

## ENCHANTJA

"Il conflitto fra i potenti **Dijnni** (che altro non è che un titolo pari a vassallo nel nostro medioevo), maghi dai poteri inimmaginabili ed i loro grandi eserciti era scoppiato alla morte di **Gorion IV di Pharon**. Quel giorno si radunò il conclave dei **Dijnni** per proclamare il suocessore del re. In quella occasione si scoprì che la **Sacra Corona di Enchantja** era sparita, così il più saggio dei saggi propose nella sua ingenuità che venisse nominato sovrano chi avesse recuperato l'antica reliquia.

Nella storia di **Enchantja** quel giorno viene ricordato come il **1° Giorno dell'Anno della Cerca**, le persone comuni lo chiamano però **1° Giorno della Morte di Ghiaccio**.

Ora non sto a raccontarvi cosa accadde in questa guerra, anche perchè le pergamene dove veniva descritta la storia della guerra sparirono come i grandi storici, uccisi da persone che temevano il potere delle loro parole.

Sta comunque di fatto che gli dei di **Enchantja** si adirarono per il comportamento degli uomini e decisero di punirli ponendo il mondo sotto il dominio di una delle antiche **Potenze**: il **Ghiaccio**. Solo **Enja** nella sua infinità bontà non permise lo sterminio della razza umana. I piccoli villaggi abitati da gente comune, che nulla avevano a che fare con i potenti **Dijnni**, vennero magicamente preservati. Parecchie decine di anni dopo i ghiacci si sciolsero e quando i superstiti tornarono a viaggiare per **Enchantja**, trovarono un mondo cosperso di rovine, dove la magia continuava ad esistere, ma in modo molto inferiore rispetto al passato. A ricordo dell'**Età dell'Oro** rimasero pochi luoghi per lo più inaccessibili come le **Cinque Torri** o le **Grotte del George** e creature magiche sparse un po' per tutto il mondo.

300 anni riescono a rendere i ricordi meno terrificanti, oggi addirittura c'è chi dice che i **Dijnni** non siano mai esistiti e che l'**Età dell'Oro**, gli **Anni della Cerca** e l'**era del ghiaccio** siano solo racconti dei bardi.

La vita sta tornando lentamente alla normalità, i commerci tornano ad essere fiorenti fra le nazioni in cui si è divisa **Enchantja**, ognuna con un proprio governo e grandi città. Nessuno ormai riesce ad immaginare il mondo intero sotto il controllo di un'unica persona.

Voi vivete in un piccolo paese di nome **Beartown** ad una mezza giornata a cavallo da **Oberon** capitale del piccolo regno di **Faronne**. Il governo del vostro regno è affidato ad un gruppo di dieci paladini scelti per le gesta eroiche compiute sia in guerra che in pace.

Domani è un giorno di festa per l'intero mondo di **Enchantja**. Si festeggia la salvatrice della vita, **Enja** la dea bambina. Verranno accesi grandi fuochi, si cucineranno le pietanze più prelibate ed ai bambini sarà concesso di fare tutto ciò che vogliono, sempre che questo non si riveli troppo pericoloso per loro."