato il Signore della Vita, poiché rappresentava per ogni Atlantideo la possibilità di realizzare la magnificenza della Prima Razza.

Un Sole sta nascendo dietro le parole di questo scritto e presto sarà molto alto nel Cielo. Tutti riconosceranno in lui la Via della Vita.

5

La Signora delle Tenebre

La Luna era alta nel cielo quando delle giovani sacerdotesse, attraversando una vasta distesa erbosa, arrivarono in prossimità di una gigantesca costruzione piramidale dalla cima piatta. Rimasero sorprese nel vedere la maestosità del tempio creato per la Signora delle Tenebre.

Le giovani salirono gli infiniti gradini, raggiunsero un enorme portico ed entrarono. All'interno della piramide si svolgeva la fervida vita di tutte le notti. Giovani dee impegnate in vari compiti.

Le sacerdotesse salirono una scalinata che le condusse all'ingresso della sala principale del tempio. Avevano ormai raggiunto la maturità necessaria per poter apprendere ciò che in quel luogo veniva insegnato.

Si guardarono attorno e rimasero colpite dall'eccezionale luminescenza che regnava nella piramide. Poi vennero scortate da due guerriere, vestite solo da un sottile perizoma, in un'altra sala dove iniziarono l'apprendistato. Ma la sacerdotessa più giovane rimase volutamente indietro, poiché voleva scoprire l'origine della luce che permeava l'interno del tempio.

Stando attenta a non essere sorpresa salì alcuni gradini che la condussero all'interno di una sala nascosta. Là, assisa su un trono, vide una dea dalla pelle color della Luna e dai lunghi

capelli sciolti sulle candide spalle.

La Dea delle Tenebre disse: "Vieni, sapevo che saresti venuta".

La giovane sacerdotessa si accostò al trono e la dea le porse delicatamente la mano, e le disse: "Qui apprenderai la Conoscenza custodita nel cuore della Notte, ma ricorda che i Misteri dell'Oscurità possono essere dolci come il Nettare e terribili come la Morte. Dopo che avrai appreso i Segreti che ti verranno rivelati dovrai tornare tra gli altri dèi e trovare il tuo compagno. Insieme a lui metterai in pratica gli insegnamenti ricevuti".

La giovane sacerdotessa si congedò e la Signora delle Tenebre rimase sola, tra l'Oscurità dei Misteri da lei rappresentati, in attesa che i primi raggi del Sole baciassero il suo corpo.

6

Gli Atlantidei

Un Lampo di luce accecante squarciò le Tenebre. Nubi minacciose si addensarono attorno alla grande città di Atlantide. Un fulmine colpì la cima della Grande Piramide e la fece vibrare. Si udì allora, in tutta l'isola, la Gran Voce del Possente che parlò agli dèi e questo fu un Segno.

Alcuni abitanti di Atlantide iniziarono ad esplorare le altre terre del mondo, portando con sé la loro Conoscenza, al fine di comunicarla ai figli dell'Uomo. Ma quando tornarono dal loro viaggio informarono il Gran Sacerdote della grande città che gli uomini non erano pronti per ricevere il loro Messaggio.

Il vecchio Sacerdote, rivolgendosi a loro, disse: "Non è ancora giunto il tempo affinché Dodici Atlantidei si allontanino dalla loro terra per portare la Parola nei cuori degli uomini".

Si sarebbe dovuto attendere ancora per un po', quando il Cavaliere dello Spazio avrebbe incominciato ad annunciare il suo arrivo. Allora gli Atlantidei, portatori del germe della Conoscenza, non sarebbero stati più Dodici ma un numero inferiore; però in grado di dettare le proprie Leggi, che sono le Leggi dell'universo, sull'intero pianeta.

Gli Atlantidei, durante il fulgore della loro civiltà, contattarono gli uomini impartendo degli insegnamenti, affinché questi si evolvessero più rapidamente. Gli esperimenti

che gli dèi, nel corso delle varie civiltà, avevano effettuato sulla razza umana avevano prodotto, qua e là, delle mutazioni che si erano dimostrate positive al fine del miglioramento della specie.

Gli abitanti di Atlantide possedevano una conoscenza approfondita di tutti i Misteri che sono celati nella Terra ed usavano piante, erbe, liquidi e animali di ogni specie per le medicazioni e per la trasmissione di certe energie. Inoltre conoscevano le proprietà dei cristalli e delle pietre preziose.

I cristalli venivano impiegati come accumulatori e trasmettitori di onde energetiche, mentre le pietre preziose venivano usate per contattare altri Mondi. Utilizzavano anche la luce del Sole per poter ottenere, mediante dei cristalli, energie producenti la trasmutazione dell'essere.

Andate una notte, quando il Sole si è appena nascosto dietro l'orizzonte, in un deserto e percepite il silenzio che regna tutt'attorno. Raccogliete la pietra che per prima verrà illuminata da un raggio lunare. La pietra vi racconterà una storia che ormai è divenuta leggenda.

Percepirete il vostro braccio indolenzirsi e allora comprenderete cosa sia la fantasia e la realtà.

7

La Promessa d'Amore

Il cielo era coperto dalla coltre blu della sera. La Spada fiammeggiante si ergeva al centro della principale isola di Atlantide. Essa emetteva un grande calore, infondendo negli animi degli dèi cariche energetiche.

In una di queste notti, quando l'ambrosia disperdeva il suo profumo nell'aria, due giovani si scambiarono una promessa d'amore.

L'alta Fiamma creata dalla Spada illuminava il viso della dolce Atlantidea, conferendole una luminosità che solamente la luce dell'astro rifulgente poteva eguagliare.

Il giovane Atlantideo doveva abbandonare, per un certo periodo di tempo, la terra natìa per poter proseguire la Via della Realizzazione. Ella, invece, doveva rimanere nella città a contatto con i suoi simili e continuare da sola la sua evoluzione.

Entrambi, al conseguimento dell'ultima mèta, si sarebbero dovuti rincontrare sotto la calda Fiamma della Spada per proseguire insieme il Cammino, fino ad ottenere la Realizzazione Suprema.

Si allontanarono, recando nei loro cuori la dolce promessa del ritorno.

Le loro due strade si stavano momentaneamente separando, poiché entrambi dovevano apprendere i Segreti e i Misteri a

loro più consoni. La loro mèta finale era rappresentata, quindi, dall'incontro tra i due per poter unire quanto avevano appreso. Ella apprese i Misteri celati dalla Notte e dal bacio della Morte, mentre lui dovette apprendere i Misteri specifici dell'essere un Dio alla luce del giorno.

Una notte, mentre un uccello notturno lanciava i suoi urli acuti in direzione della Luna, il giovane dio, risplendente come il Sole, fece ritorno nel luogo in cui si trovava la Spada fiammeggiante e lì attese la sua compagna.

Passò la notte, venne il giorno e seguì il buio. All'improvviso sentì gelarsi il sangue nelle vene; aveva percepito, lungo il suo corpo, la carezza della Morte.

Guardò alla sua sinistra, laddove il buio era molto più intenso e penetrante. Intravide, nell'oscurità, un occhio micidiale e terrifico che lo stava scrutando. Si sentì male e stette per perdere il contatto con la realtà circostante, ma ciò che lo salvò fu il riconoscere in quello sguardo la sua amata.

Ella apparve dalle profondità delle Tenebre e, rivolgendosi al suo compagno, disse: "E ora camminiamo insieme, nell'Immensità".

8

La Fiamma della Conoscenza

Nel primo mattino la rugiada bagnava la città di Atlantide. Il Sole stava per sorgere al di là di alcune colline dai dolci pendii.

Uscì dalla sua dimora una giovane che, intrecciandosi i lunghi capelli con sottili fili dorati, si incamminò in direzione di una radura. Ben presto incontrò un Cervo che le disse di essere il Guardiano dei boschi, poi la condusse nella profondità della foresta.

Arrivarono in prossimità di una caverna dalla quale usciva un intenso odore di erbe e di spezie. Apparve sulla soglia un vecchio che la salutò. La giovane notò che aveva gli occhi privi dell'iride e ciò stava ad indicare che apparteneva alla casta più antica e regale degli abitanti di Atlantide.

L'Atlantideo si sedette accanto ad una roccia ed accese, sfregando l'indice contro il pollice, un Fuoco dalle Fiamme azzurrine, ma le fiamme non ardevano sul terreno. La giovane gli si sedette di fronte e rimasero per un po' in silenzio.

Poi, il vecchio le disse: "Ti ho riconosciuta, tu sei Shu-tam e vuoi conoscere il Mistero della Fiamma perpetua".

Gli occhi della giovane si illuminarono di ardore e lo pregò di raccontarle tutto ciò che poteva dirle.

Il vecchio le rivelò: "La Fiamma perpetua è custodita nel cuore dell'universo e solo pochi riescono a farla risplendere

nell'oscurità di una dimora. Essa è la Fiamma della Conoscenza e coloro che la possiedono detengono la Conoscenza dell'universo".

L'Atlantideo rimase in silenzio, per alcuni istanti, ad osservare il Fuoco dalle sfavillanti Fiamme azzurrine, poi proseguì dicendo: "Verrà il giorno in cui gli dèi si celeranno nell'ombra e Atlantide verrà sommersa dal mare. La Fiamma non andrà perduta, ma verrà gelosamente custodita da pochi che daranno la vita per preservarla dalla profanazione. Le genti rideranno e sputeranno su di essa, ma il Giorno della Vendetta giungerà presto, poiché Colui che l'avrà saputa custodire la potrà utilizzare come un'arma da guerra".

Il vecchio, poi, prese dal Fuoco ardente una Fiamma lambente di blu e, porgendola a Shu-tam, le disse: "Prendila e nascondila in un luogo segreto affinché un giorno il Principe possa ritrovarla e riportarci, nuovamente, nel mondo che ci appartiene".

La giovane si alzò e si congedò dal vecchio Atlantideo. Accompagnata dal Cervo giunse in prossimità di un ruscello. Poi fu lasciata sola ad eseguire quanto il vecchio le aveva detto di fare.

La Fiamma della Conoscenza è per metà celata e per metà conosciuta. Sta per essere scoperta completamente. E ora tremino quelle genti che con cuore avido e animo putrido hanno infangato la ricerca della Verità.

9

Il Libro Segreto

Il truce muso di un toro si ritrasse nell'oscurità del tempio. Gli occhi erano delle braci ardenti, mentre le lunghe corna sorreggevano una brillante Luna piena. Dal disco notturno si emanarono dei raggi che confluirono al centro del tempio. Una fitta nebbiolina giallastra si sollevò dal pavimento e circondò la sala maggiore.

Poi giunse un Atlantideo che recava con sé un Libro. La copertina era d'oro, mentre le pagine erano di platino. Su di esse erano incisi dei simboli e alcune parole nella scrittura atlantidea. Le pagine si potevano utilizzare non solo per la lettura ma anche per ascoltare e vedere ciò che era scritto, grazie all'ausilio di un apparecchio capace di tradurre i suoni in immagini.

L'Atlantideo aprì il Libro che conteneva arcani Segreti e lesse solo alcune pagine, scatenando delle reazioni di energia.

Il Libro, in seguito, venne nascosto in una grotta che si trova dove il Sole sorge e al suo ritrovamento molte saranno le cose che cambieranno. Molti lo stanno cercando e non sanno che è anche occultato in ogni essere vivente, in attesa di venire riscoperto.

Cosa gli uomini, ora, darebbero per possedere la Chiave che apre il Libro segreto?

L'Atlantideo, solennemente, pronunciò delle Parole ed esse furono: "Yam, shut-nor-sa, nu-yam-la".

Queste Parole segrete giungono dall'Alba dei Tempi per scuotere il dormiente, ed ora una Freccia balena fulminea nel Cielo e va diritta a colpire nel segno.

10

L'Incantesimo

Dalla montagna giunse nel deserto un Atlantideo. Si sedette sulla sabbia, accese un fuoco e rimase immobile a contemplare le scintille di luce che andavano a sprigionarsi. Poi alzò le braccia e fece un particolare movimento con le mani, come per catturare e portare a sé qualcosa. Apparve una Entità pelosa e bestiale. Scalpitava perché voleva essere libera, ma era imprigionata dal potente Incantesimo dell'Atlantideo.

Lo scopo per cui gli abitanti di Atlantide effettuavano tali operazioni era per accrescere la propria energia e il proprio potere personale. Inoltre ricevevano delle Conoscenze che riguardavano gli Abissi del Tempo.

Un felino, mostrando le temibili fauci, si avvicinò all'Atlantideo. Con passo felpato gli girò attorno, annusando l'aria. Emise una serie di ruggiti alternati a mugolii. Poi si accucciò, guardando l'Entità.

Le fiamme si ravvivarono, poiché stava avvenendo tra l'abitante di Atlantide e l'essere bestiale uno scambio energetico. L'Atlantideo si alzò in piedi, mise la mano destra sopra il fuoco e le vive fiamme diminuirono di intensità. L'Entità scomparve e rimase solo il felino che si accostò al dio. Questi accarezzò il pelo dell'animale.

Il Potere è in ogni luogo. Esso circonda ogni essere vivente e

lo compenetra. Cerca la Pietra verde, poiché in essa troverai il modo per carpire il Segreto della Forza dell'universo.

11

La Sacerdotessa di Dagon

La luce dorata dell'alba si estendeva lungo tutto l'orizzonte e i primi raggi del Sole illuminavano le valli fiorite di Atlantide. Le onde del mare bagnavano la sottile sabbia bianca, mentre i flutti più tempestosi andavano ad infrangersi sulle alte coste frastagliate.

La Sacerdotessa di Dagon passeggiava sulla fine sabbia, lasciando che il mare le bagnasse i delicati piedi. Indossava una sottile veste color rosso fuoco la cui trasparenza lasciava intravedere le forme perfette del suo corpo armonioso. Attorno alla caviglia aveva intrecciati dei sottili filamenti d'oro che, ad ogni suo passo, riflettevano la luce del Sole nascente. Le folte chiome indomite sparse lungo la schiena. Gli occhi socchiusi per assaporare meglio l'odore del mare.

Poi, si distese sulla sabbia lasciando che il suo corpo venisse baciato dalle onde. I capelli sparsi sulla sabbia bianca assunsero il colore del fuoco ed ella, cullata dal rumore delle onde e dal tiepido vento che le accarezzava la pelle, si addormentò.

Delle grosse e minacciose nubi incominciarono a stagliarsi all'orizzonte e ben presto le acque del mare assunsero un colore intenso, di un verde smeraldo. L'acqua schiumeggiò mentre tutt'attorno regnava un gran silenzio.

Dal mare sorse un dio meraviglioso e potente, dalla pelle

sottile e rossastra. Era alto e possente, incuteva un gran terrore. Il dio, il cui nome era Dagon, aveva le palme delle mani color rosso sangue e quando apriva le fauci lasciava intravedere della saliva sanguinolenta.

Nel frattempo, la sacerdotessa era sempre addormentata e iniziò a sognare. Il dio Dagon si presentò nei suoi sogni e lei non ebbe timore, poiché custodiva il Sapere segreto del Dio.

Dagon le parlò e disse che avrebbero dovuto creare una razza di nuovi dèi che avrebbe portato sulla Terra tutti quei Misteri tenuti nascosti dalle profondità marine.

Il dio sfiorò delicatamente con la mano destra il flessuoso corpo della dea ed ella, nel sogno, si sentì fremere e bruciare di ardente passione. Percepì, sul suo corpo, le lambenti carezze delle onde del mare e venne travolta da un turbine di emozioni e pervasa da baci frenetici.

Mentre la sacerdotessa stava per risalire un vortice verdastro nel quale si era lasciata sprofondare intravide, aprendo gli occhi, una forma umanoide che si stava inabissando nel mare.

Una voce profonda giunse dalle profondità marine e disse: "I nostri figli avranno l'ardore del tuo cuore e la brama infuriata del tuo corpo. Il tempo è ora, poiché presto nuovi dèi abiteranno la Terra".

Gli occhi della sacerdotessa brillarono di cocente passione. Volle immergersi tra i flutti del mare per unirsi nuovamente a Dagon, ma la forza che vibrava in lei la fermò.

La dea, dopo aver lanciato una lunga occhiata al mare, si voltò e si diresse verso la città. Gli Atlantidei attendevano il suo messaggio.

12

Gli ultimi Dei

Le Dodici Piramidi scintillavano al Sole. In ciascuna di esse era conservata una Conoscenza. Al di là della vallata ne esisteva un'altra che emanava la cupa luce della notte. Mentre attorno ad essa fulmini e saette turbavano il silenzio un Grande Occhio apparve su ognuno dei quattro lati.

Dei tuoni rimbombarono su tutta l'isola, poiché la Voce del Possente parlò e disse: "Io creo, ora, Quattro Dei che sono in relazione alle quattro parti del mio Essere".

Dopo aver pronunciato queste parole le palpebre si abbassarono sui Quattro temibili Occhi e successivamente si sollevarono, lasciando scoprire una fonte di luce accecante. Si concretizzò, poi, un fascio di luce che andò a colpire la terra e gli Dei furono creati.

Essi erano Quattro e seppero subito perché il Possente li aveva emanati. Si diressero verso la grande città di Atlantide e quando vi giunsero i Vecchi Saggi uscirono dal tempio per accoglierli al centro della città. Gli Dei risplendevano di luce ed emanavano forza e bellezza. Informarono i Vecchi Saggi del loro compito e annunciarono la fine del Tempo.

Grandi fumi iniziarono ad elevarsi dalla terra e le acque del mare furono risucchiate. Il Drago sobbalzò, facendo così sentire la sua presenza su tutte le isole di Atlantide.

Il Drago mostrò le sue fauci e Atlantide scomparve assieme ai suoi abitanti che avevano deciso di terminare, così, la loro esistenza sulla Terra.

Solamente i Quattro Dei si salvarono dalla catastrofe, poiché all'ultimo stadio della Realizzazione. A coppie si diressero verso nuove terre per portare il loro Messaggio agli uomini.

Il Drago sta preannunciando il loro Ritorno.

13

L'Alba degli Dei

L'alba incendiata di fuoco emanava i suoi bagliori sulle vaste distese d'acqua. Il Sole stava per nascere e la Luna incominciò a nascondersi. Sul grande mare regnava la quiete e il silenzio veniva interrotto, ogni tanto, dai suoni emessi dagli uccelli acquatici. Un'alba così intensa di colori e piena di promesse non si vide più per millenni.

I Quattro Dei stavano portando la loro Parola agli uomini della Terra, ma per questi era molto difficile apprendere le Arti Regali. Il loro grado di evoluzione era ancora molto basso.

Gli Dei dovevano tramandare agli uomini la loro Conoscenza, affinché non andasse perduta quando si fossero allontanati dal pianeta. Quella fu l'Alba più lunga di tutti i Tempi, poiché lasciò presagire l'inizio di una nuova Età.

Gli Dei andarono tra i popoli; insegnarono la Sapienza e la trasmisero ai loro Figli fino al momento in cui gli Dei, terminato il loro compito, ebbero la loro ultima Trasformazione. Da quel momento i loro Figli riuscirono a conservare nei propri cuori la Conoscenza Segreta.

Il tempo è testimone di tutto ciò che accadde da quando i Figli degli Dei e i loro Figli scomparvero dalla Terra. Millenni di solitudine e di angoscioso terrore pervasero i cuori di tutti gli uomini, poiché non furono capaci di conservare l'insegnamento

ricevuto.

La Fiamma della Sapienza venne custodita da qualche Uomo, ma è ben poca cosa se la Conoscenza non può dominare, nuovamente, il pianeta. Non si adorino più i falsi dèi, poiché sono la causa dell'abisso di follia in cui l'uomo è precipitato.

Molte vie sono state tracciate e molti segni lasciati sulla Terra affinché Uno li possa riconoscere.

La Luna sta risplendendo nel cuore della notte e presto tramonterà. Si assisterà alla nascita del Nuovo Sole e un'Alba così rifulgente non verrà mai più vista.

Attenti uomini, udite il battito di due lunghe ali sul vostro capo. La Fenice sta per ritornare e cerca il suo nido.

Parte Terza

Il Tempo dei Post-Dei
(Età Intermedia)

Il Libro di Ichtonh e Mithra

1

Il Sentiero degli Antichi

Dalla terra silente l'alba iniziò a fare la sua prima apparizione dopo che la Collera del Divino si era abbattuta su ogni luogo. Il Cavaliere dello Spazio era ormai lontano, ma le Nuove Luci dell'Alba erano propiziatorie per la venuta di un Nuovo Giorno.

Ichtonh si scosse dal silenzioso stato in cui era caduto dopo che il Divino aveva segnato per lui e per il suo compagno Mithra il nuovo corso del loro destino. Si avvicinò a Mithra e i loro sguardi furono catturati dalla profondità ipnotica del vasto Oceano ancora ribollente.

In lontananza, osservarono l'ultima stella che stava per sprofondare al di là dell'orizzonte e interpretarono il fatto come un segno per il luogo dove si sarebbero dovuti recare. Il loro compito era quello di portare a termine la loro evoluzione, ma ciò sarebbe stato possibile solo se la Conoscenza poteva venir trasmessa ad alcuni abitanti della Terra. Mithra, però, era molto dubbioso e incerto sul risultato della loro missione, poiché consisteva nel rivelare la Sapienza Arcana a menti poco evolute.

Essi dovettero recarsi, per seguire il Piano Divino, nelle terre dove il Sole tramonta. Non ci fu bisogno di mezzi di trasporto meccanici, poiché istantaneo fu lo spostamento degli Esseri Divini dal lembo di terra atlantideo alla lontana terra di Sahr

che gli uomini, in seguito, chiameranno Perù.

E ora vi racconto come gli uomini della terra di Sahr videro per la prima volta gli Dei.

Due giovani indigeni si erano inoltrati nella foresta e salendo una ripida scarpata erano giunti in prossimità di un colle che dominava la costa sabbiosa lambita dallo splendido mare ruggente. Quel luogo era il loro ritrovo segreto, dove partivano i loro sogni e ritornavano le loro speranze.

Si erano seduti accanto ad un vecchio albero e l'aria era carica di un forte odore di salsedine. Notarono il cielo rabbuiarsi e il vento iniziò a soffiare forte, facendo aumentare il moto rabbioso delle onde. Decisero di ritornare indietro ma furono abbagliati da una intensa luce che assunse un colore ambrato. Poi si dissolse, lasciando una profondità nerastra in cui si muovevano delle forme.

I due giovani, impauriti, si precipitarono lungo la scarpata ma, ad un certo punto, si accorsero di essere immobili e di non poter più fare alcun movimento. Una forte morsa di nausea li colpì e un bagliore, proveniente dal luogo in cui si muovevano quelle forme misteriose, li gettò a terra tramortendoli.

Al loro risveglio si trovarono nella profondità di una grotta nascosta nella foresta. Cercarono, accanto a sé, i loro arnesi da caccia e li trovarono.

"Non vi serviranno, per ora", disse una voce potente da un punto oscuro della grotta. "È tempo di risvegliare l'uomo e di far tacere l'animale".

I due giovani assunsero una posizione di difesa, ma grande fu lo sgomento; la voce che avevano udito non apparteneva a nessuno dei loro compagni.

Dall'oscurità della grotta apparve Ichtonh e i giovani videro la Divinità che rimarrà impressa nella storia della loro cultura per i secoli a venire.

Rimasero atterriti della notevole prestanza fisica di quello sconosciuto che possedeva delle strabilianti armi da caccia in grado di neutralizzare la preda. Ma furono ancora più atterriti nel vedere Mithra.

Ichtonh era molto alto e snello e la sua figura emanava forza e sicurezza. Mithra, invece, era un po' più basso e muscoloso ed era l'espressione vivente dell'arditezza e della furia scatenata.

Ichtonh rassicurò i due giovani che li guardavano terrorizzati, ma anche incuriositi.

"Non temete", disse Ichtonh. "Non vi faremo alcun male. Dovete tornare dalla vostra gente e raccontare della nostra venuta".

Mithra prese un lungo ramo e disegnò nella terra una mappa celeste e un serpente che si morde la coda.

"Ecco il motivo per cui siamo venuti", spiegò Mithra. "Questo è il motivo ultimo per cui dovete esistere".

I due giovani, ancora intontiti, si allontanarono dalla grotta e si diressero verso il loro villaggio.

La Via degli Antichi Dei era stata indicata e ora spettava solo all'uomo d'intraprenderla.

2

Il Tempio di Smeraldo

L'oscurità della notte era calata sulla terra di Sahr. Era una notte calda e dal mare giungeva l'odore della salsedine che si mescolava ai profumi della foresta lussureggiante.

Jshar giaceva rannicchiata nel suo giaciglio e attendeva, nonostante l'ora tarda, il ritorno del fratello che era andato a caccia. Venne accarezzata dal caldo vento della notte e si addormentò. La Luna si era appena sottratta da una coltre nerastra di nubi e ora splendeva la sua luce sul volto della giovane.

Jshar fece un sogno. Si trovava sulla soglia di una stranissima costruzione. Oltrepassò delle immense colonne di basalto e fu all'interno. La sua attenzione venne catturata da una intensa luce verde che proveniva da un lungo corridoio. Lo percorse tutto e arrivò in un luogo dove non c'erano pareti e così si ritrovò nel mezzo della foresta. Volle tornare indietro, ma la strana costruzione era scomparsa. Rimaneva solamente il bagliore verde di una grande gemma che risplendeva ai suoi piedi. La fissò intensamente e le sembrò di perdere i sensi. La sua mente girava vorticosamente in un universo costellato di stelle e pianeti. Vide il susseguirsi di Ere e la creazione di mondi e stelle. Poi le apparve un volto inquietante, senza lineamenti e con gli occhi completamente bianchi. Quel volto

sembrava invitarla ad avvicinarsi, ma dal sogno Jshar emise un grido che la riportò alla realtà.

Madida di sudore, con la testa che le girava vorticosamente, cercò di alzarsi dal suo giaciglio per andare ad abbeverarsi. Fece fatica a camminare, ma riuscì a raggiungere un ruscello d'acqua fresca. E rivide, con gli occhi della mente, quel volto terribile che, però, non voleva incuterle alcun timore.

La luce lunare rifletteva nell'acqua il volto di Jshar e si vide, per la prima volta, con occhi nuovi. Percepiva dentro di sé una fiamma ardente. Si lavò la faccia con l'acqua fresca e si sentì meglio.

Volle tornare indietro ma si accorse di aver perso il senso dell'orientamento. Una misteriosa forza sembrava spingerla in direzione della foresta. Si addentrò fino a giungere in una radura. Si distese sull'erba e si lasciò cullare dalla Luna luminosa.

Chiuse gli occhi e vide, nuovamente, il volto senza lineamenti e quegli occhi completamente bianchi. Colta da terrore aprì gli occhi e si accorse di non essere sola. Vide, in piedi accanto a lei, una figura d'uomo altissima. La luce lunare gli illuminava i capelli argentei che raggiungevano le spalle. Indossava uno strano abbigliamento, una veste lunga per nulla adatta alla vita della foresta.

Jshar cercò di vedere il volto dello sconosciuto e per un attimo le sembrò di intravedere un volto senza lineamenti... venne colta da una stretta al cuore. Ma subito la sensazione che la attanagliava si dileguò quando quell'essere le porse la mano per aiutarla ad alzarsi. Era così piccola al suo cospetto, nonostante che fosse la donna più alta della sua tribù.

Ichtonh puntò i suoi occhi argentei in quelli verdi della giovane ed ella rivisse il sogno che aveva fatto.

"Ho risvegliato in te una qualità che ti permetterà di scoprire i Misteri celati in te stessa, come in ogni luogo", disse Ichtonh. "Erigi per me la nostra Casa, il nostro Tempio, ove io insegnerò a te e ai figli che vorranno credere in me".

Poi la prese per mano e la condusse con sé nel Tempo, nella

Dimensione perduta degli Antichi ove Tutto È e Non È, e le fece vedere la loro Casa, il loro Tempio che si trova al di là del Tempo e dello Spazio, al di là delle Ere.

"Qui potrai prendere quello che ti serve per la costruzione del Tempio di Smeraldo", le disse. "Ogni cosa è possibile e nulla resiste al Tempo".

Il Tempio di Smeraldo si trova tutt'ora nella terra di Sahr. Esiste una tecnica che consente di entrare nel Tempio. Gli dèi non hanno cancellato le prove della loro esistenza, ma chi sei tu per giungere sino alla loro Dimora?

3

Il Richiamo della Notte

All'interno della foresta fluviale la gente della terra di Sahr aveva eretto una costruzione piramidale. Sulla sua sommità si recavano di notte per ricevere degli insegnamenti, dai due grandi dèi, sulle origini dell'universo e sul moto perpetuo delle cose.

Durante una notte di Luna nera si erano riuniti, in totale silenzio, sulla sommità quadrangolare della piramide. Dalla lunga e ripida scalinata di pietra apparvero gli dèi e gli uomini si prostrarono a terra.

Mithra, con voce possente, esclamò: "Abbiate rispetto per la terra, per gli animali e per voi stessi, ma non prostratevi mai di fronte ad un vostro simile. L'umiltà non si impara, si nasce umili, ma ciò non vuol dire essere schiavi".

La gente, illuminata dal volto radioso di Ichtonh, si alzò lentamente e prese posto, in circolo, attorno ad uno strano oggetto che Mithra aveva sistemato su di un piedistallo.

Ichtonh disse: "È la Luce che governa il mondo, non la Tenebra. La Tenebra affascina e l'uomo può correre il pericolo di divenirne schiavo".

Mithra spiegò: "La realtà del Creato sta nella sua verità e nel ripetersi degli avvenimenti. Voi non siete i primi abitanti della Terra, altri prima di voi hanno abitato questo pianeta. Però voi

non conoscete le Leggi che lo regolano e noi ve le insegneremo".

I due dèi comunicarono a quegli uomini i Princìpi della Vita e della Morte. Spiegarono che esistevano anche altri modi di vivere, diversi da quelli condotti dagli abitanti della foresta. E gli uomini della terra di Sahr appresero profonde nozioni che permisero la costruzione, in breve tempo, di una Città-Tempio.

Durante quella notte di Luna nera, in cui si erano riuniti per ascoltare la voce dei divini, Ichtonh e Mithra ingiunsero a tutti gli uomini di allontanarsi e fecero restare solamente le donne. Ce n'erano all'incirca una ventina e Mithra, dopo averle fatte sistemare accanto all'oggetto che aveva portato con sé, disse a loro di chiudere gli occhi. Il dio si concentrò e le donne sprofondarono in un Mare silenzioso e immoto, dove videro la propria vita e dove capirono il significato dei loro singoli compiti.

Tra le donne c'era, oltre a Jshar, una giovane dalla pelle blu e dai capelli corvini di nome Misha. Stava sempre in disparte e in solitudine, poiché gli altri la evitavano a causa del suo atteggiamento aggressivo. Però era ricercatissima quando gli uomini andavano a caccia, poiché il fiuto e l'abilità che dimostrava erano eccezionali.

Mentre tutte le giovani erano immerse nelle profondità del Mare oscuro, seguendo le fila dei loro destini, Mithra si avvicinò a Misha. Istintivamente, lei si scosse come le accadeva sempre quando percepiva la preda avvicinarsi alla sua trappola.

La mancanza della Luna faceva sembrare il colore della sua pelle ancora più scuro e Mithra, standole accanto, si accorse che emanava l'odore del fiore di Lhycat, un fiore dall'aroma dolce e speziato che cresceva su Atlantide. Il ricordo di quel profumo lo riportò, per un breve momento, sul suo continente e si lasciò cullare dai ricordi.

Venne distolto da un grido acuto proveniente dalla foresta e capì che era giunto il momento di agire. Chiuse gli occhi e concentrandosi fece scivolare, con il potere della sua mente, la

coscienza di Misha ancora più in profondità. La giovane ebbe un tremito e poi chinò il capo.

Il dio stette accanto a lei, finché non si svegliò e si trovò in un altro stato di coscienza in cui poteva percepire una realtà diversa. Misha vide il suo corpo addormentato e si accorse di avere accanto a sé Mithra che le sembrò ancora più oscuro e temibile.

Mithra le spiegò i Misteri della Notte ed ella fu felice di essere stata scelta affinché imparasse l'Arte del Guerriero e del Cacciatore.

Il dio le disse: "Le vere prede non sono gli animali che cacci. Quelle vere sono gli esseri umani, le prede del Potere che stai percependo attorno a te. Usa le Arti che ti insegnerò affinché la Morte non ti possa ghermire. Ferma la Morte e fatti dire ciò che ella conosce. Il luogo dove ti vuole portare non ha nome e ognuno rimane uguale a se stesso. Ricorda ciò che ti ho detto. Segui te stessa, come la tua Morte, nel cammino dell'evoluzione. Fatti portare nei suoi Mondi ma non lasciarti illudere perché devi, per la Legge, ritornare".

Misha percepì un forte vento che la respinse nel suo corpo addormentato e poi risalì dalla profondità del suo essere. Aprì gli occhi e vide i veri occhi di Mithra. Ebbe una forte fitta al fianco sinistro e una stretta di nausea la fece piegare in due, ma ebbe il tempo di vedere il volto del dio nell'oscurità, due luminosi occhi ambrati la fissavano nel profondo.

Misha vide riflettersi la luminosità dei profondi occhi di Mithra nell'oggetto misterioso che il dio aveva portato e vide un lampo nerastro venire assorbito dalla profondità della Notte.

4

Il Cristallo di Lughr

La gente della terra di Sahr si recava ogni giorno sulla piramide per vedere lo strano oggetto portato dal dio Mithra. L'oggetto aveva la capacità di essere una fonte autonoma di energia e gli dèi avevano spiegato agli abitanti della foresta che era una delle poche cose che si erano portati da Atlantide.

Il suo nome era Lughr ed era un Cristallo che permetteva alla gente del luogo di curarsi dalle malattie. Inoltre, sottoponendosi alle sue irradiazioni, si poteva bloccare il processo di invecchiamento delle cellule e si poteva pure rigenerarle, producendo il ringiovanimento.

Molte lune si erano avvicendate dal momento in cui Ichtonh e Mithra fecero la loro comparsa tra gli uomini della terra di Sahr.

I loro insegnamenti incominciarono a dare qualche frutto. Erano riusciti a far scoprire agli abitanti della foresta delle realtà diverse dalla comune esistenza. Inoltre erano riusciti ad infondere, nella gente del luogo, la prioritaria necessità di apprendere una nuova mentalità e di assumere un comportamento nobile, degno di ricevere l'eredità dell'Antico Retaggio.

Ma nonostante che gli dèi fecero molto, moltissimo si doveva ancora fare. Le irradiazioni del Cristallo di Lughr

avevano affinato le capacità cerebrali delle genti di Sahr, ma bisognava accelerare i tempi della mutazione.

Ichtonh e Mithra, assorti accanto al Cristallo, presero la decisione di operare geneticamente, al fine di realizzare un essere cerebralmente più dotato rispetto a quanto il Cristallo di Lughr poteva fare sugli abitanti della foresta. Distolsero gli occhi dal Cristallo e Ichtonh si diresse verso la spiaggia, mentre Mithra rimase in silenzio a fissare l'oscurità della Notte.

Ichtonh scrutò, per mezzo di un sofisticato strumento, la volta celeste e notò che le congiunzioni astrali-planetarie erano favorevoli. Incominciò a camminare sulla sabbia e poi si mise accanto ad una roccia, ad attendere. Sapeva anche chi sarebbe arrivato.

Mithra cercò più profondamente nell'oscurità della Notte e toccò qualcosa che si muoveva sinuosamente, emanava il dolce e inebriante profumo del fiore di Lhycat.

La Terra, immota e consapevole, fremette. Stava assistendo alla nuova parte del Piano. E la notte calda si immerse lentamente per svanire nelle prime luci dell'alba.

La terra di Sahr reca sulla sabbia il Sacro Segno della Rinascita; la misteriosa piramide cela un Segreto mai svelato.

I Sacri Sigilli furono violati e il sangue coprì la terra. Ma dal sangue sorsero due Draghi. I loro nomi erano Ethar e Phartis.

5

Il Segreto della Dimora di Har

Durante il solstizio d'estate Ichtonh e Mithra lasciarono il villaggio della gente di Sahr e si addentrarono nella foresta. Camminarono per parecchi giorni finché si fermarono vicino ad una cascata. Collocarono nelle profondità di una grotta seminascosta un Teschio Sacro, una riproduzione perfetta di un teschio umano.

Lo scopo del Teschio era quello di guidare, emanando delle onde di energia, le fragili menti umane dopo la scomparsa dei due dèi.

Chiamarono dalle Dimore infuocate, a difesa di quel luogo, un Guardiano. Il suo nome è Har.

Dopo che ebbero terminato la loro operazione ritornarono al villaggio. La gente era indaffarata a costruire, secondo le istruzioni impartite da Ichtonh, vie di comunicazione, accessi, strade, ponti, dimore e nuovi templi. Venne anche eletto un luogo in cui Jshar e Misha potessero stare assieme fino all'arrivo della primavera.

Quando Jshar e Misha scoprirono di portare in grembo il frutto della Divinità si accorsero di aver sviluppato, ulteriormente, le loro doti telepatiche e di chiaroveggenza. Inoltre si sentivano attratte, senza capire il motivo, da un luogo molto distante nella foresta.

Quella sera, del solstizio d'estate, ci sarebbe stata una grande festa, poiché gli dèi avevano spiegato agli uomini che in quel particolare giorno gli Spiriti di Ethar e Phartis si sarebbero incarnati nel ventre di Jshar e Misha.

I preparativi per la festa impegnarono tutti e verso il tramonto si sedettero accanto al fuoco sulla spiaggia. Diedero inizio ai canti, ai giochi e ai balli. Il tempio che la gente aveva costruito sulla cima del dirupo, dove gli dèi vennero visti per la prima volta, assisteva al manifestarsi di un evento storico.

Ichtonh preparò una bevanda di erbe e Ishar e Misha la bevettero tutta d'un fiato. Gli occhi delle due donne si illuminarono e, inebriate dalla bevanda eccitante, incominciarono a ballare. I due dèi presero degli strumenti musicali a fiato e suonarono una musica che è rimasta scritta nel Grande Spartito. Soltanto chi avrà orecchi per udire e occhi per vedere la potrà riascoltare.

La danza delle due giovani assunse delle movenze seducenti e allo stesso tempo ipnotiche. I loro occhi risplendevano di una luce irreale e il loro volto ammaliatore emanava sensualità e ardore. La danza, al suono delle note degli dèi, divenne sempre più frenetica e contagiò tutti gli astanti che espressero, nelle movenze istintive, la felicità di quel momento. Jshar e Misha ballarono sempre più freneticamente finché, esauste, si abbandonarono sulla sabbia.

Mithra si accorse del passaggio di due piccole Stelle nel cielo notturno e si augurò che tutto fosse andato bene. Si alzò e andò a sollevare dalla sabbia la donna dalla pelle blu, mentre Ichtonh si prese cura di Jshar.

Le due giovani ripresero i sensi e si sentirono inebriate dalla felicità. Jshar si accorse di essere tra le braccia di Ichtonh e lo volle stringere più forte a sé, illudendosi di possedere quell'essere divino che era giunto da una terra lontana e che aveva dato una speranza alla sua vita.

La gente, lentamente, fece ritorno alle proprie abitazioni e nel silenzio della notte un pensiero fece eco nella mente dei quattro amanti: "Amore è la Legge".

6

La Comparsa dei Giganti

Jshar si era alzata, ansimando, nel cuore della notte. Aveva sognato che un Drago Rosso stava lottando, furiosamente, contro un essere anfibio, viscido e repellente. Non si dava pace, poiché non riusciva ad interpretare il sogno. Pensò che ne avrebbe parlato a Ichtonh.

Durante il giorno si sentiva tesa e nervosa. Non aveva trovato Misha nel suo giaciglio e pensò che la donna, di primo mattino, si fosse recata alla piramide.

Misha, la giovane dalla pelle blu, era sempre così silenziosa ed era difficile accorgersi della sua presenza. Mithra, però, la stava istruendo affinché le sue doti naturali del 'Kyon', così venivano chiamate la telepatia e la precognizione dal popolo, venissero intensificate.

Jshar percepì un acuto dolore trafiggerle il ventre e trattenne un urlo. Trovò la forza di correre verso la foresta, poiché sapeva che era giunto il momento che tutti attendevano. Doveva solo trovare il luogo giusto. Non ebbe bisogno di pensare a lungo perché una strana forza sembrava condurla verso un luogo che non aveva mai visto.

Jshar incominciò a perdere le forze e vide delle gocce di sangue vicino ai suoi piedi. Non volle perdersi d'animo e si incamminò in direzione del fragore di una cascata. Si avvicinò

e notò una grotta seminascosta. Fu catturata dal bagliore accecante proveniente dall'interno. Entrò nella grotta e dopo aver percorso un breve tratto vide un bellissimo Teschio con incastonate, nelle cavità orbitali, due gemme di Lapislazzuli. Sentì un gemito, distesa a terra c'era Misha.

Il momento del parto era ormai giunto, ma lei non voleva soffrire come le altre donne. Ichtonh le aveva raccomandato di usare le pratiche che le aveva insegnato per il momento in cui si sarebbero fatte sentire le doglie, ma lei lo voleva accanto a sé. Tese la sua mente alla ricerca di quella di Ichtonh e percepì l'irruenza della mente del suo amato, seguita da una dolcezza infinita. La vista le si appannò e tutto divenne nero.

Jshar venne svegliata da una calda e avvolgente energia che le saliva lungo il braccio. Aprì gli occhi e vide Ichtonh. Egli le parlò e le fece bere un decotto di erbe. La mise in posizione supina e incominciò a premerle, con i polpastrelli delle dita, alcuni punti del corpo e sulla nuca. Mithra faceva la stessa cosa a Misha.

Jshar e Misha furono sufficientemente lucide per ascoltare, attentamente, le istruzioni degli dèi. Si sentivano calme e rilassate e riuscirono a compiere tutto ciò che a loro veniva detto di fare.

All'improvviso, Jshar, sentì un calore pervadere il suo essere e una bolla di energia scivolare via dal suo corpo.

"Non può essere terminato tutto così in fretta e senza dolore", pensò Jshar.

Poi, la donna guardò Ichtonh che teneva stretto tra le braccia il suo frutto e il dio mise sul ventre della madre la bimba, il cui nome sarebbe stato Ethar. Lei, accarezzandola lentamente, promise al padre che l'avrebbe protetta e condotta, per mano, sulla Via della Conoscenza.

7

L'Antico Retaggio

Mithra accarezzò i lisci e delicati capelli di Misha, mentre allattava il piccolo Phartis.

Su Atlantide il dolore del parto non era conosciuto, poiché la nascita della vita avveniva all'esterno del corpo della femmina per mezzo dell'unione, operata da esperti Atlantidei, di due cellule inserite in un ambiente idoneo al loro sviluppo e alla loro crescita.

Della conoscenza scientifica e tecnologica atlantidea non rimaneva nulla se non quello che Mithra, Ichtonh, Hastur e Cthulhu stavano trasmettendo ai popoli della Terra. Ma per la riproduzione di certe apparecchiature scientifiche gli dèi avevano bisogno di materiali che non erano reperibili sulla Terra. E la Conoscenza Arcana sarebbe riuscita a sopravvivere al trascorrere del tempo?

Mithra, osservando Phartis, si rese conto che l'esperimento era pienamente riuscito. Aveva trasmesso, geneticamente, al bimbo tutte le qualità e le doti dell'Antico Retaggio.

Mentre Misha si addormentò, tenendo accanto a sé la sua creatura, Mithra diede al figlio il dono più prezioso: chiuse gli occhi e fece il vuoto nella propria mente. Dal vuoto oscuro emersero dei Simboli e Mithra li proiettò nella mente di Phartis, comunicandogli così i princìpi e le regole da seguire per il

risveglio della Volontà, l'ottenimento del Sapere e la padronanza del Potere.

Il Sigillo ad un certo momento dell'esistenza di Phartis si sarebbe attivato grazie alla predisposizione genetica all'evoluzione e, come un fuoco che brucia dall'interno, il post-dio avrebbe ottenuto la Conoscenza. È questo il Sigillo dell'Antica Stirpe Reale che i Giganti si trasmisero, il Sigillo della continuità, della non-morte, la vita eterna, il Sigillo del dio Mithra custodito nella Dimora Regale.

Passarono alcuni anni dalla nascita di Ethar e Phartis e gli uomini della terra di Sahr fecero notevoli progressi. Avevano costruito strade, eretto templi e progettato nuove città. Il tenore di vita conquistato era elevato e non aveva eguali.

Gli dèi amavano stare sulla piramide per contemplare il cielo stellato. Essi attendevano, già da tempo, un Segno che avrebbe indicato che era giunto il momento di lasciare la terra di Sahr.

Nelle notti stellate Jshar e Misha si recavano sulla piramide e facendo attenzione a non essere viste osservavano i due dèi per delle ore, attendendo silenziosamente sino all'alba.

Ichtonh e Mithra avevano fatto di queste due donne delle guerriere pronte ad agire senza rimpianti, ma il pensiero che gli dèi sarebbero presto partiti le rattristava. La loro tristezza venne, inevitabilmente, percepita da Ichtonh e Mithra che, chiamandole a sé, le resero partecipi della ricerca del Segno tanto atteso.

Grazie ad uno strumento cilindrico esse potevano vedere dei punti lucenti nell'universo e rimanevano ogni volta affascinate dal meraviglioso spettacolo a cui assistevano.

Jshar, la più curiosa delle due donne, una notte volle tenere tutto per sé lo strumento e osservare le costellazioni e i pianeti, ma la mano le tremò... aveva visto il Segno che attendevano. Un bagliore, nato dal nulla, sfrecciò rapidissimo nel vuoto nero e venne riassorbito dalla sua stessa fonte.

Ichtonh e Mithra presero per mano le donne; le loro menti si toccarono e per un po' stettero unite. Un'energia incominciò a scorrere lungo i loro corpi e li fece ondeggiare. Un'esplosione

d'Amore si diffuse dentro di loro e fu talmente intensa che ne rimasero inebriati. Le loro menti si cercarono ancora più intimamente e tutte assieme si dissero, all'unisono, che ciò che contava era solo la realizzazione dell'Amore. Il resto era nulla.

La magia di quel momento eterno svanì e Mithra disse: "Non importa in che luogo, l'importante è esistere e perpetuare la propria esistenza nell'Eternità, dove ogni vostro pensiero non morirà mai".

Rimasero in silenzio ad ascoltare gli impercettibili rumori della notte. L'alba non li avrebbe più rivisti insieme.

8

La terra degli uomini felici

Gli dèi raggiunsero una grande terra al di là dell'Oceano, dove crescevano gli eucalipti e i fiori di loto. Erano approdati sulla costa e decisero di inoltrarsi in quella terra.

Smaterializzarono i loro corpi e si rimaterializzarono in un luogo che per raggiungerlo gli uomini primitivi avrebbero dovuto camminare per ben due lune nuove.

Erano giunti in un luogo paradisiaco, protetto dalle montagne circostanti. Ichtonh fece notare a Mithra la bellezza di quel luogo e si abbeverarono alle acque fresche di un ruscello.

Furono avvicinati da un vecchio di bassa statura, calvo e dai tratti somatici che potevano ricordare gli uomini della terra di Sahr, ad eccezione del naso che era poco pronunciato. Il vecchio, il cui nome era Yung-Li, li condusse al suo villaggio.

Ichtonh e Mithra furono circondati da piccolissimi e splendidi bimbi dagli occhi scuri che si aggrappavano, divertiti, alle loro lunghe vesti. Il suono delle loro voci ricordava la musicalità dell'idioma usato su Atlantide.

Yung-Li mandò via i bimbi e fece accomodare i due visitatori all'interno della sua capanna. Non sembrava per niente sorpreso dell'arrivo di esseri così diversi dalla sua gente: altissimi, dai lineamenti affilati e con strani occhi dalla forma

allungata.

"Molte lune sono passate da quando altre terre dominavano i mari e altri popoli regnavano su di esse", disse Yung-Li. "Io so che voi siete venuti dal mare, dal grande continente che si è inabissato", concluse. "Raccontatemi la vostra verità".

Mithra era sicuro che gli Atlantidei, in tempi passati, avevano avuto qualche contatto con gli uomini di questa terra e ne ebbe la conferma quando il vecchio estrasse dalla sua tunica un Sigillo di origine atlantidea.

Yung-Li, tenendo il Sigillo nella mano, disse: "Questo Sigillo protegge la nostra terra, la terra degli uomini chiamati Hu-Yan, gli uomini felici".

Il vecchio, riverente, chinò il capo e Ichtonh sfiorò con le dita la sua fronte.

"Ripeti con me queste parole e riporta in vita il divino che è in te", lo esortò Ichtonh.

Il dio iniziò a vibrare delle Parole arcane di Potere e subito i due furono circondati da una luminosità azzurrina. Si sentivano distaccati dal mondo, ma eternamente presenti in un'Estasi che sembrava non volesse aver mai fine.

Lentamente, si sollevarono da terra e rimasero in quella posizione mentre la gente del villaggio e i bimbi, tra la curiosità e l'incertezza, facevano capolino dalle loro dimore. Poi Ichtonh e Yung-Li ritornarono, dolcemente, a terra e la luminosità scomparve.

"Questo che hai visto è il mio Regno", disse Ichtonh al vecchio. "Il tuo compito è quello di mostrare agli altri ciò che hai visto e nel nome del Sacro Sigillo, che tu custodisci, non permettere che venga svelato il luogo dove si trova il Regno".

Una giovane tutta occhi e sorriso si avvicinò a Mithra. Egli cercò di non prestarle attenzione, ma percepì il magnetismo che ella emanava. Si rese conto che la giovane, il cui nome era Tay-Lin, sarebbe stata la sua migliore allieva.

Contraccambiò il sorriso e, osservandola negli immensi occhi scuri, le disse: "E ora andiamo a imparare l'Arte dell'Essere e del Divenire".

9

Le Quattro Regole del Comportamento

Tay-Lin stava apprendendo con molta facilità gli insegnamenti del Maestro.

L'arte del combattimento consisteva nello studio attento dei movimenti degli animali e nel riprodurli con gestualità e movenze. La leggerezza nei movimenti e l'armonia dei gesti era basilare.

L'arte del combattimento richiedeva una disciplina ferrea, poiché necessitava di una mente ben concentrata e di un perfetto controllo sui muscoli del corpo.

Tay-Lin stava riuscendo molto bene in quest'arte, poiché stava raggiungendo il controllo e il dominio sul suo essere.

"Solo dopo che avrai sconfitto il Drago, che dorme nelle profondità delle Acque silenti, potrai divenire il mare e raggiungere il Silenzio", spiegò Mithra alla giovane. "Il Silenzio è pure Parola e allora dovrai esprimere la condizione appena conquistata, manifestando il Potere", proseguì con enfasi. "Esprimerai il Potere tramite la gestualità che è stata resa perfetta dalla purificazione del tuo Spirito", concluse. "Sarai sola con il Potere. Ascoltalo provenire dalla notte, dalle montagne, dal richiamo degli animali notturni, dalla terra tremante, dal vento turbinoso. Ascolta il Potere che è in te e uniscilo con l'Infinito".

10

La Dinastia

Ichtonh e Mithra meditavano sulla soglia del tempio, eretto per loro dalla gente del villaggio. L'entrata era custodita da due statue che riproducevano i loro lineamenti.

Il Sole stava tramontando e i due dèi videro arrivare Tay-Lin in compagnia di un giovane. La giovane presentò Shao-Mai ai Maestri e li pregò di svelare, a loro, i Misteri della Conoscenza Arcana.

Shao-Mai apparve agli occhi degli dèi degno di ricevere i loro insegnamenti e Ichtonh li fece avvicinare a sé. Passò il palmo della mano davanti al loro volto, risvegliando in loro la capacità della precognizione e della veggenza.

"È molto importante che voi percepiate le Dimensioni Sottili dei Regni che ci compenetrano perché solamente così potrete attingere il Sapere", disse Ichtonh. "Non dimenticatevi mai di quanto vi stiamo dicendo, poiché ciò fa parte della salvezza dell'uomo".

Tay-Lin e Shao-Mai si sedettero accanto ai loro Maestri e lì stettero, per delle ore, ad ascoltare. Si alzarono solo a notte inoltrata, per fare ritorno alle proprie dimore.

Lungo il sentiero del ritorno si girarono e videro sulla soglia del tempio due corpi luminosi che sembravano galleggiare nell'aria. I corpi proiettarono la loro luce in direzione dei due

giovani che, avvolti da un'intensa energia, vennero trasmutati.

I due giovani erano ormai pronti per ricevere gli ultimi insegnamenti, prima della partenza degli dèi.

11

L'ultimo Messaggio

Nelle prime ore di un mattino di primavera Yung-Li si destò di soprassalto. Nel sonno aveva udito la Voce degli Dei che gli ingiungeva di raggiungerli al tempio. Si alzò e, facendo attenzione a non far rumore, uscì dal villaggio. Imboccò il sentiero e con il respiro affannoso giunse sulla soglia del tempio. Una strana luminosità sembrava provenire dal suo interno.

Percepì un intenso aroma nell'aria e venne avvolto da una nebbia che gli fece lacrimare gli occhi. Riuscì a scorgere, tra la nebbia, l'imponente figura di uno degli dèi che lo invitava ad entrare. Salì i gradini del tempio e dopo aver fatto qualche passo si ritrovò all'interno.

Una Voce possente gli gridò: "Vieni avanti, fino al cospetto della Divinità e prostrati dinnanzi alla sua Forza".

Il vecchio fu pervaso da un tremito ma il dio accanto a lui gli strinse forte il braccio, incoraggiandolo ad andare avanti da solo.

La nebbia iniziava a diradarsi, e a Yung-Li sembrò che il tempio fosse privo di pareti, come sospeso nel vuoto. Una intensa Luce azzurra illuminò la dimora divina e il vecchio vide dinnanzi a sé Ichtonh e Mithra. Gli dèi fecero dei gesti che ebbero l'effetto di far cadere Yung-Li in uno stato ipnotico.

I due dèi, mentalmente, gli ordinarono di avvicinarsi e il vecchio ebbe la visione più sconvolgente e sconcertante della sua vita.

Mithra gli si accostò fulmineo e lo fissò negli occhi, obbligandolo a sostenere lo sguardo. Il vecchio si sentì mancare, ma volle resistere. Venne catturato dagli occhi ipnotici del dio e la sua mente assorbita in una profondità buia e senza fine.

Vide se stesso ruotare vorticosamente nel Vuoto nero, finché una Forza lo fermò. Percepì che il suo corpo era collegato, da linee energetiche, al Vuoto nero e che il Vuoto non era immoto ma che vibrava di vita propria in uno spasmo incontrollabile, pronto ad esplodere. Si vide ridurre ad un piccolo punto infinito e percepì in sé il concentrarsi della Forza. Tutto il suo essere fremette spasmodicamente, si dilatò e si compresse. Una energia incontrollabile fuoriuscì da lui con il fragore di una esplosione. Il suo corpo non esisteva più, ma la sua Coscienza era divenuta il Tutto, circondata dai languidi abbracci dell'Amore.

Nel frattempo, Ichtonh protese la mente alla ricerca di Shao-Mai. Il giovane sentì il richiamo del Maestro e corse al tempio. Lungo il sentiero percepì un odore particolare di incenso e il sentiero si illuminò di una Luce azzurra.

Appena Shao-Mai entrò nel tempio sentì che la Forza si stava impadronendo di lui; gli dèi stavano manifestando il loro vero volto, poiché era ormai vicina la loro ultima Realizzazione.

Il giovane percepì che qualcosa gli stava accadendo. Vide che il suo corpo si stava trasformando in qualcosa che gli sembrò orribile e terrificante. Urlò con tutto il fiato che aveva in corpo e, contorcendosi, giunse fino ai piedi di Mithra.

"Non aver timore", gli disse il dio con tono deciso. "La manifestazione della Forza è sconvolgente. Purifica il tuo essere, sublimalo e rendilo luminoso. Solo così potrai resistere alla visione della Forza e a non esserne schiavo".

Ichtonh si avvicinò al giovane e, sfiorandolo lievemente con

le dita, pose fine allo spasmo che si era impossessato del suo corpo.

Shao-Mai, ansimando, disse che non avrebbe potuto evolversi senza l'aiuto dei suoi Maestri. Subito Mithra lo rassicurò, dicendo che ogni via è aperta se vive nell'uomo il Fuoco vivificatore della Conoscenza.

Il tempio piombò in un silenzio irreale. La Luce azzurra scomparve e una pesante tenebra li avvolse.

"È giunto il momento da noi tanto atteso", disse Ichtonh al giovane. "L'ora della nostra ultima Realizzazione".

Mithra prese il Cristallo di Lughr. In quella profonda Tenebra, in cui erano immersi, il Cristallo sembrava l'unica cosa realmente vivente.

"Una cosa devi fare per noi", disse Mithra. "Prendi il Cristallo e occultalo", concluse. "Che nessun essere umano possa più godere della sua vista e delle sue meraviglie".

Shao-Mai prese il Cristallo dalle mani di Mithra e l'oggetto emise un bagliore accecante, poi più nulla.

Ichtonh e Mithra salutarono il giovane che uscì dal Tempio. Ed egli si diresse verso Nord.

Shao-Mai camminava spedito, stando attento a non far cadere il Cristallo. Non riusciva a pensare, sapeva soltanto che doveva allontanarsi, al più presto, dal tempio.

La notte era buia e senza stelle e venne distolto da un chiarore improvviso che balenò nel cielo. Non si voltò a guardare il tempio, poiché gli dèi glielo avevano proibito.

La terra tremò e gli mancò per un attimo sotto i piedi. Cadde sulla morbida zolla, tenendo stretto il Sacro Cristallo. E mentre si alzava ebbe una visione mentale... vide il luogo dove avrebbe nascosto il Cristallo di Lughr.

"No!", pensò tra sé. "Il Cristallo non è l'unica cosa rimasta dei Maestri. Essi mi hanno dato la Vita e vivranno con me per sempre".

Dall'oscurità silente della notte due pensieri divini seguirono il concludersi di un evento, prima di immergersi per sempre nella profondità dell'Infinito.

Il Libro di Hastur e Cthulhu

1

Il Sussurro della Montagna

Un forte odore di zolfo penetrò nelle narici di Hastur e lo fece rinvenire. Si mosse lentamente e accarezzò con le dita delle mani la spessa grana di sabbia scura. Socchiuse le palpebre, lasciando scorrere lo sguardo attorno a sé. Si soffermò a guardare la sommità di un cratere fumante, a pochi passi dal luogo in cui si trovava. Percepì, in quel momento, il calore che il terreno diffondeva nel suo corpo disteso sulla sabbia scura.

Sì! I suoi sensi stavano subendo una metamorfosi, poiché stava per conquistare l'ultimo Gradino della Realizzazione. Quanto tempo sarebbe passato? Non attese la risposta perché il tempo per lui non aveva più alcun significato.

Si accorse che l'aria infuocata era rarefatta e attorno all'isola si era creata un'intensa foschia. Istintivamente, i suoi grandi occhi d'acciaio fendettero la fitta coltre di nebbia con l'intento di recuperare, dalle profondità della mente, i suoi ultimi ricordi. Fece scorrere la mano destra lungo il suo corpo e si accorse di avere ancora addosso la morbida veste che portava su Atlantide.

Atlantide! Terra degli ultimi Dei. I Saggi del Tempio avevano profetizzato, da tempo, la sua scomparsa e con essa la fine di un'Età.

"Solamente Quattro si salveranno", aveva sancito

solennemente il Custode del Tempio Sacro.

Di quella indimenticabile notte, in cui il Potente aveva pronunciato i Quattro Nomi Divini, non rimase che l'incancellabile ricordo scritto nell'invisibile Libro della Natura.

Un pensiero balenò fulmineo nella mente di Hastur. Se i sopravvissuti erano Quattro dove si trovavano i suoi compagni? Ricordò che, poco prima della grande esplosione, Ichtonh e Mithra decisero di recarsi in quelle terre dove il Sole tramonta, mentre lui e Cthulhu scelsero le terre che guardano ad Oriente.

"Cthulhu, fedele compagno, sei qui vicino a me?", pensò il possente Hastur.

Il dio proiettò il proprio pensiero alla ricerca di Cthulhu e sfiorò qualcosa di incommensurabile. Volse lo sguardo alla sua sinistra e vide, in prossimità di una colata di magma incandescente che si immergeva nelle acque del mare, una figura tenebrosa che scrutava la sua perduta Dimora negli oscuri abissi marini.

Ora si trovavano su questo lembo di terra infuocata che costituiva uno dei frammenti rimasti delle terre di Atlantide. Dovevano eseguire una parte di un complesso Piano Cosmico, progettato fin dall'inizio dei Tempi e che si sarebbe realizzato, quasi 13.000 anni dopo, con la venuta di due Nuovi Dei.

Un rombo minaccioso, proveniente dal cratere fumante della Montagna, fu il Segno che Hastur e Cthulhu attendevano. Il momento era propizio per eseguire l'Operazione.

Si avvicinarono alla cima della Montagna. Simultaneamente chiusero gli occhi, entrando in una profonda concentrazione mentale. All'improvviso emisero un urlo terrificante che sembrò squarciare i loro corpi. La terra, travagliata da frenetici sussulti, rimase per un istante atterrita e immobile. Poi sussultò, di nuovo, con maggior impeto e la bocca della Montagna eruttò con violenza tutta la sua potenza terrificante.

Mentre i vapori venefici si disperdevano nell'aria incominciò a delinearsi, a circa quattro metri di altezza dalla bocca del cratere, una forma indefinita che assunse le

sembianze di un essere femminile. Iniziò a contorcersi e le sue movenze diedero vita ad una danza conturbante.

L'Entità dai lunghi capelli, simili a lingue di fuoco, si ergeva in tutta la sua possanza e magnificenza al di sopra della Montagna. Hastur la salutò con il Segno degli Antichi e le diede il compito di custodire il più grande e prezioso tra i Doni degli Dei, il Fuoco Primigenio.

Cthulhu si avvicinò di più ad Hastur ed emanarono, dal centro del loro essere, una forza talmente intensa che colpì il petto della Guardiana, facendo sussultare il suo corpo che si estese all'infinito. Poi, roteò vertiginosamente su se stessa, decrebbe in grandezza, aumentò la luminosità e incominciò a pulsare, animandosi di vita propria. L'Entità urlò, alle Otto Direzioni dello Spazio e del Tempo, il suo Sacro Nome inviolato in Eterno.

Il Triplice Sigillo, avente lo scopo di concludere l'Operazione, venne gettato nelle viscere infocate della Montagna. Ci fu un bagliore accecante e lentamente la Guardiana discese nel cratere, portando con sé il prezioso Dono degli Dei. Rimase sospeso nell'aria solamente un silente suono di 'gong', il Richiamo della Montagna.

Nella mente di Hastur apparve per qualche attimo una visione del Futuro: l'immagine di due giovani che corrono felici sulla sabbia di lava millenaria, in prossimità del mare, poco prima che il Grande Disegno Cosmico si compia e i due vengano catturati dal Richiamo della Montagna, il Sussurro del Potere.

2

I figli della Terra

Hastur e Cthulhu si inoltrarono nella foresta africana e camminarono fino a quando la fitta vegetazione iniziò a diradarsi. La luce che filtrava attraverso il fogliame stava decrescendo, oramai erano prossimi alla loro prima sosta.

Si fermarono un istante per ascoltare meglio un sommesso brusio di voci che proveniva da un centinaio di passi più in là. Procedettero in direzione di quelle voci finché riuscirono ad intravedere un gruppo di uomini indaffarati attorno ad un falò. Non erano alti di statura ed erano coperti soltanto da un lungo perizoma di pelle, dalla cintola in giù.

Hastur e Cthulhu si avvicinarono, facendo così notare la loro presenza. E gli uomini rimasero meravigliati alla vista di quei due misteriosi stranieri. Il più anziano del gruppo rivolse ai due sconosciuti un segno di saluto e vennero fatti accomodare vicino al fuoco. Venne offerto del cibo e tutti mangiarono a sazietà. Dopo che ebbe terminato il suo pasto Hastur alzò gli occhi al cielo. Il Sole era ormai tramontato e aveva lasciato il posto ad un cielo terso, punteggiato da una miriade di stelle.

"Grazie per la vostra ospitalità", disse Hastur con occhi che penetravano in quelli degli uomini.

"Da dove venite?", chiese il più giovane con il volto che esprimeva curiosità.

"Avrai certamente sentito parlare della grande distruzione avvenuta nelle terre dove il Sole tramonta", rispose Hastur. "Noi siamo scampati alla catastrofe e il nostro cammino ci porta ad Est".

Tutti i popoli della Terra avevano assistito all'arrivo, dalla profondità dello Spazio, del Cavaliere errante che segna la fine di una civiltà e un nuovo inizio. Si erano verificate, con la scomparsa di Atlantide, delle grandi ripercussioni su tutto il pianeta e nelle terre africane nessuno seppe, fino ad allora, che cosa fosse successo alle isole dell'al di là e che fine avessero fatto i loro abitanti. Un ancestrale terrore vietava alle genti primitive di navigare nell'immenso mare per accedere alle meravigliose isole. Si diceva che Atlantide era vigilata da un Serpente-Guardiano che viveva nelle profondità marine. Gli indigeni avevano da sempre temuto gli abitanti delle terre dell'al di là, poiché si raccontava che erano capaci di operare dei prodigi strabilianti.

L'espressione incuriosita del giovane lasciò il posto allo smarrimento, seguito poi dalla paura. Si alzò di scatto in piedi e tutti gli altri uomini fecero lo stesso, ma Cthulhu con velocità fulminea afferrò il polso del giovane e lo costrinse a sedersi. Gli altri, sentendosi impotenti dinnanzi ad una forza così grande, fecero altrettanto.

"Non temete!", li rassicurò Hastur. "Non intendiamo farvi del male. Siamo qui per aiutarvi".

Cthulhu, che teneva ancora stretto il polso del giovane, incominciò a trasmettergli dell'energia. Il giovane scoprì in sé una nuova sensazione, una profonda emozione, una tranquillità e un benessere interiore.

Si alzò lentamente e si mise al centro del cerchio formato dagli uomini. Iniziò a danzare, roteando su se stesso. La testa un po' inclinata sulla spalla e con gli occhi rivolti al cielo per assorbire l'energia delle Stelle. Nel frattempo anche gli altri membri del gruppo avevano subìto il flusso energetico emesso da Cthulhu ed erano entrati in uno stato di semi-trance.

Hastur, il Signore del Nome, incominciò a vibrare delle

Parole di Potere e ognuno fece vibrare in sé il divino. Le stelle immote stavano assistendo alla ricerca dell'Estasi.

All'interno del gruppo si era creata una catena energetica e ognuno si sentiva legato, indissolubilmente, agli altri. Il giovane danzatore era quasi allo stremo delle forze, ma la ricerca dell'Estasi era più forte di qualsiasi altra cosa.

Si levò dal gruppo, perfettamente armonizzato, un cono di energia azzurra, mentre le Parole di Potere, che sfrecciavano nella notte silente, facevano elettrizzare i corpi in una emozione mai provata prima.

All'improvviso, un potente flusso di energia travolse tutti i partecipanti e come un'onda proruppe nelle menti di ognuno, infranse ogni barriera e riversò se stesso, riempiendo l'universo umano di un irrefrenabile e profondo spasmo di piacere.

Il giovane cadde a terra estasiato e gli altri, ancora scossi per la fantastica esperienza, incominciarono a guardarsi angosciati, cercando negli occhi degli altri la risposta alle loro mute domande.

Hastur, rimanendo in un profondo silenzio con la testa piegata sul petto e gli occhi chiusi, ottenne l'effetto di rilassare e tranquillizzare gli uomini del gruppo. Ora avrebbe potuto spiegare a quegli esseri primitivi, senza suscitare ulteriori timori, il significato dell'esperienza che avevano da poco vissuto, ma per poter fare ciò dovette rendere noto il Mistero dell'esistenza dell'uomo e il Mistero della creazione dell'universo.

"Come il cuore batte all'interno dell'uomo, così il centro dell'universo pulsa continuamente", spiegò Hastur. "Dal suo Centro, Caos Informe e Primordiale, si irradia la Vita. Da questa unica Fonte nascono le stelle, i pianeti, e gli esseri viventi", terminò. "Ogni cosa nata dal Caos Primordiale è legata alle altre da un perfetto Equilibrio, il silenzioso Potere dell'Amore".

Si distese a terra, seguito dagli altri. Una leggera brezza trasportava sul volto di quegli uomini, intenti a riscoprire se stessi e la loro origine, gli aromi sensuali e penetranti della

selvaggia terra africana.

Rimasero in silenzio ad ascoltare i battiti del proprio cuore; poi pulsarono all'unisono divenendo un solo enorme battito che però proveniva dall'esterno, dalle remote zone dell'universo, e che compenetrava la Terra.

"Ascoltate", sussurrò Hastur. "Sentite l'attimo della nascita della vita. Non dimenticatevi mai di questo momento. Noi ora siamo Uno".

Il crepitìo dei rami secchi sul fuoco segnò la conclusione dello stato di intensa concentrazione in cui erano entrati.

Il dio prese un pugno di terra e l'odorò. Chiuse gli occhi e dilatò le narici per assaporare gli occulti aromi di quel prezioso elemento. Poi aprì il pugno e fece scorrere la terra tra le dita.

"Amate questa terra e rispettatela, poiché essa è parte di voi", disse Hastur. "Finché nell'uomo ci sarà Amore essa darà i propri frutti, ma quando l'Amore sarà dimenticato essa morirà assieme a voi".

Subito dopo calò un silenzio innaturale. Lentamente, gli uomini del gruppo si allontanarono alla ricerca del proprio luogo per potersi ristorare, grazie al sonno, da quell'indimenticabile e sfibrante esperienza.

Il giovane, poco prima d'essere sopraffatto dal sonno, lanciò un'occhiata ai due visitatori. Nella notte profonda, animata solamente dallo scintillìo delle stelle, Hastur stava seduto a terra a gambe incrociate e con la schiena eretta; contemplava un punto lontano nel cielo. La sua figura silenziosa era così imponente che il giovane desiderò provare, di nuovo, l'esperienza che aveva appena vissuto, con lo scopo di cogliere i preziosi pensieri di quell'essere misterioso.

Cthulhu, l'oscuro compagno, era seduto su di una roccia e si riusciva appena a scorgerlo, poiché si stava confondendo con il buio della notte.

Alle prime luci dell'alba il giovane venne svegliato dal canto di un uccello. Si stropicciò gli occhi e si ricordò quanto era accaduto la sera prima. Si guardò attorno e vide i suoi compagni ancora addormentati. Il fuoco si era consumato da un

pezzo e del grande falò non era rimasta che cenere. I due visitatori se n'erano andati.

Rimase per un attimo sorpreso e confuso, ma poi si fece una tacita promessa. Non li avrebbe mai dimenticati.

3

La Notte del Chi-Yon

Hastur e Cthulhu proseguirono il loro viaggio e quando sopraggiunsero le prime ombre della sera decisero di passare la notte all'interno di una cavità naturale. La grotta era molto grande e tramite dei cunicoli si accedeva ad un sotterraneo.

I due dèi si spinsero nella profondità della grotta e videro una pozza d'acqua, rischiarata dalla luce lunare che filtrava attraverso una fessura nella roccia. Risalirono lo stretto cunicolo e si sedettero a terra, appoggiandosi contro la dura roccia.

Si stava facendo buio e videro passare una lunga carovana di uomini e di donne che si stavano dirigendo ad Occidente. Rimasero in silenzio ad ascoltare il canto delle donne, accompagnato da strumenti musicali rudimentali. Hastur chiuse gli occhi e si lasciò trasportare da quel canto lungo i sentieri della mente. Vide l'immagine del luogo ove sarebbero giunti.

Cthulhu si collegò, mentalmente, all'immagine di Hastur e si abbandonarono alla visione di una terra sconfinata attraversata da vari fiumi.

La mente di Hastur sondò con maggior profondità e vide l'immagine di una giovane addormentata su un prezioso giaciglio. Cthulhu, invece, proseguì nella visione della nuova terra. La sua mente corse lungo le rive del fiume principale e si

soffermò ad osservarlo. Poi non volle vedere oltre e così aprì gli occhi.

Il dio notò che Hastur era ancora in profonda concentrazione mentale e non volle disturbarlo. Uscì dalla grotta e si sedette sulla morbida zolla. Assaporò i delicati profumi della calda notte e chiuse, nuovamente, gli occhi. Percepì nella mente la sensazione di venire trascinato oltre il luogo che aveva appena visto, verso nuovi orizzonti. Salì in alto e poi ridiscese a terra, accanto a lui una figura addormentata sotto le stelle.

La osservò attentamente e si accorse che era una donna molto bella. Sondò, con tocco delicato, la sua mente e capì che la giovane avrebbe avuto la capacità di comprendere e conoscere i Grandi Misteri.

La donna ebbe un fremito e Cthulhu ritrasse la sua mente da quella della giovane. Poco dopo si ritrovò accanto alla caverna.

Thari, questo era il nome della donna, si svegliò e con la coda dell'occhio le sembrò di vedere una sagoma nera che svaniva nell'oscurità.

4

Lhear

Hastur e Cthulhu decisero, il giorno seguente, di recarsi nella terra del grande fiume. Così alle prime luci dell'alba effettuarono la tecnica del trasferimento simultaneo e si ritrovarono in prossimità del grande fiume.

I due dèi videro, sulla sponda del fiume, delle donne che lavavano i panni nell'acqua. Le donne si accorsero della presenza dei due stranieri e interruppero il loro lavoro per osservarli meglio. Poi sorrisero e una di loro si alzò e corse via.

Tornò, poco dopo, con un'altra donna. Quest'ultima, a differenza delle altre, indossava morbide e preziose vesti. Le braccia e il collo erano adorni di gioielli e dalla sommità del capo dei sottili fili di perle le cadevano sui lunghi capelli.

Hastur riconobbe, in lei, la donna della visione e lei non riuscì a capire l'affinità che provava, sin dal primo sguardo, nei confronti di quel misterioso sconosciuto.

Ella, nonostante avesse un portamento altero e nobile, venne affascinata dalla presenza e dai modi di Hastur. Non aveva mai visto un uomo così regale.

Lhear, questo era il nome della donna, tese il palmo della mano e rimase alquanto sorpresa quando i due dèi contraccambiarono il saluto facendo il Segno degli Antichi.

"Stranieri, siate i benvenuti in questa terra ridente", disse la

donna, e li invitò a seguirla.

Lhear li condusse nella sua casa, una grande costruzione di pietra. Li fece accomodare, in una stanza, su delle morbide pelli. Da un'altra stanza arrivarono delle leggiadre fanciulle, recando del cibo e delle bevande.

Dopo essersi ristorati, Lhear iniziò a fare delle domande ai due dèi ed essi raccontarono, alla giovane, la loro storia.

La presenza dei due stranieri incominciò a metterla a disagio e non seppe darsi una spiegazione, ma cercò di nascondere agli ospiti il suo stato d'animo.

Venne colta di sorpresa quando Hastur, rivolgendole la parola, disse: "Non nascondere a te stessa ciò che è palese per noi. La nobiltà si esprime grazie alla bellezza interiore e non tramite ciò che ciascuno crede di essere".

Lhear rimase senza fiato e iniziò a tremare. Nessuno l'aveva mai trattata in quel modo. Era sempre stata riverita e corteggiata. Ora quei due esseri, venuti da quello strano mondo, stavano dettando nuove leggi nella sua casa. Si alzò in piedi e, trattenendo a stento le lacrime per la rabbia e l'umiliazione, li pregò di lasciarla sola.

Hastur e Cthulhu uscirono dalla costruzione di pietra mentre Lhear, furente, si strappava di dosso i futili gioielli. Volle mantenere un contegno dignitoso, ma sopraffatta dall'angoscia cadde in un pianto dirotto finché non si addormentò.

"Bene", disse Hastur. "Di meglio, qui, non si poteva trovare. Non mi rimane che domare quella belva inferocita".

Cthulhu rise dell'espressione sconsolata di Hastur che, immediatamente, la mutò in un sorriso ironico quando gli ribatté: "E vedrai, a te, cosa ti aspetta".

5

La Forza del Serpente

Era notte fonda e Hastur passeggiava lungo le rive del fiume. Poi si appoggiò al tronco di una palma e si mise a contemplare gli astri. Dall'oscurità profonda una sagoma si mosse verso di lui. Il dio percepì l'avvicinarsi di Lhear ma restò impassibile.

La donna con voce dolce lo chiamò e Hastur si voltò. Gli occhi della giovane erano particolarmente luminosi e intensi. La sua pelle ambrata faceva risaltare, alle luce delle stelle, i suoi capelli rossi. Indossava una veste bianca ed aveva tolto tutti i gioielli.

Lhear era cosciente che qualche cosa in lei si stava risvegliando e ciò le conferiva una bellezza che le pietre preziose non potevano darle.

Agli occhi di Hastur si sentì nuda, ma non ebbe vergogna. Si sentiva come era veramente. Aveva tolto la maschera della meschinità e della falsità. Ora era pronta ad ascoltare le parole del dio.

"La prima parte della Purificazione è stata compiuta", le disse Hastur. "Ora tocca a te decidere se vuoi proseguire lungo la via dell'evoluzione".

Gli occhi di Lhear si accesero della Luce interiore e disse al dio che era pronta a ricevere i suoi insegnamenti.

"Un bimbo nasce puro, ma è il sistema di vita umana che lo

rende imperfetto", spiegò Hastur. "Io sono puro e non sono contaminato dall'egoismo e dalla falsità perché provengo da una civiltà divina", proseguì il dio. "Gli esseri umani sono polvere perché non posseggono il Sigillo dell'Antico Retaggio", terminò. "Io e Cthulhu apparteniamo ad un'altra razza, la nostra nascita non è umana, poiché discendiamo dalle Stelle".

La donna rimase colpita da ciò che le stava dicendo il dio, ma non era così insensibile da non capire che le stava dicendo la verità. E non era così stupida da lasciarsi scappare l'opportunità che le si era presentata, la possibilità di evolversi.

"Io farò di te la Sacerdotessa del Fuoco Sacro e cambierò il modo di vivere della tua gente", affermò Hastur. "Così potrà nascere una grande civiltà che non verrà dimenticata nel tempo, ma che non potrà venir compresa".

Lhear rimase meravigliata dinnanzi alla potenza delle parole del dio e fu certa che Hastur avrebbe mantenuto la sua promessa.

Il dio la prese con sé e si diressero verso il mare. Dopo qualche giorno di cammino raggiunsero il luogo destinato per la Grande Operazione.

Hastur fece costruire a Lhear una piccola piramide di fango e paglia, capace di ospitare entrambi.

Il Sole stava tramontando e dopo che Lhear ebbe terminato il suo compito si diresse verso il mare. Si tolse il fango e uscì dall'acqua con la veste bagnata che faceva risaltare le forme del suo corpo armonioso. Guardò Hastur nel tentativo di cogliere qualche espressione di compiacimento, ma non vide nulla.

Il dio le ordinò di togliersi la veste fradicia e di accendere un fuoco. La giovane obbedì e si sedette ad asciugarsi accanto al fuoco.

"L'Acqua purifica, il Fuoco consacra", le disse tutto ad un tratto il possente Hastur. "Ora risveglierò il Fuoco Primordiale che dorme in te", concluse. "Tale Consacrazione ti permetterà di accedere all'Iniziazione".

La prese tra le braccia e incominciò a sfiorarle alcuni punti

del corpo. Ad ogni punto il dio emetteva un suono che la donna ripeteva. Nel frattempo, l'interno della piramide si stava impregnando di Potere a causa dell'emissione dei suoni.

Lhear, con gli occhi chiusi, percepì un'intensa Energia alla base della colonna vertebrale e vide, mentalmente, un Serpente di Fuoco che si stava risvegliando. Venne pervasa da un turbinìo di emozioni. Intanto il Fuoco Primordiale si stava elevando lungo la spina dorsale fino a raggiungerle il cervello. Provò un'Estasi che non aveva mai sperimentato.

La giovane aprì gli occhi e vide Hastur, delicatamente le stava accarezzando la fronte.

"L'Energia che hai appena sperimentato ti permetterà di rigenerare il tuo essere e ti aiuterà a procedere lungo il Cammino della Perfezione", le spiegò il dio. "Hai ottenuto il Risveglio del Potere del Serpente, ma questa esperienza non è completa. Dobbiamo congiungerci se vuoi vivere l'Estasi indimenticabile dell'unione con il Tutto".

Hastur la guardò intensamente negli occhi e lei rimase colpita della proposta del dio, ma lo desiderava talmente tanto... e poi l'esperienza che aveva appena vissuto era stata così meravigliosa che valeva la pena rifarla con maggiore intensità.

Lhear chiuse gli occhi e il dio, accostandosi a lei, l'avvolse in un tenero abbraccio d'amore. In quel meraviglioso momento la giovane percepì l'ascesa, lungo la colonna vertebrale, di quell'incredibile Energia che giunta nel cervello le esplose in una miriade di scintille, producendo l'Estasi.

"Che cosa è veramente successo?", chiese Lhear ancora frastornata.

"Abbiamo riprodotto, in piccolo, l'Amore che regna nell'universo e quale, se non questo, il momento più opportuno per concepire una vita?".

"Un figlio?", domandò la donna esausta e confusa.

"Nostro figlio avrà il Cuore di Fuoco e tutta la Potenza dell'Energia Segreta", replicò Hastur.

Lhear era troppo stanca per pensare a quanto il dio le stava dicendo. Le si accoccolò accanto e si addormentò.

Hastur, parlando a se stesso, disse: "Avrà la dignità e il potere atlantideo, poiché mio figlio è nato dalla Forza e la Forza sarà il suo Sigillo".

6

La Custode del Triplice Sigillo

Lhear divenne la Custode del Fuoco Segreto. E Hastur diede istruzioni alle genti del luogo affinché costruissero piramidi-templi, quali luoghi di culto. Il primo tempio ad essere eretto fu quello di Haidin. In quel luogo sacro il dio continuò a trasmettere la Conoscenza a Lhear.

"Quando sconfiggerai il Drago sarai in grado di iniziare delle altre donne alla Scienza Sacra e, così, elevarle al rango di sacerdotesse", disse Hastur. "In tal modo si determinerà la Stirpe delle Detentrici del Triplice Sigillo".

"Che cos'è il Triplice Sigillo?", chiese Lhear.

"Il Triplice Sigillo è il più Grande Mistero, il Segreto dei Segreti", le rispose il dio. "Tu non dovrai mai rivelare la Conoscenza di questo Mistero, poiché la sua rivelazione porta all'estinzione della razza umana", concluse. "Solo coloro che sono oltre la Soglia della Morte possono conoscere e possedere il Mistero del Triplice Sigillo".

Lhear, consapevole della grande responsabilità del suo compito, gli chiese se fosse possibile vedere il Triplice Sigillo e Hastur acconsentì.

Il dio si ricordò che erano passati più di due mesi dall'atto del concepimento e pertanto era arrivato il momento per l'incarnazione dello Spirito di suo figlio. Spiegò alla donna

quello che sarebbe dovuto accadere e uscirono dal tempio.

La condusse all'interno di una piramide e le fece accumulare l'energia delle Stelle. Poi uscirono dalla piramide e si diressero, silenziosamente, lontano dai luoghi abitati. Camminarono a lungo e quando si fermarono l'unica cosa che si riusciva a scorgere era soltanto la sommità del Tempio di Haidin.

Hastur la fece sedere a terra, rivolta verso Sud. Sulle loro teste iniziarono a brillare le sette stelle della costellazione di Orione.

Il dio, stando dietro le spalle di Lhear, sollevò il braccio destro verso l'alto e lentamente lo calò, fermandosi a pochi palmi dalla nuca della donna. Poi urlò i Quattro Nomi della Divinità e un Campo di Forza la avvolse. Una Colonna di Energia si innalzò da terra e si allungò in direzione delle stelle di Orione.

Improvvisamente, una stella brillò più intensamente delle altre e apparve il Triplice Sigillo. Splendette nel cielo e poi, lentamente, scese lungo la Colonna di Energia ed entrò in Lhear. Poco dopo il Campo di Forza si dissolse e il dio la fece alzare.

"Rethar è nato ed è qui con noi", disse Hastur. "Anche lui sarà il Custode del Triplice Sigillo", concluse. "Ora andiamo, poiché ancora molto ho da insegnare agli uomini della Terra".

7

La Testimonianza

Hastur trasmise la Conoscenza agli uomini della terra del grande fiume. Essi la trascrissero affinché non andasse perduta e la nascosero vicino al grande fiume perché un giorno venisse ritrovata. La civiltà stava iniziando a fiorire grazie agli insegnamenti tecnologici e scientifici dei due dèi.

Hastur e Cthulhu, assieme agli indigeni del luogo, si ritrovavano all'interno del Tempio di Haidin per celebrare i Sacri Riti. In una di queste riunioni, i due dèi invocarono un Guardiano affinché vegliasse sull'entrata e sui Misteri del Tempio.

Una sera, Hastur notò un lieve turbamento in Cthulhu.

"Che c'è Fratello?", gli chiese. "C'è qualcosa che ti preoccupa?".

Non attese la risposta, poiché la conosceva già. Il dio doveva allontanarsi dal luogo del grande fiume e procedere verso Est.

Si guardarono profondamente negli occhi e un lampo accecante si frappose tra i loro sguardi.

"La mia Testimonianza deve appena iniziare", disse Cthulhu. "Ma aspettami, poiché ritornerò".

Cthulhu, silenziosamente, abbandonò il villaggio e sparì lungo il sentiero che portava ad Est.

Si ritrovò, dopo aver effettuato la tecnica del trasferimento

simultaneo, in una terra fertile, baciata da due fiumi. Vide, in prossimità di un piccolo colle, un accampamento. S'incamminò in quella direzione e gli venne incontro un ragazzino che lo prese per mano e che lo condusse all'interno di una tenda vuota. Si sedette ed attese.

8

La donna delle Tenebre

Thari stava camminando lungo il corso del fiume quando un'immagine le si presentò nella mente. Vide un'enorme aquila nera che volteggiava nel cielo. L'aquila divenne sempre più grande finché la mente della giovane non riuscì più a contenerla. In quel momento un suono acuto risuonò in tutta la vallata ed ebbe l'effetto di scuotere la donna dalla sua visione.

Percepì che qualcuno la stava chiamando ma il richiamo non aveva voce, era solo una forza che l'attraeva a sé. Decise di non opporre alcuna resistenza e si sentì condurre in direzione dell'accampamento. Si sentiva leggera e, man mano che procedeva, percepiva la forza di attrazione sempre più intensa.

All'improvviso, come per incanto, il richiamo cessò e la giovane si guardò attorno. Nell'accampamento non c'era nessuno. Si scosse quando una folata di vento mosse le tende e la polvere andò a colpirle gli occhi. Cercò di proteggerli con l'avambraccio e fu in quell'attimo che vide una forma oscura dietro una tenda.

Thari si avvicinò e vide Cthulhu tenderle la mano, ma il suo capo era chinato verso il basso. Si sedette accanto a lui e rimase in silenzio ad attendere un cenno da quello sconosciuto.

Cthulhu, lentamente, sollevò la testa e la donna si sentì venir meno. Quegli occhi, che la stavano fissando, erano così

profondi e sconvolgenti che non poté fare a meno di distogliere lo sguardo, ma il dio con voce potente le ordinò di fissarlo.

Thari si animò di coraggio e i loro sguardi si incrociarono. Il dio aveva due occhi bellissimi e splendenti, e la giovane si perse nella lucentezza di quegli occhi che la stavano ghermendo. Si avvicinò al volto bellissimo e tenebroso del dio, e venne avvolta dalla sua presenza come da un manto.

In quei dolci attimi Cthulhu le strappò la promessa che lo avrebbe seguito ovunque. Lui, in cambio, le avrebbe donato il Potere Segreto degli Dei.

Thari venne colta dalla bramosia, dal senso di potenza, ma uno strano sonno la colse. Poi la giovane aprì gli occhi e capì di essersi assopita.

"Preferisco che ti addormenti, piuttosto che la bramosia s'impossessi del tuo cuore", affermò Cthulhu con aspetto minaccioso.

Thari si sentì confusa e offesa. Si alzò di scatto e corse via, lasciandolo da solo all'interno della tenda. Ma il dio non si preoccupò.

"Tipica manifestazione della femmina umana", disse tra sé. E incominciò, silenziosamente, il conto alla rovescia e allora Thari sarebbe ritornata.

9

Il Dio del Silenzio

Thari, sconvolta, corse lungo l'argine del fiume. Si chiese che cosa le avesse fatto quell'essere misterioso. Non si era mai sentita così angosciata e impotente. Le sorse spontanea, nella mente, la domanda sul perché dell'esistenza ed ebbe immediata la risposta: "Per morire". Ma ciò che aveva appena vissuto le fece sorgere molti interrogativi ai quali non riusciva a darsi una risposta.

"Che quello straniero finisca tra la brace ardente della Casa di Hrù!", urlò Thari in preda all'ira. "Ma non finisce qui", concluse. "Mi ha offesa e dovrà darmi delle spiegazioni".

Si fermò sui propri passi e furente ritornò nella tenda dove c'era il dio ad attenderla. Lo volle aggredire ma rimase sconcertata nel notare che quell'essere non aveva più l'aspetto oscuro e tenebroso, i suoi occhi erano amorevoli e il suo sguardo benevolo.

"Siediti accanto a me", le disse Cthulhu. "Ora devi sapere alcune cose".

Il dio le rivelò il Mistero della Vita, della Morte e della Rinascita. E la donna rimase ad ascoltarlo affascinata.

"Ed ora, tra poco, non avrai più bisogno delle mie parole, poiché ti parlerà il mio Silenzio", dichiarò Cthulhu.

Il dio entrò in uno stato di profonda concentrazione mentale

e Thari poté vedere, tramite gli occhi della mente, l'origine dell'universo, dei pianeti e delle stelle più lontane; gli Antichi Dei, la nascita della Terra, i primi uomini e se stessa avvolta nell'abbraccio dell'Oscurità. Poi l'immagine, nella sua mente, si ingrandì e vide la Terra del futuro, i suoi uomini e i Nuovi Dei.

Cthulhu aprì gli occhi e la visione per la giovane ebbe termine. Il dio le disse che doveva portarla in un'altra terra, lontana da quella in cui viveva.

"Ora, dove mi devi portare?", chiese Thari.

"Dobbiamo andare ad Ovest in una terra dove sta sorgendo una nuova civiltà", rispose Cthulhu. "Lì ti inizierò alla Sacra Scienza", concluse. "Poi ritornerai qui per portare la mia Parola".

Silenziosamente si alzarono e uscirono dalla tenda.

"Non abbiamo bisogno di camminare a lungo", le spiegò il dio. "Abbi fede in me e seguimi attraverso la Dimensione del Kithyan", terminò. "Ci ritroveremo in un attimo presso il Tempio di Haidin".

Cthulhu procedette con la tecnica del trasferimento simultaneo e una nebbia li avvolse per un istante, poi sparirono e si ritrovarono nei pressi del tempio. Thari, eccitata e sorpresa dall'incredibile esperienza, si mise a correre verso il tempio.

"Non vedo l'ora di incominciare ad apprendere la Conoscenza Segreta che fu in possesso degli Dei", disse verso Cthulhu e i suoi occhi si illuminarono della Luce dell'Infinito.

10

La Notte dei Draghi

Thari partorì una bimba e le venne dato il nome di Sharyma. E Cthulhu le impresse sulla fronte il Simbolo degli Dei.

Quando le stelle della costellazione del Drago si trovarono sopra la terra del grande fiume i due dèi presero con sé Rethar e Sharyma. Salirono in cima alla piramide e posarono i due bimbi sul Sacro Altare. Poi invocarono i Guardiani delle Otto Direzioni dello Spazio.

Hastur si concentrò e sopra il Sacro Altare apparve una Sfera di Luce bianca che irradiò ai bimbi la sua energia.

Lhear e Thari, dalla base della piramide, videro il Sacro Altare illuminato di Luce bianca e scorsero i due dèi compenetrati da un'energia azzurrina.

La notte si oscurò e le stelle brillarono di una luce più intensa.

"Voi, ora, possedete il Dono Divino", disse Hastur ai due bimbi. "Portate la testimonianza della nostra esistenza agli Otto angoli della Terra e fate in modo che la Conoscenza Arcana non vada perduta", proseguì. "Voi dovrete guidare gli esseri umani lungo il cammino dell'evoluzione e proteggere il Segreto del Sacro Sigillo", terminò. "Voi darete vita ad una nuova razza, ma noi saremo sempre in voi".

Hastur e Cthulhu trasmisero ai bimbi la Volontà e l'Amore,

dicendo: "Noi vi trasmettiamo i due Princìpi Primi della Creazione, affinché vengano perpetrati nei Tempi a venire. Sarete accompagnati, nel vostro cammino, dalla Forza che domina sovrana nei vostri cuori".

Gli Otto Guardiani si ritrassero nelle profondità degli Spazi e Cthulhu prese Rethar e Sharyma in braccio, mentre Hastur prese la Sfera irradiante la Luce bianca. Poi scesero dalla piramide.

Gli dèi, seguiti dalle due donne, si diressero verso il Tempio di Haidin. Entrarono nel tempio e Hastur, seguito da Lhear, si diresse nella sala delle sacerdotesse.

"Ecco il Fuoco Sacro", affermò il dio mostrando la Sfera bianca alla donna. "Conservalo e custodiscilo perché dovrà vivere in eterno", concluse. "Esso sarà la prova della nostra esistenza".

Delicatamente Lhear prese la Sfera tra le mani, la osservò attentamente e la Luce le illuminò il viso.

"Come è cambiata Lhear", pensò Hastur. "La donna altezzosa e presuntuosa è scomparsa, ora è dolce e nobile, quasi come le sacerdotesse di Atlantide", concluse. "Forse c'è qualche speranza per il futuro dell'umanità".

Lhear mise la Sfera bianca in un contenitore di cristallo che sistemò in una nicchia al centro della sala.

"Essa sarà la mia Luce, come ora tu sei quella dei miei occhi", disse la donna al dio.

E i due amanti si persero nelle spire dell'amore, sprofondando l'uno negli occhi dell'altra finché furono un unico essere.

Di quella lunga notte, la Notte dei Draghi, rimasero a Lhear molti ricordi e forse un rimpianto per non essere riuscita, in tempo, a comunicare al dio che Rethar non sarebbe stato l'unico suo erede. Ma sicuramente Hastur, in quella Notte dei Draghi, aveva previsto anche questo.

11

L'Ora ultima

Thari si alzò presto quella mattina. Gli insegnamenti che Cthulhu le impartiva volgevano al termine e il dio si riteneva soddisfatto delle Realizzazioni ottenute dalla giovane.

"Devi prendere con te Sharyma e tornare alla tua terra", le disse Cthulhu. "Devi crescerla nel nome di ciò che ti ho insegnato e non dovrai angustiarti quando, un giorno, sentirà l'impulso di abbandonarti. Lasciala andare, poiché ella avrà un compito da svolgere e saprà dove recarsi".

La giovane donna si sentì riempire il cuore d'angoscia. Sapeva che il dio, una volta impartiti i suoi insegnamenti, se ne sarebbe andato.

"Non mi allontano da te", le spiegò Cthulhu. "Il mio pensiero vivrà sempre accanto a te, ma il tempo ormai s'approssima e sono pronto per la mia ultima Realizzazione".

Il dio prese in braccio la bimba e vide che sarebbe stata l'immagine della Forza e dell'Amore.

"Ti seguirò ovunque tu andrai", le disse dolcemente. "E se avrai bisogno di me chiamami, poiché a te mi manifesterò".

Il Sole non si era ancora levato e Cthulhu aiutò la donna a prepararsi per il lungo viaggio. Hastur e Lhear vennero a salutarla ed ebbero per lei solo parole tenere e piene d'amore.

Thari fissò per l'ultima volta i bellissimi occhi di Cthulhu e

senza dire nulla si diresse verso la sua terra, la terra dei due fiumi. Sentiva su di sé gli occhi di coloro che l'amavano profondamente.

Con gli occhi pieni di lacrime guardò teneramente la bimba che teneva in braccio. Sharyma le sorrise e la donna, per la prima volta, si accorse che aveva gli occhi di suo padre.

12

La Conquista della Libertà

Hastur e Cthulhu decisero di recarsi ai margini della costa africana. Agli uomini di quelle terre avevano trasmesso degli insegnamenti, affinché la Conoscenza Arcana non andasse perduta e si perpetuasse nel corso delle Ere.

Ciò che doveva esser fatto era stato adempiuto. Avevano portato agli uomini il loro Messaggio di Verità e di Amore e si erano adoperati affinché nella storia dell'umanità rimanesse il Segno che gli Dei erano esistiti.

Gli Dei si erano congiunti con le donne della Terra e i loro Figli avrebbero mantenuto ancora intatta la loro Conoscenza.

Le menti dei due dèi, per un attimo, si unirono in una visione del Futuro.

"Non rammaricarti per ciò che vedi", disse Cthulhu. "Noi abbiamo fatto tutto ciò che era giusto fare. Non si può mutare il destino dei Tempi".

Il loro pensiero volò ai due compagni, Ichtonh e Mithra. Anch'essi avrebbero portato a termine il loro compito e avrebbero ottenuto l'ultima Realizzazione.

Hastur incominciò a sentirsi strano e diede segni di irrequietezza. Vide che anche Cthulhu stava provando le sue stesse sensazioni. Finalmente avrebbero provato il piacere dell'Eternità... l'Immortalità.

Il cielo si addensò all'orizzonte.

Gli dèi fecero un profondo respiro e percepirono un intenso calore che dal centro del loro essere si diffuse nei loro corpi. Le loro menti vennero catturate dalla visione magnificente e sconvolgente dell'attimo della Creazione e furono tutt'uno con l'immane esplosione iniziale che diede vita ai mondi.

Poi, un Fuoco bruciante serpeggiò in loro, avvamparono come torce ardenti e sfrecciarono via, lontanissimi, nell'universo.

Il Libro di Dagon

1

Dagon

Poco prima della scomparsa di Atlantide il dio Dagon giunse sulla Terra dalle Stelle. Dalla luminosità oscura del suo pianeta il dio scese su Atlantide.

Dagon entrò in contatto con una sacerdotessa, al fine di generare una nuova razza di dèi. Ma l'operazione fallì, poiché Atlantide, poco dopo, si inabissò nel mare.

Il dio, allora, fece ritorno al suo pianeta. Avrebbe atteso che il Cavaliere dello Spazio si fosse allontanato nell'oscurità, prima di far ritorno sulla Terra.

Silarion era il nome del pianeta su cui viveva la gente di Dagon. La loro pelle era umida e squamosa, tale da permettere la vita in quell'ambiente acquatico e paludoso.

La vita su Silarion era organizzata gerarchicamente. Prima veniva la Casta Regale che era rappresentata dai divini, poi seguivano i sacerdoti-guerrieri ed infine il popolo che viveva tra le acque melmose e fetide.

Dagon aveva studiato approfonditamente la natura dei pianeti e alla fine aveva concluso che la Terra era abbastanza idonea per la creazione di una nuova razza, simile alla sua.

L'operazione condotta su Atlantide era risultata un fallimento ma il dio era più che mai propenso a ritentare.

Si diresse verso il Tempio maggiore di Silarion dove era

custodito l'emblema della Stirpe Antica, la Stirpe Originaria da cui discendeva.

L'emblema era un grande Sigillo costituito da cerchi concentrici in continuo movimento che si eclissavano in un punto centrale.

Dagon si avvicinò al Sigillo e lo fissò intensamente. Il moto continuo dei cerchi aveva il potere di ipnotizzare chiunque avesse, solo per un istante, posato lo sguardo su di essi. Grazie al potere del Sigillo il dio riuscì a vedere la Terra e a localizzare i luoghi di maggiore concentrazione energetica. Poi vide il luogo dove avrebbe effettuato l'atterraggio.

"Come è diverso Silarion dalla Terra", pensò Dagon.

I raggi della stella Sirio C arrivavano molto debolmente sul suo pianeta ed erano tali da mettere in risalto la cupa atmosfera di Silarion. Ovunque si poteva trovare l'acqua, elemento preziosissimo per la pelle delicata di Dagon e per quella squamosa del popolo.

"E che dire della Terra?", si chiese il dio. "Il Sole è talmente rifulgente che non si può guardarlo e i suoi raggi producono un calore bruciante sulla pelle... che sgradevole sensazione", concluse. "E gli umani? Esseri repellenti! La loro forma fisica è simile a quella degli Antichi della Stirpe Originaria, ma la loro pelle così asciutta e secca".

Comunque Dagon ritenne di aver scelto giustamente.

Il luogo dell'atterraggio era vicino a dell'acqua e nessuno avrebbe potuto farlo desistere dalla decisione che aveva preso. Ora doveva comunicare alla Signora e al suo seguito di sacerdoti-guerrieri ciò che aveva deciso.

Si diresse verso la dimora dei sacerdoti, attraversò un lungo corridoio e si ritrovò nella sala del Tempio Antico.

Si sedette su uno dei due seggi principali e rimase in attesa che i sacerdoti giungessero per ascoltare ciò che aveva da dire.

I sacerdoti-guerrieri entrarono nella sala e presero posto sui loro seggi. Rimasero in silenzio ad attendere l'arrivo dell'Antica Divinità.

2

La Signora

Nel tempio vennero accesi dei lumi che illuminarono la grande sala. I seggi dei sacerdoti si trovavano ai lati dei seggi principali.

I sacerdoti-guerrieri erano di statura molto alta e le fattezze dei loro volti erano simili. La loro pelle era spessa e ricoperta da sottili squame di un colore grigio-verde. Il mento era rotondo e pronunciato. Al posto del naso avevano due piccoli fori e gli occhi incavati erano iniettati di sangue. Stavano seduti sui loro seggi ad attendere la parola della dea.

Il dio Dagon, assorto nei suoi pensieri, stava rivedendo con la mente il suo progetto.

Nel frattempo un giovane allievo della Scuola dei sacerdoti-guerrieri stava umidificando l'aria per mezzo di un congegno simile ad un aspersorio.

La luce del tempio si affievolì, era il segnale che la dea avrebbe fatto la sua comparsa nella sala. Il dio si alzò in piedi e accolse l'arrivo di Turiian.

"Mia Signora", proferì Dagon riverendo la venuta della sua compagna.

La dea era di statura altissima. Era l'unica superstite, femminile, dell'Antica Stirpe che aveva regnato su Silarion. La sua pelle era ancora più delicata di quella del dio.

Il giovane allievo le si avvicinò, assicurando con l'umidificatore la costante umidità che la sua pelle necessitava.

Le forme sinuose del corpo della dea erano perfette ed esprimevano grazia, sensualità ed eleganza.

Turiian sedette sul seggio accanto a quello di Dagon ed ascoltò, in silenzio, ciò che il dio doveva riferire.

Dopo che Dagon ebbe terminato di parlare la dea disse: "Il popolo di Silarion è in via d'estinzione. Le femmine sono poche e troppo deboli per generare altri figli. Necessitiamo, per la sopravvivenza della nostra specie, di nuovo sangue. Le caratteristiche genetiche della nostra Stirpe devono perpetuarsi nel tempo. Il mio Signore si recherà sulla Terra e porterà il suo seme alle femmine di quel pianeta. Questo è stato scritto nella Storia di Silarion".

Turiian si alzò in piedi, si congedò dai sacerdoti, e venne accompagnata dal dio nella sua dimora.

"Potente Signora", le disse Dagon. "Quanto sarà difficile stare lontano da te".

"Non ti devi angustiare", le rispose Turiian. "Il nostro compito è di vitale importanza. Non possiamo lasciar morire l'Antica Tradizione di Silarion", continuò. "Va' sulla Terra e concepisci, nel mio nome, una nuova Stirpe", terminò. "E fa' in modo che ci possano riconoscere".

Il dio prese le mani di Turiian e rimasero in silenzio.

I due dèi erano gli unici, sul pianeta, a possedere il Marchio degli Antichi: le loro dita erano collegate, le une alle altre, da una sottile membrana.

Dopo che furono passati degli istanti interminabili la dea gli disse: "E ora va' e prepara i sacerdoti-guerrieri per la grande missione".

Dagon fece un inchino alla sua amata e uscì dalla dimora.

Turiian distese le membra sul giaciglio e lanciò un pensiero alla mente del dio: "Compi il tuo dovere e ritorna presto da me, poiché gli abitanti di quel pianeta non ti meritano".

La dea sprofondò in un sonno profondo ed i suoi Sogni iniziarono ad animare gli incubi degli uomini.

3

Lo Shri-Là

I sacerdoti-guerrieri erano pronti per accompagnare Dagon nella spedizione. Salirono sullo Shri-Là, il loro mezzo di trasporto per spostarsi nello Spazio, e attesero l'arrivo del dio.

Dagon si fermò sull'entrata dell'astronave e si girò in direzione della dimora di Turiian. La dea stava già Sognando per preparare gli uomini alla venuta del dio. Poi, Dagon, entrò nel mezzo volante e diede degli ordini per la partenza.

Lo Shri-Là era una astronave costruita dall'Antica Stirpe. Dava la possibilità di spostarsi, rapidamente, da un luogo all'altro dell'universo.

L'astronave si sollevò velocemente dal suolo e prese la direzione della Terra. Sfrecciò fulminea nell'universo e si trovò nel campo d'attrazione terrestre. La velocità venne ridotta ed entrò nell'atmosfera. Raggiunse, nella discesa, le cime delle montagne e poi, virando, si diresse a Sud-Est.

Il dio vide due mari, stretti dalla morsa della terra. Ordinò di atterrare vicino al mare le cui acque apparivano più cupe e silenziose. Lo Shri-Là volò sopra la vegetazione e gli strumenti di bordo rilevarono il luogo dell'atterraggio.

Scesero dall'astronave e si guardarono attorno. La terra era disabitata.

"Meglio di così", pensò Dagon. "Gli umani non sapranno

mai dove abbiamo nascosto lo Shri-Là".

Poi il dio entrò in una profonda concentrazione mentale e dal centro del suo corpo si allungò una protuberanza che, vibrando, fece alzare l'astronave dal suolo e la fece sprofondare nelle acque buie.

Dovevano proseguire a piedi per raggiungere il luogo della loro destinazione. Il Sole era cocente e per proteggersi dai raggi solari indossarono delle tute attillate che garantivano al corpo un costante grado di umidità.

Dopo alcuni giorni di cammino incontrarono un gruppo di uomini primitivi. I sacerdoti li iniziarono al loro Culto e trasmisero a quegli indigeni degli eruditi insegnamenti sul moto di Silarion e sulle sue stelle.

Dagon, invece, entrò in uno stato di continua vibrazione. Desiderava, al più presto, incontrare una femmina per poter incominciare a mettere a punto il suo piano.

Il dio, sempre più impaziente, decise di addentrarsi nel territorio, portando con sé alcuni dei sacerdoti-guerrieri.

Giunsero in riva ad un fiume e Dagon colse l'opportunità, dopo essersi tolto la tuta, di immergersi nelle acque fresche. Provò il piacere della fluidità di quell'elemento sul suo corpo e mentre stava uscendo dall'acqua udì un urlo. Una giovane donna, impietrita dallo spavento, lo stava fissando con gli occhi sgranati e carichi di terrore.

Il dio notò sul volto della donna la ripugnanza che stava provando.

"Non devo averle fatto una buona impressione", pensò Dagon. "Ma non ha ancora visto niente".

4

Il primo incontro

Surhia era uscita dal villaggio per recarsi al fiume. Aveva passato una notte inquieta... i suoi sogni erano stati tormentati dalla presenza di una strana donna. Non era riuscita a vederla bene, ma la donna, nel Sogno, l'aveva spinta all'interno di una cavità buia affinché guardasse un dipinto che palpitava di vita propria.

Sentiva il bisogno di farsi un bagno e le acque del fiume erano l'ideale per calmare il nervosismo e l'inquietudine che l'attanagliavano.

Mentre si avvicinava al fiume si accorse che nell'acqua c'era qualcuno. Guardò più attentamente e in quell'istante vide un essere altissimo e mostruoso che usciva dall'acqua. Urlò con tutto il fiato che aveva in corpo e non fu capace di muoversi.

Rimase lì, paralizzata dal terrore, non voleva credere a ciò che i suoi occhi stavano vedendo. Quell'essere altissimo era completamente nudo ed era quasi privo di pelle. Il suo corpo trasudava e si potevano vedere i muscoli rossastri e le vene palpitanti.

La guardava intensamente e lei sentì su di sé i grandi occhi dalle pupille dilatate.

Surhia notò che le mani di quell'essere erano palmate e quando le si avvicinò il suo terrore la sopraffece. Il dio protese

il braccio e la sfiorò con la mano. La donna rimase immobile, incapace di reagire.

Dagon la prese con forza e la sensazione provata da Surhia fu fortissima. Ebbe l'impressione che sarebbe svanita, per sempre, nel nulla. Prima di perdere i sensi riuscì a vedere, accanto a sé, il volto dello sconosciuto.

Si risvegliò sotto le fronde di un albero e non si ricordò di nulla. Poi vide quell'essere e tutto le tornò alla mente. Fu assalita, nuovamente, dal panico ma si sentiva troppo debole per fuggire. Ebbe soltanto la forza di chiedergli chi fosse e il dio le disse chi era e da dove proveniva. La giovane si rese conto che Dagon non aveva cattive intenzioni e rimase, in silenzio, ad ascoltarlo.

Lentamente, la paura e l'orrore scomparirono. Surhia notò nel dio un fascino particolare che la elettrizzava e le faceva provare nuove emozioni. La sua testa iniziò a girare sempre più vorticosamente e non riuscì più a distinguere la realtà dal sogno.

Nella sua mente si susseguirono immagini di paludi, dimenticate dal Tempo, dove strani esseri nuotavano nelle acque melmose e respiravano dei vapori maleodoranti provenienti dalle profondità acquatiche.

Surhia era precipitata nei profondi meandri del Sogno. E Dagon rimase in attesa del risveglio della donna.

Ora, non gli rimaneva che attendere il risultato dell'esperimento.

5

La Notte di Silarion

Alcuni membri del popolo di Silarion non erano d'accordo sulla decisione presa dal Consiglio di effettuare un secondo tentativo di inseminazione delle umane. Il gruppo insorse furente e circondò il Tempio Antico. L'Anziano sacerdote-guerriero cercò di pacificarli e di allontanarli.

"Dagon doveva darci ancora una possibilità", disse uno di loro. "Doveva unirsi con le nostre femmine prima di decidere di scegliere le umane".

"Ha sempre fatto come voleva lui", affermò un altro. "Ma ora agiremo come meglio crediamo per la nostra salvezza".

Si allontanarono dal tempio, irati contro l'Aristocrazia e fecero ritorno alle paludi. Le loro compagne li stavano aspettando per ascoltare ciò che avevano deciso di fare.

"Scenderemo anche noi sulla Terra", dichiarò il capo del gruppo.

"Ma non riusciremo a sopravvivere a lungo in quell'atmosfera", replicò uno di loro.

"Se rimaniamo qui la nostra sorte è segnata per sempre, ma se tentiamo anche noi di congiungerci con le donne della Terra forse daremo una possibilità di sopravvivenza alla nostra razza", rispose.

I più giovani, tra i maschi del gruppo, si prepararono alla

partenza e tramite lo Shri-Là giunsero sulla Terra nei pressi di un grande mare.

Nelle notti senza Luna uscivano dall'acqua per dirigersi nei villaggi vicini. Lì avvennero le unioni con le terrestri.

Gli abitanti di Silarion avevano delle caratteristiche somatiche molto diverse da quelle dei terrestri. Avevano fattezze umane, ma erano simili a grossi rettili anfibi e la loro pelle verdastra era ricoperta da squame. Ai rettiloidi-anfibi non era consentito di accedere ai Misteri del Tempio, poiché erano venuti dopo, rispetto alla Stirpe Antica. Essi erano geneticamente inferiori e quindi, a loro, era preclusa la conoscenza dei Mithjan.

Turiian, nel suo lungo Sogno, vide ciò che un gruppo di ribelli stava facendo. Si svegliò immediatamente e chiamò l'Anziano sacerdote-guerriero.

"Quegli sconsiderati non si rendono conto del danno che stanno per fare", disse Turiian all'Anziano. "Sono pericolosi e senza scrupoli", concluse. "Devo andare a riprenderli".

E mentre su Silarion la dea si apprestava a partire i rettiloidi-anfibi stavano raggiungendo il luogo dove si trovava Dagon con i sacerdoti-guerrieri.

Surhia, nel frattempo, aveva fatto conoscere alla gente del suo villaggio il dio e i suoi guerrieri... ed essi vennero accolti con timore riverenziale.

Una notte, mentre Surhia stava dormendo profondamente, il dio e i sacerdoti si allontanarono dal villaggio per recarsi al fiume. Gli uomini, invece, andarono a caccia e le donne rimasero nelle loro tende.

Lentamente, protetti dall'oscurità, i rettiloidi-anfibi entrarono nel villaggio e violentarono le donne.

Surhia venne svegliata dalle urla delle donne e da sordidi tonfi. Seguì un silenzio irreale. Si avvicinò ad una tenda e vide un essere orrendo che copulava con una donna priva di sensi. Appena il rettiloide si accorse della sua presenza si lanciò su di lei.

Surhia tentò, in quell'attimo di panico, di inviare il richiamo

mentale che Dagon le aveva insegnato. Intanto cercò di ribellarsi all'aggressore, ma era troppo piccola e stava per soccombere.

In quel momento apparve, in tutta la sua possanza, il dio Dagon.

Infuriato iniziò ad emettere una forza, dalla protuberanza che si allungava dall'ombelico, che colpì violentemente l'aggressore, facendolo rotolare a terra, ridotto ad una massa schiumosa e verdastra.

"Che voi siate maledetti", urlò il dio e la sua Voce risuonò in tutta la vallata.

I rettiloidi si prostrarono a terra, strisciando nella polvere.

"Non potete interferire nella realizzazione del Piano Divino", urlò Dagon con più vigore.

Totalmente accecato dalla rabbia e in preda al furore stette per esprimere, da se stesso, la Forza che li avrebbe annientati, riducendoli in una massa schiumosa e fetida. Ma ecco che dal nulla si materializzò Turiian.

"Fermati! Mio Signore", disse la dea con tono dolce ma deciso. "Lasciali a me, sconteranno su Silarion la loro colpa".

Turiian lentamente si allontanò, portando con sé i ribelli.

"Ora che cosa sarebbe accaduto alle genti umane?", si chiese il dio. "Quale razza di mostri le donne avrebbero partorito?".

Quando la furia di Dagon si placò incominciò a rilassarsi e rilassandosi iniziò a Sognare.

6

Il Mondo del Sogno

Dagon vide, nel suo Sogno, le donne della Terra che erano rimaste vittime dell'aggressione da parte dei ribelli del popolo di Silarion.

Le fece sprofondare nel sonno più profondo, al fine di scoprire se erano state fecondate. Penetrò, tramite il Sogno, dentro ciascuna e le analizzò. Scoprì che tre di loro erano gravide. Non gli restava altro da fare che procedere tramite la manipolazione genetica.

Se le donne fossero riuscite a vivere e a portare a termine la gravidanza sarebbero nate delle creature mostruose e ciò a causa del fatto che il popolo di Silarion non costituiva una razza pura. Le cellule germinali dei rettiloidi erano state alterate da una mutazione genetica indotta dall'ambiente.

Il dio, però, ci ripensò. Procedere tramite la manipolazione genetica sarebbe stato troppo pericoloso per le femmine terrestri e allora attuò il sistema della disintegrazione cellulare.

Cercò le cellule germinali e, facendo attenzione a non toccare le altre, lanciò un raggio di energia che le disintegrò.

Conclusa l'operazione una forza lo attrasse a sé. Decise di entrare nel mondo dei sogni e si ritrovò nel sogno di Surhia.

Percepiva la forza di attrazione sempre più intensa e scivolò nel corpo di lei. Vide il suo interno, le sue cellule e la fonte

dell'energia. Un esserino rosa stava crescendo nel ventre della donna. Aveva la testa grande, come pure gli occhi, e piccole branchie che si muovevano ritmicamente. Si trattava di una femmina ed era bellissima. Decise di chiamarla Orjana.

Si trasferì nel Sogno di Orjana e le comunicò i Princìpi dei Mithjan.

7

I Semi-Anfibi

Dagon ebbe altri figli dalle donne della Terra, ma Orjana rappresentò il suo capolavoro.

La bimba sembrava aver ereditato dal Padre le caratteristiche peculiari della Stirpe Antica. Assomigliava moltissimo a Dagon, solo che a differenza del dio era rivestita da una pelle meno sottile, seppure molto delicata.

Orjana respirava anche grazie a due fessure poste ai lati delle costole e ciò le consentiva di trascorrere molto tempo sott'acqua.

Dopo Orjana il dio procreò altri quattro figli: Erithon, Basedas, Enar e Systar. Ma solamente ad Orjana furono trasmessi, quando era ancora nel grembo materno, i Princìpi dei Mithjan.

Gli altri figli li avrebbero appresi solo dopo la nascita. Questo non fu un errore banale, ma una fatalità calcolata dal Grande Disegno Cosmico per l'evolversi dei nuovi Tempi.

Intanto, i sacerdoti-guerrieri trasmettevano ai terrestri il Sapere posseduto dalla Stirpe Originaria di Silarion. Avevano fatto erigere dei templi in cui si celebravano Riti Oscuri di Forza e di Potere.

Una donna, divenuta sacerdotessa del dio Dagon, veniva fatta distendere su un Altare e i sacerdoti iniziavano a recitare,

nella loro lingua, delle Formule segrete.

Nel tempio si creava un'atmosfera carica di Potere e la sacerdotessa, divenuta oracolare, attingeva Conoscenza e Forza dall'Oscuro luogo di Potere che era celato in lei.

È stato detto che la Tenebra è nella Luce e la Luce nella Tenebra.

Qui si sta parlando di Tempi in cui la Forza era stata rivelata al mondo ma ancora non l'aveva accecato, poiché gli ultimi dèi erano ancora presenti sulla Terra.

8

Le Custodi del Sacro Manto

Dagon aveva una particolare influenza sulle donne della Terra. Esse eseguivano i Riti meglio degli uomini, poiché riuscivano a porsi in contatto con la Forza.

Grazie al suo influsso il dio aveva creato un seguito di sacerdotesse e dove si recava il numero delle candidate aumentava.

In breve tempo Dagon aveva istituito sul pianeta il Culto della Stirpe Antica, esso veniva celebrato con Rituali di Potere.

La partecipazione degli uomini non era fondamentale per la riuscita dei Riti. Inoltre, la sola presenza del dio creava quell'atmosfera che consentiva alle donne di entrare in estasi e, senza alcuna inibizione, lanciarsi in una danza sfrenata. Raggiunto il culmine dell'estasi il dio si congiungeva con ciascuna di esse in un amplesso che faceva scaturire il Potere.

Nel nome di Dagon erano stati costruiti dei templi e alcune sacerdotesse custodivano in un'urna il Sacro Manto, la tuta che garantiva al corpo del dio un costante grado di umidità e che lo proteggeva dai raggi solari.

Quando Dagon decideva di dirigersi altrove, per incrementare il numero delle sacerdotesse, le donne recavano con sé la Sacra Urna.

Il dio poteva ritenersi soddisfatto. L'operazione di

inseminazione delle donne era perfettamente riuscita. Inoltre era riuscito a trasmettere il suo Culto.

In certi Riti, quando le donne raggiungevano il culmine dell'estasi, appariva Turiian e in suo onore gli uomini facevano delle offerte votive.

Un giorno, Dagon comunicò alle sacerdotesse che presto sarebbe partito e le donne si rattristarono, ma il dio le rincuorò.

"Mi manifesterò sempre a voi, ogni volta che eseguirete i Riti Antichi", disse il dio.

Una sera, Shjira e Mari, dopo aver partecipato ad un Rituale, si avvicinarono a Dagon per ricevere il Sacro dono. Il dio le condusse al centro del tempio; su un piedistallo era collocata la Sacra Urna. La prese tra le mani e la consegnò alle due sacerdotesse.

"Custodite quest'urna", disse Dagon. "Essa contiene la prova inconfutabile della mia esistenza".

Le Custodi del Sacro Manto lo ringraziarono e si allontanarono. Il dio rimase da solo nel tempio.

"Bene!", pensò Dagon. "Ho terminato il mio compito".

Poi si avviò verso l'uscita del tempio per radunare i suoi sacerdoti-guerrieri. Quella sera avrebbero fatto ritorno su Silarion.

9

Il ritorno

Dagon e i suoi sacerdoti-guerrieri ripresero il cammino del ritorno. Giunsero, così, nella zona in cui avevano nascosto lo Shri-Là.

Il dio, tramite il suo Potere, fece uscire l'astronave dall'acqua del mare. Quindi si accinsero a partire.

Dagon pensò, lungo la via stellare del ritorno, che alla razza terrestre aveva lasciato un ampio patrimonio di Conoscenze. Per sempre sarebbe rimasto vivo, nell'uomo, il ricordo del dio Dagon.

La dea Turiian, nel Sogno, vide il ritorno del dio e del suo seguito. Allora decise di proiettare, in una zona del Sogno, l'immagine di una Donna verde, seduta su un trono e circondata da una luminescenza verdastra.

La Donna-Entità avrebbe guidato i seguaci di Turjian nelle Dimensioni più recondite del Tempo.

Questo fu il dono segreto che la dea fece agli abitanti della Terra. Inoltre fece proteggere l'Entità da un Guardiano-coccodrillo, affinché nessuno si accostasse senza un'adeguata preparazione.

Dagon aveva portato a termine il suo compito e ora ritornava sul suo pianeta. L'impresa era perfettamente riuscita, senza turbare l'Equilibrio Cosmico. Infatti una delle Leggi che

vigevano su Silarion sentenziava: "Non fate mai una azione che non comporti la perpetuazione armoniosa dell'Equilibrio".

Ora il dio sarebbe ritornato e avrebbe raccontato ogni cosa a Turiian.

Il gruppo di ribelli era stato giustamente punito per essersi opposto al volere della Stirpe Antica e scontava lo scotto della sua colpa nella solitudine paludosa del pianeta.

Quando lo Shri-Là atterrò su Silarion il dio corse a cercare la dea.

Turiian si era appena destata dai suoi lunghi Sogni e vide il suo amato. Si abbracciarono fortemente, poi lei lo fece cadere nel sonno. Sognarono insieme, esplorando le Dimensioni più recondite del Tempo.

10

L'agonia di Silarion

Trascorsero alcuni anni dal ritorno di Dagon e intanto un'antica Profezia si stava avverando. L'oracolo sentenziava: "Un'oscura maledizione ricadrà sulle genti delle paludi, cupe ombre si aggireranno tra la melma".

Nell'aria maleodorante, proveniente dalle acque fetide, si respirava l'oscura maledizione e un profondo terrore si era insinuato nelle menti dei rettiloidi.

I due dèi e i sacerdoti-guerrieri stavano assistendo, senza poter far nulla, alla totale disgregazione del loro popolo, trascinato in un orrendo abisso di follia. Un silenzio irreale animava l'oscurità cupa delle paludi.

"Per loro non c'è più niente da fare", disse Turiian a Dagon. "La Profezia è stata scritta nel Tempo e non si può fare niente per mutare il corso degli eventi divini", continuò. "Le genti delle paludi non sono in grado di resistere alla compressione atmosferica in atto su Silarion. Inoltre, a loro, è preclusa la conoscenza di particolari forme di vita alternativa", concluse. "Dobbiamo avvisare la Casta Sacerdotale che il momento è giunto".

Si riunirono nel Tempio Antico e mentre il pianeta comprimeva se stesso, in uno spasmo di dolore, celebrarono il Grande Rito.

Nel tempio l'aria era molto densa, tanto da conferire alla sala delle riunioni un'oscurità sinistra.

I sacerdoti-guerrieri innalzarono dei canti e i due dèi vennero avvolti da opalescenti fumi nerastri, sottraendosi alla vista.

Il Grande Rito culminò quando apparve, ondeggiando, il Simbolo dell'Antica Stirpe di Silarion.

I sacerdoti-guerrieri si prostrarono a terra. L'Antico Simbolo si mosse verso Dagon e Turiian e sembrò compenetrare i loro corpi.

I due dèi fremettero al contatto dell'Antico Simbolo e poi scomparvero.

I sacerdoti-guerrieri si alzarono da terra e spensero i lumi del tempio.

Il Grande Rito, tenuto nascosto da sempre, era stato eseguito. Ora nessuno avrebbe più avuto la possibilità di tornare indietro.

11

Il Messaggio

Dagon e Turiian si ritrovarono nella loro dimora. Erano ancora evanescenti e lentamente si stavano materializzando. Il Sacro Simbolo li aveva trasmutati.

"Che destino ci attende?", chiese la dea.

"Ora sarà più facile per noi vivere nella Dimensione del Sogno", le rispose il dio. "Ma solo chi ci cercherà potrà vederci".

Poi, si ritrassero nel plastico Mondo del Sogno.

Dagon e Turiian, silenziosi, viaggiano attraverso le anime di coloro che li adorano.

Gli dèi faranno la comparsa nei sogni degli uomini che li riconosceranno, poiché saranno accompagnati dallo Shri-Là e dai sacerdoti-guerrieri. Ma attenti, o uomini, perché se non saprete rispondere al loro Segno di Saluto il dio Dagon, senza alcuna pietà, vi annienterà. Non cercate la misericordia in Turiian, poiché non sa cosa sia.

E ora andate, o uomini, e pregate che i vostri sogni siano tranquilli, ma non avrete più i vostri falsi dèi da pregare perché noi li abbiamo annientati.

Non vi resterà che strisciare nella polvere, urlando alla silente notte di non sopraggiungere mai perché con i vostri sogni arriveremo noi.

12

La Stirpe Oscura

La Stirpe di Dagon e Turiian si perpetrò in quella che fu definita la "Stirpe Oscura".

Le sacerdotesse, che avevano partorito i figli del dio, costituivano un nucleo di forza le cui emanazioni erano potentissime.

I cinque figli di Dagon furono educati nel Sapere e nella ritualità trasmessa dal dio... essi appresero le Arti della Forza e del Dominio.

I cinque post-dèi andarono per il mondo e sulla loro Conoscenza furono fondate molte civiltà, ma senza la direzione di Dagon e Turiian la Forza cercò di impossessarsi delle menti delle sacerdotesse per rivolgerle, più intensamente, al suo lato Oscuro. Fu compito dei figli di Dagon, e principalmente di Orjana, fare in modo che ciò non accadesse.

Orjana divenne la Regina delle Sacerdotesse, partecipò ai Rituali Antichi e non permise alla Forza di imprigionare le menti deboli.

In alcuni Riti gli uomini si immedesimavano nel dio e celebravano, assieme ad Orjana e alle sacerdotesse, il sacro amplesso.

Per un certo periodo di tempo tutto procedette regolarmente, ma quando i suoi fratelli decisero di ripudiarla il corso della

storia mutò.

Dagon e Turiian vagano di sogno in sogno e risvegliano nei dormienti la Conoscenza dell'Oscura Fonte della Forza... essi lanciano il silenzioso richiamo per il Raduno Finale.

13

La Rimembranza

Alle soglie della Nuova Era il richiamo della Divinità si fa udire sempre più forte.

Gli dèi vagano nei sogni degli uomini, portando con sé il loro Messaggio.

Gli dèi, che erano dormienti, si sono risvegliati dal loro lungo sonno e mentre attendono il momento della Sacra Adunanza chiamano a sé tutti coloro che li vogliono seguire, nell'ultima speranza di una nuova civiltà.

Gli dèi della Tenebra e gli dèi della Luce hanno stretto un Patto di Alleanza, dopo che la Forza si era completamente riversata sulla Terra ed aveva oscurato i Simboli Regali della Natura.

E voi, uomini, non avete ancora compreso cosa vi stia succedendo? Non vi state chiedendo perché i vostri sogni stiano diventando così orribilmente reali?

Il cupo terrore che vi attanaglierà il cuore vi renderà ciechi e sarete condotti nell'Abisso eterno della follia.

Parte Quarta

Il Tempo dei Semi-Dei
(Età dell'Argento)

Il Libro di Lanthos

1

La terra di Hazemat

Al centro di una grande foresta fluviale si era sviluppata una imponente civiltà che aveva raggiunto un alto livello di evoluzione.

Su una cima rocciosa stava seduto il post-dio Pheis e con lo sguardo scrutava le profondità di una enorme cascata. Il suo pensiero vagava, ripercorrendo gli avvenimenti della sua lunga esistenza. Si ricordò che era trascorso molto tempo da quando aveva abbandonato la sua terra natìa per raggiungere quell'ampia foresta.

I suoi genitori, Phartis e Ethar, sapevano che appena sarebbe diventato adulto avrebbe dovuto lasciare la terra di Sahr per portare la Sacra Conoscenza in altre terre.

Pheis, mentalmente, rivide il giorno della partenza. Era allegro, scherzoso e desideroso di scoprire nuove terre. Abbracciò i suoi genitori e salutò i suoi amici. Quindi si avviò verso Est.

Camminò per diversi giorni, finché giunse in una foresta e si fermò per qualche istante ad ammirare degli uccelli multicolori. Poi, si sentì osservato.

Avanzò di qualche passo e percepì un fruscio. Si fermò e con uno scatto fulmineo afferrò, tra le foglie, un braccio. Dal fogliame apparve, tremante di paura, una donna minuta.

Pheis, la rassicurò, dicendo: "Non avere paura perché le mie intenzioni non sono malvagie".

La donna comprese che quell'uomo gigantesco stava dicendo la verità e si rassicurò. Quindi decise di condurlo al suo villaggio.

Il popolo di quella terra che il post-dio chiamò con il nome di Hazemat, e che in seguito gli uomini chiameranno Brasile, viveva allo stato brado.

Pheis pensò che forse sarebbe riuscito a far evolvere quegli esseri primitivi, ma un rumore improvviso lo distolse dai suoi ricordi e dal suo essere emerse una profonda consapevolezza. Capì che quello sarebbe stato il suo ultimo giorno di esistenza terrena. Si alzò dalla cima rocciosa e pensò agli ultimi mesi trascorsi.

Ricordò quelle notti in cui scelse undici sacerdotesse per procreare una razza simile alla sua, anche se di un livello inferiore, la razza dei semi-dèi.

Lentamente, si incamminò verso un luogo tenebroso che si trovava nella foresta. Pensò alle creature che aveva concepito. Gli sorse nella mente un triste pensiero, non avrebbe mai visto i suoi figli. E, con questo malinconico pensiero, raggiunse il luogo di massima oscurità per scomparire in una Luminosità.

2

L'avvento dei Semi-Dei

Nella terra di Hazemat nacquero gli undici figli di Pheis, sei femmine e cinque maschi. Essi crebbero alla luce degli insegnamenti lasciati, in eredità, dal Padre.

Quando raggiunsero l'età adulta otto decisero di lasciare il proprio luogo d'origine per andare alla scoperta di nuove terre. Tre rimasero nella città fatta erigere da Pheis, due femmine e un maschio.

Gli otto semi-dèi, a coppie, un maschio e una femmina, s'incamminarono in quattro direzioni e trovarono delle terre che chiamarono con i seguenti nomi: "Maahr, Sun, Mharu, Etas". In seguito, gli uomini le chiameranno: "Bolivia, Ecuador, Cile e Argentina".

I semi-dèi, in queste terre, incontrarono delle genti primitive alle quali trasmisero la Conoscenza antica e fecero erigere dei templi e delle città. Inoltre si unirono tra di loro per la perpetuazione della specie e lo stesso fecero i semi-dèi rimasti nella terra di Hazemat.

3

La terra del grande fiume

Nella terra del grande fiume, che in seguito gli uomini chiameranno Egitto, viveva il post-dio Shunym. Egli perpetuò l'insegnamento dell'Arcana Scienza e verso la fine della sua lunga esistenza fu l'ultimo, in quella parte ella Terra, dei post-dèi.

Shunym capì che era giunto il momento di procreare una razza simile alla sua, seppure di un livello inferiore, la razza dei semi-dèi.

Il post-dio entrò nel Sacro Tempio e convocò dodici sacerdotesse, dicendo: "Il vostro compito sarà quello di procreare, di crescere e di insegnare ai miei figli i Sacri Misteri del Culto. La mia prima unione avverrà con Shali, la Gran Sacerdotessa del Tempio. In seguito mi unirò con le altre. Ora potete ritirarvi".

Shunym, al tramonto, convocò la Gran Sacerdotessa e attuarono il grande atto d'amore. Egli comunicò alla donna che Lanthos sarebbe stato il nome del primogenito. Alle prime luci dell'alba si lasciarono e il post-dio si recò nel Sacro Tempio.

Nei giorni che seguirono Shunym si congiunse con le altre sacerdotesse e in seguito nacquero sei maschi e sei femmine.

Dopo essersi unito con le dodici sacerdotesse il post-dio sapeva che era giunto il momento di abbandonare questo

mondo. Però non volle andarsene senza aver rivisto Shali. La fece chiamare e assieme si recarono nel luogo dove il grande fiume si oscura.

All'improvviso, calarono le Tenebre e Shunym scomparve alla vista della Gran Sacerdotessa.

Ella percepì, solamente, dei sussurri che le dicevano: "Abbi cura di nostro figlio perché egli è predestinato a divenire il capo della razza dei semi-dèi".

4

La nascita dei Semi-Dei

Nella terra del grande fiume nacquero i dodici figli di Shunym. Crebbero recando in sé i princìpi della regale discendenza.

Un giorno, dieci di loro, decisero di abbandonare la propria terra natìa per andare alla scoperta di nuove terre. Lanthos e una semi-dea, invece, rimasero nella terra del grande fiume.

I dieci semi-dèi, a coppie, un maschio e una femmina, s'incamminarono in cinque direzioni e trovarono delle terre che chiamarono con i seguenti nomi: "Yan, Somot, Her, Antar e Nepi". In seguito, gli uomini le chiameranno: Mesopotamia, Afghanistan, Kashmir, India e Nepal".

I semi-dèi, in queste terre, incontrarono delle genti primitive alle quali trasmisero la Conoscenza antica e fecero erigere templi e città. Inoltre si unirono tra di loro per la perpetuazione della specie e lo stesso fecero i semi-dèi rimasti nella terra del grande fiume.

5

Partita doppia

Quando i semi-dèi giunsero nella terra di Yan, di Somot, di Her, di Antar e di Nepi si imbatterono nei nativi di quei posti. Poco dopo ebbero la sorpresa di incontrare, pure, degli esseri alieni dalle fattezze umane, ma semi-anfibi e dalla pelle simile a quella dei rettili.

I Giganti, poiché così venivano chiamati i semi-dèi da alcune popolazioni della Terra, si accorsero subito che gli esseri semi-anfibi avevano raggiunto un alto stadio evolutivo, pari al loro, anche se questi esseri rappresentavano il lato Tenebroso della Forza nel suo aspetto impuro.

I Giganti vennero a conoscenza che i primi esseri semi-anfibi furono generati sulla Terra al Tempo dei Post-Dei. Comunque l'accadimento non andava ad interferire, minimamente, con l'Equilibrio naturale del pianeta anche se questi esseri erano la risultante di una infiltrazione aliena.

I Giganti erano pienamente consapevoli che non erano in grado di scatenare una guerra contro gli esseri semi-anfibi perché erano troppo pochi. Inoltre non potevano liberare il Potere Segreto dello Shin-bo-là, poiché ciò avrebbe causato l'annientamento totale di qualsiasi razza semi-divina.

Gli esseri semi-anfibi, d'altronde, non sapevano quanti fossero i Giganti e quale potesse essere il loro potenziale

distruttivo. Pertanto decisero di attendere e di non far precipitare gli eventi.

Sia i Giganti che gli esseri semi-anfibi giunsero alla logica conclusione che la partita doveva essere giocata tramite gli umani. Si doveva convertire al proprio Culto il maggior numero possibile di uomini.

Quando le due razze si incontrarono ed ebbero modo di raccontare le proprie origini fecero finta di stringere un Patto di Alleanza.

6

Lanthos

Lanthos e la sua compagna, nella loro terra natìa, incominciarono a procreare i semi-dèi. Tutto procedeva regolarmente ma un giorno il Gigante vide arrivare, in prossimità del grande fiume, degli esseri semi-anfibi dalla pelle squamosa.

Il capo dei semi-anfibi si presentò a Lanthos. Gli raccontò dell'incontro con i Giganti e della pacifica convivenza che avevano stipulato. In pochi attimi il semi-dio comprese qual era la reale situazione e decise di stare al gioco.

Il capo dei semi-anfibi chiese a Lanthos di potersi stabilire in prossimità delle acque del grande fiume e il Gigante, con fare amichevole, acconsentì alla sua richiesta. Ma nella mente del semi-dio nacque un interrogativo: "Il Gioco è iniziato, chi lo vincerà?".

7

La Stirpe di Lanthos

Passarono gli anni e Lanthos ebbe diversi figli e questi, a loro volta, ebbero altri figli e così per alcuni secoli.

Lanthos aveva governato il popolo nel rispetto delle Leggi della Giustizia e della Verità. Inoltre gli esseri semi-anfibi avevano vissuto pacificamente in prossimità del grande fiume. Però erano riusciti a convertire al loro Culto un certo numero di uomini. Ciò rientrava nell'antico Patto di Alleanza che era stato stipulato tra le due razze. Il Patto decretava che all'uomo spettava di scegliere tra i due Culti.

Arrivò il giorno in cui Lanthos fu consapevole che era giunto il momento di abbandonare questo mondo. Salutò tutti i Giganti, la Casta Sacerdotale e il popolo. Poi con la sua compagna si avviò verso il luogo dove il grande fiume si oscura.

All'improvviso, calarono le Tenebre più profonde e i due semi-dèi scomparvero.

Per molti secoli la Stirpe di Lanthos regnò sulla terra del grande fiume, fino al giorno fatidico in cui le due razze di semi-dèi entrarono in conflitto.

Il Libro di Lejthos

1

Lejthos

I Giganti giunsero in nuove terre che chiamarono con i seguenti nomi: "Bhart e Yuctl. In seguito, gli uomini le chiameranno: "Venezuela e Yucatan". In quelle terre incontrarono degli uomini primitivi che li venerarono come Dei.

Le genti di quei luoghi furono istruite dai semi-dèi e vennero costruiti dei templi. Alcuni uomini ricevettero la Conoscenza, divenendo eruditi astronomi e sacerdoti dell'Arcana Scienza. Le donne prescelte vennero elevate al rango di sacerdotesse. Così, mentre gli anni trascorrevano, si instaurò nella terra di Yuctl una civiltà forte e potente, concepita su basi iniziatiche.

Quando nacque Lejthos si fece una grande festa, poiché era nato durante delle congiunzioni astrali favorevoli. Venne educato ai princìpi della Sacra Scienza e appena adulto costruì un oggetto, il Cristallo di Mugh, che avrebbe permesso ai sacerdoti e alle sacerdotesse di spostarsi in altre Dimensioni.

Il Cristallo di Mugh, nella sua forma, era molto semplice ma il suo interno era costituito da piccolissimi prismi, sistemati in modo da creare un oggetto di forma sferica. La potenza del Cristallo stava nelle connessioni che si ottenevano tra i vari prismi.

Lejthos fece dono del Cristallo di Mugh al Custode del Tempio, e gli disse: "Potranno usarlo solo coloro che avranno

ottenuto il controllo e la padronanza della propria Forza".

Passò molto tempo e Lejthos, un giorno, si recò nelle terre in cui vivevano gli altri Giganti. Venne riconosciuto come il capo della razza dei semi-dèi e dopo molti anni fece ritorno alla sua terra natìa.

Trascorsero molti decenni dal suo ritorno e Lejthos sentì che era giunto il momento di lasciare questo mondo per conquistare la Libertà.

Si avviò verso il mare e prima che le acque gli sfiorassero le vesti una Tenebra lo avvolse e scomparve in una Luminosità.

2

La foresta di Iguazù

I Giganti, Signori di tutte le terre in cui avevano esteso il loro dominio, decisero di nascondere la loro Conoscenza nella foresta di Iguazù, un luogo segreto nella terra di Hazemat. A protezione di quel luogo venne messo un Guardiano potente e temibile, affinché nessun profano potesse accedervi.

La foresta di Iguazù, e questo io lo dico solo a voi che siete stati prescelti, nasconde numerosi Segreti che, al momento opportuno, vi verranno rivelati. Tramite questi Segreti voi verrete a conoscenza delle Leggi e del Sapere dei Giganti.

Ricorda, o Uomo, la foresta di Iguazù nasconde dei Segreti che potranno essere svelati solo se ne sarai degno. In caso contrario, il Guardiano trascinerà la tua anima nel luogo più profondo degli Inferi.

3

Occhi discreti

I Giganti, mentre istruivano i popoli primitivi, non furono mai veramente soli. Innumerevoli furono i contatti, durante il trascorrere dei secoli, che i semi-dèi ebbero con la Prima Razza, gli abitanti di Kruich.

I Giganti, grazie all'aiuto di questi Visitatori, ottennero delle conoscenze scientifiche molto avanzate e furono provvisti di materie prime, inesistenti sulla Terra, con cui costruire degli strumenti ad alto livello tecnologico.

I Kruichiani, verso la fine del periodo dei semi-dèi, rivelarono ai Giganti quale sarebbe stata l'ultima fase del Piano Universale. L'ultima fase sarebbe presto iniziata e sarebbe stata portata a termine dopo migliaia di anni.

Occhi discreti, da millenni, seguono il succedersi delle Ere e silenziosi attendono che il Piano Universale si compia.

4

L'imminenza della Fine

I Tempi, oramai, si approssimavano alla fine e i Giganti incominciarono a percepire un mutamento nella Forza. Sapevano che la loro razza era destinata ad estinguersi. Allora i semi-dèi, Signori di tutte le terre in cui si erano insediati, partirono per raggiungere la terra di Hazemat e quando vi giunsero decisero di scegliere un luogo dove attendere la Fine.

Si avviarono in direzione di una Montagna e, dopo averla raggiunta, iniziarono a scalarla. Giunti in vetta alzarono lo sguardo al cielo e rimasero lì, in attesa dell'Ora ultima.

5

Il Conflitto

Nella terra del grande fiume si percepiva un mutamento nella Forza e il capo dei Giganti decise di convocare i suoi simili per riuscire a scoprire che cosa fosse successo. I Giganti, in assoluto silenzio, entrarono in uno stato di profonda concentrazione mentale e videro quello che era accaduto.

Un sacerdote del Tempio aveva rinnegato se stesso e si era convertito al lato Tenebroso della Forza. Aveva rivelato agli esseri semi-anfibi il luogo dove era custodito il Segreto degli Dei, il Triplice Sigillo. E così un gruppo di esseri semi-anfibi aveva deciso di partire in direzione del luogo indicato dal Sacerdote, un'isola in cui si ergeva un'alta Montagna. Giunti sull'isola si diressero verso la Montagna e quando la raggiunsero tentarono di violarla, ma la Guardiana li respinse facendoli impazzire.

I Giganti, usciti dalla loro profonda concentrazione mentale, iniziarono a discutere sulle decisioni da prendere. Decisero di dichiarare guerra agli esseri semi-anfibi.

La guerra scoppiò nella terra del grande fiume e si propagò in tutte le terre popolate dai Giganti e dagli esseri alieni.

Vennero utilizzate, da entrambe le parti, delle armi terrificanti. Intere zone fiorenti furono completamente sterilizzate.

Per l'Eternità la desolazione rimane l'unico testimone di quella immensa catastrofe.

6

Shin-bo-là

Le due razze di semi-dèi si diedero battaglia, ma le genti che si erano schierate dalla parte degli esseri semi-anfibi erano troppo numerose, poiché le Tenebre seducevano e affascinavano gli uomini.

I Giganti della terra del grande fiume si riunirono e giunsero alla conclusione che rimaneva un'unica soluzione per porre termine alla guerra.

Uno dei Giganti di nome Dhyan, sapendo quale arma terribile sarebbe stata utilizzata, convocò Nehya, la Gran Sacerdotessa del Tempio.

Le comunicò il suo intento, quello di concepire un figlio affinché divenisse il Custode del Triplice Sigillo.

Dhyan era consapevole che dall'unione con la Gran Sacerdotessa sarebbe nato un uomo e non un semi-dio. Ma quest'uomo sarebbe stato il primo di una Stirpe di Eroi che avrebbe alimentato la speranza del ritorno dell'Epoca felice.

I Giganti decisero di utilizzare l'enorme potenza dello Shin-bo-là e in tre si diressero nel luogo segreto ove era custodito.

Con la Forza della loro Volontà liberarono il Grande Potere dello Shin-bo-là, una fonte potentissima di energia capace di annientare, indiscriminatamente, qualsiasi razza semi-divina.

Un bagliore accecante avvolse l'intero pianeta, il cielo si

arrossò e le acque bollirono. Le due razze di semi-dèi, in conflitto, vennero annientate quasi istantaneamente.

Il cielo si oscurò e la pioggia iniziò a precipitare sulla Terra, talmente intensa e per un periodo di tempo così lungo che gli uomini ricorderanno questo evento come il Diluvio Universale.

Indice

Prologo 5

Parte Prima
IL TEMPO DEGLI DEI
(Età del Platino)

Il Libro di Typhon 13
Il Libro di Lomar 35

Parte Seconda
IL TEMPO DEGLI DEI
(Età dell'Oro)

Il Libro di Iperborea 51
Il Libro di Mu 73
Il Libro di Lemuria 101
Il Libro di Atlantide 127

Parte Terza
IL TEMPO DEI POST-DEI
(Età Intermedia tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento)

Il Libro di Ichtonh e Mithra 157
Il Libro di Hastur e Cthulhu 185
Il Libro di Dagon 217

Parte Quarta
IL TEMPO DEI SEMI-DEI
(Età dell'Argento)

Il Libro di Lanthos 247
Il Libro di Lejthos 259

Prima edizione: 2005
Seconda edizione rivista e corretta: 2008

In questo libro viene presentata la cronaca delle antiche civiltà terrestri ed extraterrestri.
Il libro contiene undici testi segreti: il Libro di Typhon, il Libro di Lomar, il Libro di Yperborea, il Libro di Mu, il Libro di Lemuria, il Libro di Atlantide, il Libro di Ichtonh e Mithra, il Libro di Hastur e Cthulhu, il Libro di Dagon, il Libro di Lanthos, il Libro di Lejthos.

Nel campo dell'esoterismo, Frank Giano Ripel è da ritenersi come il depositario della tradizione iniziatica comprendente scienze esoteriche quali: Druidismo, Ermetismo, Alchimia, Kabbala, Yoga, Taoismo, Nagualismo.

ISBN 978-1-4092-3070-0