

La Storia di Ultima

INTRODUZIONE

Spero che questo mio lavoro possa interessare gli amanti della saga più famosa e meglio riuscita nel mondo degli rpg.

E' dedicato anche e soprattutto a chi come me ha iniziato a giocare da Ultima 7 - the Black Gate e si è sempre chiesto quali sono stati gli avvenimenti precedenti.

Mi sono basato su molte versioni, storie, racconti e manuali reperiti attraverso Internet (e alcuni anche originali!!) usando come riferimento principale la Timeline compilata dall'ormai mitico Underworld Dragon (rgregg@hiwaay.net) e reperibile all'indirizzo:

http://home.hiwaay.net/~rgregg/ultima/history/Chronology_Britannia.html

Le informazioni presenti in questo breve trattato sono state tutte controllate: è probabile che qualche errore mi sia sfuggito, nel qual caso contattatemi all'indirizzo ilitimido@gmail.com (colgo l'occasione per ringraziare Teclò per le correzioni apportate).

Infine, prima di cominciare con la storia vera e propria, ecco un elenco di tutti i titoli della serie trattati in questo documento:

Akalabeth - World of Doom (1980)

Ultima (1981)

Ultima II – The revenge of the Enchantress (1982)

Ultima III – Exodus (1983)

Ultima IV – The quest of the Avatar (1985)

Ultima V – Warriors of Destiny (1986)

Ultima VI – The False Prophet (1990)

Ultima Underworld – The Stygian Abyss (1992)

Ultima VII part 1 – The Black Gate (1992)

Ultima Underworld II – Labyrinth of Worlds (1992)

Ultima VII part 2 – Sepent's Isle (1993)

Ultima VIII – Pagan (1994)

Ultima Online – The Shattered Legacy (1997)

Ultima IX – Ascension (1999)

LA STORIA

Più di 3000 anni fa':

Viene creata questa Realtà.

L'universo si forma e si espande con stelle e pianeti: tra questi, un sistema solare con nove corpi celesti di cui uno è conosciuto come Sosaria.

Sosaria possiede due lune: Felucca e Trammel.

Il Time Lord (Signore del Tempo) giunge su Sosaria e si stabilisce in un luogo segreto ed irraggiungibile: la sua missione è di osservare ed annotare il susseguirsi degli avvenimenti di questa Realtà.

La vita sboccia su tutta Sosaria: in poco tempo tutto il pianeta viene popolato da forme di vita umane e non.

Dalla vicina dimensione di Xorina giungono alcuni esseri intelligenti: le Wisps.

Le Wisps e gli Uomini collaborano attivamente fra di loro. Sono frequenti gli scambi di conoscenze tra le due specie.

Purtroppo un uomo di nome Zog, riesce ad impossessarsi delle parole di potere necessarie a scatenare l'Armageddon (Vas Kal An Mani In Corp Hur Tym).

Spinto dalla sete di conoscenza, Zog ha l'insana idea di lanciare questa tremenda magia: gli effetti sono terribili.

La vita su Sosaria si estingue completamente per millenni.

La vita riappare su Sosaria: una delle prime specie che si diffonde per il globo è quella dei Ciclopi.

In maniera misteriosa anche gli Umani ricompaiono e si stabiliscono sui due maggiori continenti del pianeta che battezzano Akalabeth e Ambrosia.

Esistono anche altri tre continenti: uno di questi è governato dai Feudal Lords (Signori Feudali); un altro è praticamente deserto (e si dice che sia pericolosissimo, pertanto chiamato Lands of Danger and Despair); il terzo è perennemente immerso nell'oscurità e si vociferà che sia la tana di esseri malvagi dotati di grandi poteri e per questo denominato Dark Continent.

3000 anni fa':

Tramite l'evolversi del pensiero filosofico viene teorizzato il Principle of Truth (Assioma della Verità Suprema). Da questa dottrina, una ristretta cerchia di sapienti nota col nome di Order of Truth (Ordine della Verità Suprema), ne deriva uno studio formalizzato nel libro Liturgy of Truth su cui vengono iscritte le combinazioni delle Parole di Potere necessarie a lanciare potenti incantesimi.

Era dai tempi della sciagura causata da Zog che nessun essere umano aveva osato lanciare un solo incantesimo.

Le Parole di Potere sono molto diverse da quelle della magia cosiddetta moderna: eppure senza che ce ne accorgiamo alcuni antichi fonemi vengono utilizzati ancora oggi (ad esempio per andare e venire dalle Lost Lands si pronunciano "strane sillabe" come "Rec Du" oppure "Dor Acron", "Rec Su" e "Sue Acron").

Gli adepti dell'Order of Truth si stabiliscono sul continente di Ambrosia: si adoperano quindi nella costruzione di 4 Shrines (Santuari) dedicati alle 4 forme di potere: Forza, Intelligenza, Saggezza e Destrezza.

Successivamente la magia inizia a differenziarsi e altre scuole fanno la loro comparsa: la più importante è formata da un gruppo di studiosi del lato oscuro delle arti magiche che si uniscono in una congregazione chiamata Order of Circles.

Nove sono i cerchi di magia che vengono definiti: il nono cerchio era conosciuto solo dal loro sacerdote supremo di nome Selzhanik.

Gli esperimenti magici erano condotti in un luogo mistico denominato the Great Stygian Abyss (il Grandi Abisso Stigiano) che agiva da catalizzatore conferendo loro speciali poteri.

Si dice che a quei tempi l'accesso a questo luogo fosse situato nel Dark Continent.

I secoli passano e la prima specie che ne fa le spese è quella dei Ciclopi che vengono cacciati e relegati sottoterra dagli Uomini, meglio organizzati e più numerosi.

Shamino Salle Dacil arriva misteriosamente su Sosaria.

In breve tempo diventa un famoso ranger e si stabilisce nel continente delle Lands of Danger and Despair.

450 anni fa circa:

Nasce Wolfgang.

Wolfgang diventa Re di Akalabeth: è rispettato e benvoluto da tutto il suo popolo.

Un giorno durante un'esplorazione trova una bellissima gemma.

Studiandola, scopre che questo gioiello ha il potere supremo di conferire l'immortalità.

Cerca pertanto di usare segretamente questa fonte di grande energia per creare benessere per il suo regno e i suoi abitanti.

Nasce il primo figlio di Wolfgang (non si ha più nessuna notizia di questa persona, non se ne conosce neanche il nome).

Pochi anni dopo nei giorni in cui una cometa attraversa i cieli di Sosaria, nasce il secondo figlio di Wolfgang che viene chiamato Mondain.

Il Time Lord mediante il suo grande potere è in grado di indovinare parte degli avvenimenti futuri che avranno luogo su Sosaria e si rende conto che il pianeta stesso è al centro di un legame indissolubile con altre dimensioni e altri mondi.

Lancia nell'Ether (Etere) un amuleto di argento a forma di serpente.

Come conseguenza di ciò, un Moongate (Portale Lunare) si materializza proprio di fronte all'abitazione di Shamino nelle Lands of Danger and Despair: ne esce un giovane di nome Richard Garriott.

Richard assiste per la prima volta nella sua vita ad un incantesimo: Shamino lancia un Greater Heal per curarsi davanti ai suoi occhi stupefatti (si era appena fatto male perché stava tagliando della legna e si era distratto ferendosi ad una gamba quando improvvisamente era comparso Richard).

I due diventano subito amici: Richard, a causa delle sue origini, viene soprannominato da Shamino "British" (poiché arrivava da Cambridge in Gran Bretagna su un pianeta chiamato Terra).

Il tempo passa e British compie molti viaggi di esplorazione di questo nuovo (per lui) e fantastico mondo.

Lo scopo principale delle sue ricerche è quello di trovare un modo di tornare sulla Terra.

Viaggia in lungo e in largo conoscendo molte persone e affrontando vittoriosamente molti pericoli.

Non riesce però a trovare nessun Moongate come quello che l'aveva portato su Sosaria; a poco a poco prende ad amare questa nuova landa e abbandona ogni progetto di ritorno sulla Terra.

Si stabilisce pertanto nel continente di Akalabeth.

Intanto i figli di Wolfgang crescono.

Quando Mondain ha 15 anni succede il disastro: egli scopre il segreto di suo padre, la Gemma dell'Immortalità e cerca di ottenerla in tutti i modi.

Quando Wolfgang lo scopre e si rifiuta di dargliela fino a quando non gli avrebbe dimostrato che ne sarebbe stato degno, Mondain lo uccide e gliela ruba (si dice che abbia ucciso anche il fratello nello stesso momento).

Entrato in possesso della Gemma, cerca di capirne il funzionamento ma senza le istruzioni di suo padre riesce solo a controllare e ad usare parte del potere di questo oggetto che comunque gli permette di evocare creature malvage e tetre di cui si serve per diffondere il terrore su tutta Akalabeth.

Ma British riesce a respingere le orde di mostri e costringe Mondain a fuggire da Akalabeth: lo stregone si nasconde quindi nel Dark Continent che viene ribattezzato col nome di Lands of the Dark Unknown (Terra dell'Oscuro potere Sconosciuto).

In seguito a queste sue gloriose imprese, British viene insignito del titolo di Champion of the White Light (Eroe della Luce Bianca) anche per lo strano amuleto brillante a forma di serpente che porta al collo (si presuppone che sia lo stesso amuleto lanciato dal Time Lord nell'Ether e trovato in qualche maniera a noi sconosciuta dal giovane Richard sulla Terra).

Mondain intanto, meditando vendetta, si barriera nel Castello Barataria: qui effettua mostruosi esperimenti creando artificialmente due nuove razze, i Lizarmen e i Minotauri, incrociando i suoi servitori con rettili e tori.

Sull'onda del successo, i cittadini di Akalabeth proclamano British loro re.

Il nuovo sovrano, adesso conosciuto universalmente come Lord British, crea alcuni oggetti magici a cui trasferisce parte del suo potere e che lo aiuteranno a governare e lo rappresenteranno sempre: una Corona e uno Scettro.

Inoltre alcuni cittadini vengono insigniti del titolo di Cavalieri per via del valore dimostrato in battaglia contro Mondain e le sue orde.

Infine Lord British per cercare di cancellare il ricordo dei duri anni di lotta (e i maligni sostengono anche per orgoglio personale) cambia il nome ufficiale del continente da Akalabeth in Lands of Lord British (Terre di Lord British).

Tra i valenti Cavalieri c'è naturalmente anche Shamino promosso da Lord British al grado di Lord.

Shamino agli occhi della gente sembra essere divenuto immortale (non pare che invecchi mai) ed è considerato (anche da Lord British stesso) il più saggio uomo della terra.

Un giorno, nel cielo sopra al castello di Lord British appare una spirale blu: da essa si stacca una piccola pietra nera e cade al suolo.

Lord British che ha assistito all'evento, prende la pietra e esaminandola sente fluire da essa un grande potere.

Dopo aver condotto alcuni esperimenti, scopre che si tratta di una Moonstone (Pietra Lunare) che naturalmente serve per creare dei Moongates con i quali è possibile muoversi da un mondo ad un altro.

Naturalmente utilizza subito la pietra per viaggiare da Sosaria alla Terra e viceversa, stabilendosi per alcuni periodi sui due mondi.

Presto però si accorge che il fluire del tempo varia (e di molto) a seconda del mondo su cui si trova: mentre sulla Terra invecchia ai ritmi umani, su Sosaria invecchia molto più lentamente e pur non essendo invulnerabile, avrebbe potuto vivere addirittura per secoli.

Tornato quindi definitivamente su Sosaria, studia e sviluppa incantesimi di protezione e di cura per diventare invincibile.

Durante i suoi viaggi sulla Terra, incontra alcuni suoi vecchi amici e li convince a stabilirsi su Sosaria (proprio in virtù della longevità).

I primi due a seguirlo sono Iolo Fitzowen (grande arcere e compositore) e sua moglie Gwenno Gwalch' Gaeaf.

In seguito agli esperimenti di Mondain, la magia fa ancora molto paura a chi non ne conosce i segreti: i Feudal Lords ne vietano infatti l'uso nel loro territorio e i maghi sono banditi.

Mondain sposta il suo rifugio dal castello Barataria alla montagna Drash: qui i suoi studi lo portano a scoprire la quasi totalità del potere della Gemma dell'Immortalità: anche se ancora non immortale, riesce a viaggiare attraverso lo Spazio, il Tempo e le Dimensioni Parallele.

Sempre alla ricerca di un potere più grande, stipula alleanze con alcune razze aliene di un'altra dimensione e acquisisce grandi conoscenze tecnologiche.

Alcuni anni dopo una seconda cometa attraversa i cieli di Sosaria: nasce Minax.

Fin dall'infanzia, Minax dimostra di possedere un grande potenziale magico.

Mondain (a cui Minax era stata segnalata da uno dei suoi "talent scout") si accorge di ciò e la recluta come sua apprendista all'età di 11 anni.

Minax impara in fretta e diventa sempre più potente.

Crescendo si innamora del suo maestro fino a diventarne l'amante.

Mondain e Minax creano Exodus, l'essere malvagio per eccellenza.

Mondain inoltre con l'aiuto della tecnologia aliena, costruisce un Core (Nucleo di controllo) che viene innestato nel corpo di Exodus.

Exodus diventa così un essere invincibile, un incrocio nefasto tra un uomo, un demone e una macchina.

Il Core è programmato da quattro dispositivi chiamati Carte (Cards): per sicurezza ogni Carta viene nascosta vicino ai 4 Shrine di potere costruiti precedentemente dall'Order of Truth nel continente di Ambrosia.

Il continente di Ambrosia si inabissa a causa di una tempesta cosmica (forse causata da Mondain stesso).

Durante questo cataclisma meteorite costituite da una sostanza chiamata Caddellite precipitano sulla terra (il materiale si rivelerà utilissimo all'Avatar nel futuro).

Al termine della tempesta solo quattro continenti formano il mondo di Sosaria.

Poco tempo dopo Mondain riesce finalmente a diventare Immortale grazie al potere della gemma.

Conscio del nuovo terribile potere nelle mani di Mondain, Lord British sulle prime non sa cosa sia meglio fare.

Decide quindi di utilizzare la Moonstone per creare un Moongate denominato Siege Perilous per poter evocare nel mondo di Sosaria qualcuno in grado di affrontare la potenza di Mondain. (Nota: "Siege Perilous" era il nome del posto a sedere intorno alla Tavola Rotonda)

del Re Artù che sarebbe potuto essere occupato solo dal cavaliere che avrebbe portato a termine con successo la ricerca del Sacro Graal.

Quindi il moongate avrebbe potuto essere attraversato solamente da quello che poi sarebbe diventato l'Avatar.

Un'altra considerazione che si può fare è che la Shard di Ultima Online Siege Perilous sia stata chiamata così proprio perché ci si può accedere con un solo personaggio e come si sa, la vita lì non è così facile come sulle Shard standard!).

Uno Straniero varca la soglia del Moongate.

In poco tempo questo Straniero riesce a diventare estremamente potente: durante alcune avventure viene in possesso di 4 Stones (pietre).

Non conoscendone per il momento il loro uso, lo Straniero continua a viaggiare incessantemente per le terre di Sosaria riportando molte vittorie contro le orde di mostri lanciati da Mondain ma senza riuscire a trovare un modo efficace per annientare lo stregone stesso.

Durante uno dei suoi viaggi però, lo Straniero riesce a liberare una Principessa tenuta prigioniera in un castello appartenente ad un seguace di Mondain.

Una volta salvata, la nobile gli rivela che degli alieni stanno per arrivare su Sosaria per seminare morte e distruzione, provocandone la fine certa.

Inoltre la ragazza rivela allo Straniero come usare le 4 Stones: servono per attivare una macchina del tempo, unica arma a loro disposizione contro il folle potere di Mondain.

Infatti il solo modo per fermarlo è ucciderlo tornando indietro nel tempo, in un momento in cui egli non avesse ancora imparato a controllare il potere della Gemma per diventare immortale.

Lo Straniero entra così nella macchina del tempo: dopo averla attivata, la usa e sparisce.

Mondain svanisce improvvisamente da Sosaria! Tutti però sanno che è stata opera dello Straniero che l'ha ucciso in qualche punto del passato dopo aver frantumato la Gemma dell'Immortalità.

Tornato nel presente, lo Straniero riappare sulla Montagna Drash: improvvisamente si attiva un meccanismo di autodistruzione, ma egli riesce a fuggire: Lord British lo teletrasporta sulla Terra.

Lo Straniero sarà ricordato nei cuori della gente come l'Hero from Another World (L'Eroe venuto da un Altro Mondo).

La Gemma dell'Immortalità è spezzata e i suoi frammenti (Shards) sono molti: da ogni frammento scaturisce una Realtà alternativa che compie un cammino separato ma alcuni avvenimenti chiave futuri si verificheranno anche su ogni Shard quasi come se ogni frammento riflettesse in qualche maniera della Luce della Sosaria originale.

Passano alcuni anni di relativa calma fino a quando grandi perturbazioni e cataclismi si scatenano sull'intero pianeta cambiandone decisamente l'aspetto.

Mentre Shamino è via dal suo reame (in cui ha lasciato la moglie) per recarsi ad aiutare Lord British, la Lands of Danger and Despair scompare.

Poco dopo lo stesso destino si abbatte sulle Lands of the Dark Unknown e sulla terra dei Feudal Lord che svaniscono nel nulla.

I Pillars of Knowledge (Pilastrini della Conoscenza) situati nel punto più a nord di Sosaria, si trasformano in due pilastrini a forma di serpente (Serpent Pillars).

Compaiono Moongates blu e rossi su tutto il territorio rimanente.

Alcuni studiosi credono che tutti questi eventi siano frutto di una distorsione e di un disordine temporale e dimensionale causato dalla distruzione di Mondain nel passato.

Alla fine di questa catastrofe, l'unico continente rimasto è la Lands of Lord British.

La pace sembra tornata ma non dura a lungo.

Un giorno nel campo di un agricoltore, compare un orco. La gente rifiuta di credere che questo sia un segnale che qualcosa di malvagio si stia risvegliando, preferendo incolpare un fantomatico mago che ha sicuramente pasticciato qualcosa con i suoi esperimenti creando questa malvagia creatura.

Passano altri dieci anni, Minax ha raggiunto l'età matura ed è diventata molto potente, addirittura per certi versi più del suo maestro Mondain.

Pertanto, accecata dall'odio, ha una sola missione: vendicare la morte del suo amore.

Dopo molte ricerche scopre l'origine dell'Eroe che ha distrutto i loro sogni: la Terra. Per distruggere la "Terra del Distruttore" studia un piano eccezionale: si muove attraverso lo spazio e il tempo e stabilisce la sua base in un luogo chiamato il "Tempo delle Leggende" che si trova all'Origine dei Tempi.

In questa maniera non avrebbe corso il rischio di venire annientata nello stesso modo di Mondain, in quanto è impossibile viaggiare più indietro dell'Origine dei Tempi.

Da qui sarebbero quindi partiti i suoi attacchi all'Eroe e alla sua patria.

Se l'Eroe fosse capitolato sarebbe stato facilissimo conquistare tutta Sosaria in un sol colpo.

Purtroppo per Minax, Lord British riesce a scoprire i suoi progetti appena in tempo: ritorna quindi sulla Terra mediante la Moonstone per avvisare l'Eroe della minaccia imminente.

Qualche tempo dopo, Lord British ritorna a Sosaria annunciando la sconfitta sulla Terra di Minax, uccisa dall'Eroe che dopo essere riuscito a recuperare la leggendaria Quicksword Enilno, si è introdotto nella sua fortezza e l'ha affrontata e sconfitta.

Lord British inoltre porta con sé molti suoi amici terrestri: Dupre, Mariah, Geoffrey, Jaana, Katrina, Julia, Sentri e Chuckles (quest'ultimo noto per la sua simpatia, diventerà il buffone di corte).

Per venti anni, detti della Ricostruzione, la pace e la felicità regnano sovrane su tutta Sosaria.

Alcuni avventurieri mandati in missione a Shadowguard (che una volta era il castello fortezza di Minax) ritornano da Lord British portandogli il diario della Incantatrice.

Nel diario ci sono parecchi ed oscuri riferimenti ad un essere creato/nato da Mondain e da Minax.

Una cometa attraversa i cieli di Sosaria per la terza volta.

Le gente interpreta ciò come un segno negativo a causa degli avvenimenti capitati in precedenza dopo questo fenomeno.

Infatti il Core di Exodus si attiva.

Dalle profondità della terra Exodus genera una potentissima esplosione: gli effetti sono però calcolati, poichè come conseguenza un vulcano sommerso erutta e una nuova isola emerge dal mare: l'Isle of Fire (Isola di Fuoco).

Sull'isola si staglia tenebrosa quella che diventerà la fortezza di Exodus: il Castle of Fire (Castello Infuocato) detto anche il Castle of Death (Castello della Morte).

Da questo luogo Exodus scatenerà su tutte le città di Sosaria mostri terribili.

Exodus evoca attraverso l'Etere il Greath Earth Serpent (Grande Serpente della Terra) per metterlo a guardia dell'unico accesso alla fortezza della Fire Isle.

Questa azione genera una grossa Imbalance (Sbilanciamento).

Anche se non sembrano esserci effetti apparenti su Britannia, su altri mondi si susseguono invece terribili eventi: uno dei primi effetti (di cui siamo venuti a conoscenza secoli dopo) è una grave crisi di scompenso nelle Lands of Danger and Despair: questa landa era scomparsa ma esisteva sempre in un altro luogo in un'altra dimensione, e più tardi sarà nota come "Serpent's Isle".

Intanto Lord British per rafforzare le difese di Sosaria, manda in missione molti uomini con il compito di tracciare delle cartine tattiche di tutto il territorio.

Il cartografo Hawkwind effettua una delle più grandi scoperte di quegli anni: il funzionamento dei Moongate.

Ma prima di riuscire a comunicare le istruzioni al suo sovrano, viene attaccato e ferito a morte appena fuori del Castello di Lord British.

Anche Shamino ritorna dalla tremenda missione affidatagli: effettuare una mappa della struttura interna del Castle of Fire (non ancora custodito dal Great Earth Serpent).

L'esperienza lo sconvolge a tal punto che per qualche tempo perde la ragione.

Quando infine viene trovata una nave abbandonata sulla cui prua è scritta nel sangue la parola Exodus, Lord British usa di nuovo la Moonstone per creare un Moongate. Naturalmente l'Eroe varca di nuovo la soglia e arriva su Sosaria.

La missione questa volta non appare chiara: per questo motivo Lord British chiede a tre dei suoi fidati di accompagnare l'Eroe nella sua avventura.

Inoltre comanda al profeta Alizarkanon dell' Order of Truth di produrre una copia del libro Liturgy of the Truth per istruire l'Eroe sulla magia dei Chierici.

Nel corso dell'avventura, l'Eroe e i suoi tre compagni ottengono 4 tatuaggi chiamati Marks che conferiscono loro speciali poteri necessari per distruggere Exodus.

Il più importante tra questi è il Mark del serpente che metterà l'Eroe in grado di comunicare con il Grande serpente della Terra.

Per la prima volta dalla Creazione, il Time Lord percepisce un reale pericolo per tutta la Realtà: non a causa di Exodus stesso, ma per l'Imbalance dovuto al "rapimento" del Great Earth Serpent che è il simbolo del Bilanciamento Universale di tutti i mondi dell'universo.

A questo scopo convoca l'Eroe al suo cospetto: lo fa giungere nella locazione segreta in cui si era stabilito (nelle viscere della terra in un antico dungeon).

Dato che non esistono segreti per il Time Lord, egli sa benissimo come distruggere Exodus ma non ha il potere di farlo da sé: egli è infatti solo un Osservatore e ha già fatto più del dovuto convocando l'Eroe e informandolo su come detronizzare l'essere immondo.

Prima del confronto finale con Exodus però ci sono varie cose da fare: l'Eroe deve trovare 4 Cards (carte) denominate Amore, Sole, Lune e Morte: esse sono nascoste vicino ai 4 Shrines costruiti nel passato sul continente perduto di Ambrosia.

Entrando coraggiosamente con una nave in un vortice marino, l'Eroe e i suoi compagni arrivano su Ambrosia ormai divenuto un mondo sommerso.

Dopo aver individuato i 4 Shrines, riescono a scoprire il nascondiglio delle Cards e se ne impossessano.

Di ritorno a Sosaria, l'Eroe entra nel Cerchio della Luce e sente una voce dall'Etere che gli sussurra le parole magiche per liberare il Great Earth Serpent (la parola è "evocare").

Con il potere conferitogli dai 4 Marks, il gruppo riesce ad attraversare il campo di forza e i fossati di lava che circondano l'Isle of Fire.

Una volta raggiunto il Great Earth Serpent a guardia dell'entrata, l'Eroe urla la parola magica che lo fa scomparire.

Ma la battaglia è solo all'inizio: i mostri di Exodus si scatenano all'assalto del gruppo per una disperata difesa della fortezza.

Dopo molte battaglie l'Eroe trova finalmente il Core di Exodus.

Inserendo le Cards nell'ordine suggeritogli dal Time Lord, i meccanismi tecnologici si danneggiano e il Core va in crash.

L'interfaccia di Exodus è dunque detronizzata: sebbene il suo spirito non sia morto, ha perduto però il dispositivo fisico che lo legava alla realtà.

Il gruppo ritorna al Castello di Lord British e l'Eroe viene riteletrasportato sulla Terra per la seconda volta.

Tutto sembra finito in bene, ma improvvisamente si attiva un processo di ritorno dovuto alla disattivazione del Core di Exodus: sul pianeta si susseguono una serie di cataclismi che variano ancora una volta in modo radicale la forma dei continenti assumendo più o meno la morfologia che oggi conosciamo.

Gli abitanti delle città di tutti i continenti sopravvissute al cataclisma, si uniscono sotto la guida di Lord British come unico re di tutta la nuova Sosaria.

Sosaria cambia il nome in Britannia e si fa ricominciare il Calendario dall'anno 0.

Finisce l'epoca cosiddetta "Age of Darkness" e incomincia quella che sarà chiamata "Age of Enlightenment"

Anno 0:

Dopo la sconfitta di Exodus, i mostri rimanenti lasciano la Fire Isle e invadono la parte nord-est del continente.

Lord British raduna un'armata formata dai guerrieri più forti e fidati e si prepara allo scontro nella steppa in cui si erano stabilite queste forze maligne.

Dopo una grande battaglia i mostri vengono annientati ma a caro prezzo: molte vite sono spezzate durante questo massacro che sarà ricordato negli annali di Britannia come il peggiore di tutti i tempi.

I campi della Steppa dove è avvenuto lo scontro vengono denominati Bloody Plains (le Pianure Insanguinate).

Dall'anno 0 all'anno 55:

Sono questi gli anni del Rinascimento dell'arte della Magia.

Le differenti forme di magia vengono fuse insieme per formare un unico insieme.

La Liturgy of the Truth e l'Ordes of the Nine Circles si combinano quindi in un singolo sistema basato su una gerarchia di otto circoli.

Lord British forma il Gran Consiglio, riunendo uomini saggi e potenti maghi come Nystul e Sutek.

Da alcuni assiomi fondamentali del Principles of Truth (Assiomi della Verità) insieme a concetti filosofici derivati dai poemi letterari, Lord British instaura i Principles della Verità, dell'Amore e del Coraggio.

Da questi, vengono concepite le Otto Virtù: Compassione, Onestà, Valore, Onore, Giustizia, Sacrificio, Spiritualità e Umiltà.

Per promuovere questi concetti, Lord British riunisce il Gran Consiglio e durante la seduta viene deciso di costruire degli Shrines dedicati ai tre Principles e alle Virtù.

Lord British comanda quindi a maghi e ingegneri di costruire gli Shrines delle Virtù in otto posti differenti del reame.

Inoltre sceglie personalmente una squadra che si sarebbe occupata della costruzione dello Shrine principale dedicato ai 3 Principles sulla Fire Isle.

I cittadini delle Città' di Fawn, Moon e Montor Est e West non accettano la dottrina delle virtù. Presto sono costretti all'esilio.

Guidati da Erstam viaggiano verso Est su una nave chiamata The Osprey (Il Falco Pellegrino).

La loro meta è di attraversare i Serpent Pillars per trovare una nuova terra su cui costruire la loro Nuova Sosaria.

Le città di Montor e Fawn abbandonate, scompaiono da Sosaria.

Moon cambia nome in Moonglow.

La città nascosta delle Guardie del Diavolo, diventata un covo di tagliagole e fuorilegge, cambiando il nome in Buccaneer's Den.

Lord British vuole che i Principles delle le virtù (Amore, Coraggio e Verità) siano maggiormente presenti: per fare ciò, oltre agli Shrines, fa costruire 3 grandi edifici: l'Empath Abbey di Yew il cui scopo sarebbe stato quello di mantenere accesa la Fiamma dell'Amore e avrebbe studiato le vie del Benessere.

La fortezza di Serpent's Hold, dedicata all'Elite dei guerrieri coraggiosi dell'Order of Serpent, che avrebbe tenuto accesa la Fiamma del Coraggio.

Il Lycaenum di Moonglow, casa della ricerca scientifica e della magia, che avrebbe tenuto accesa la Fiamma della Verità.

Le 8 più grandi città sono elette a rappresentare le singole virtù.

Britain, città dei bardi e favorita di Iolo, simbolo della Compassione.

Moonglow, città dei grandi maghi (come Mariah), simbolo dell'Onestà.

Jhelom, città dei grandi guerrieri (come Geoffrey), simbolo del Valore.

Skara Brae, isola dei rangers e nuova patria di Shamino, simbolo della Spiritualità.

Trinsic, città fortezza abitata dai paladini capitanati da Dupre, simbolo dell'Onore.

Minoc, città mineraria e degli artigiani (come Giulia), simbolo del Sacrificio.

Yew, città immersa nella foresta, casa dei grandi druidi (come Jaana) simbolo della Giustizia.

Magincia, città dei pastori e casa di Katrina, simbolo dell'Umiltà (la città non seguirà la virtù ma la sua antivirtù, l'Orgoglio, che la porterà alla distruzione).
Gli altri villaggi della penisola come Cove e Vesper rimangono luoghi neutrali.

Sentri, leader dei Cavalieri dell'Ordine del Serpente, viene insignito del titolo di Lord e gli viene affidata la responsabilità di governare l'area attorno a Serpent's Hold.
Lord British ritorna sulla Terra e convince suo fratello Robert e la sua consorte Marcy a seguirlo su Britannia.
Robert e Marcy vengono promossi a Lord e Lady e diventano i capi spirituali dell'Empath Abbey.

Il sistema delle virtù entra quindi ufficialmente in vigore ma è accolto con indifferenza e forse anche con diffidenza dai cittadini di Britannia.

Allora durante una riunione tra i maghi del Lycaem e Lord British, viene espresso il parere che per affermare definitivamente la fede nelle Virtù e nei suoi Principles, occorre che la gente abbia un Campione di queste virtù in cui credere, un esempio vivente dell'applicazione di questi sacri principi.

Si decide quindi che gli Shrines, ed in modo particolare quello dei 3 Principles, sarebbero stati teatro di particolari Test di selezione: la persona che sarebbe riuscita a superare queste prove sarebbe diventato l'Avatar delle Otto Virtù.

Un'esplosione magica si scatena dal luogo in cui una volta si ergeva il monte Drash e dalle viscere del profondo pozzo di lava formatosi affiora un teschio magico: il Teschio di Mondain.
In seguito a questi sconvolgimenti, l'energia di ritorno proveniente dal Core di Exodus finalmente si spegne.

L'Isle of Fire si inabissa nell'Oceano.

I maghi che stavano costruendo lo Shrine dei Principles e il Test finale (quello più importante) rimangono intrappolati sull'isola; riescono a salvarsi grazie alla sfera di aria creata dalla potente magia di uno di loro di nome Astelleron.

La magia di Astelleron non riesce però a fermare l'inabissamento dello Shrine dei Principles che si perde e con lui il Test.

Lord British è alquanto seccato da questo avvenimento perché tutto era pronto per l'inizio ufficiale dei Test per la scelta dell'Avatar.

A fianco dei Test delle Otto virtù si rende quindi di nuovo necessario affiancare un'altra Quest di grande valore per rimpiazzare il Test dei Principles.

Le ricerche di Lord British sui luoghi ancestrali di Britannia lo portano a scoprire un posto chiamato the Great Stygian Abyss (Grande Abisso Stigiano).

Alcuni scritti inoltre citavano il Code of Ultimate Wisdom (Codice della Saggezza Indiscussa): lo davano come nascosto nelle profondità di questo enorme Dungeon, forse addirittura nascosto nell'altra "faccia" del mondo di Britannia (a cui, secondo la leggenda si sarebbe solo potuto accedere tramite l'Abyss).

Solo un immenso potere avrebbe potuto aprire le porte di accesso all'Abyss (sigillate da tempo immemore).

L'impresa sembra così ardua che viene scelta per sostituire la prova finale del Test delle Virtù.

Tutto è finalmente pronto: ai quattro angoli di Britannia viene sparsa la voce dell'esistenza dei Test per diventare Avatar!

Naturalmente rispondono all'appello un gran numero di persone valorose che iniziano a confrontarsi con i Test; tra questi ci sono anche i vecchi amici di Lord British quali Shamino, Iolo etc etc.

Il messaggio della ricerca dell'Avatar viene inviato anche sulla Terra.
Qualcuno risponde all'appello e uno Straniero arriva a Britannia.

Naturalmente lo straniero è lo stesso Eroe che per ben tre volte ha salvato Sosaria dalla distruzione.

Sulle prime l'Eroe si sente abbastanza spaesato dalla nuova fisionomia di Britannia: non è la terra che ricordava dall'ultima volta che era stato convocato; comunque non si scoraggia e inizia l'impresa titanica: vincere i Test delle Otto Virtù e infine ritrovare il Codex.

Durante queste dure prove l'Eroe incontra i suoi vecchi amici quali Iolo e Dupre. I compagni di vecchie avventure decidono di unirsi all'Eroe per aiutarlo nella missione rinunciando loro stessi a portarla a termine: in fondo chi meglio dell'Eroe che ha salvato Sosaria tre volte potrebbe riuscire ad ottenere il titolo di Avatar.

L'Eroe infatti intraprende i Test delle Virtù superandoli tutti: per le gente ormai è lui l'Avatar pur dovendo ancora completare l'ultima missione: ritrovare il Codex.

L'Avatar impara il "puro assioma" che gli avrebbe spalancato (una volta raggiunte) le porte della Stanza del Codex e riesce a recuperare i componenti che formano la Third Part Key (la Chiave dai Tre Pezzi – Amore, Verità e Coraggio).

Per aprire però le porte dell'Abyss, sarebbe servito un potere ancora più grande.

Allora venuto a conoscenza dell'apparizione del Teschio di Mondain, l'Avatar riesce a trovarne l'ubicazione e ad impossessarsene: il Teschio è forse l'artefatto più potente che sia rimasto in tutta Britannia.

Nello stesso momento una grande isola vulcanica si forma nelle profondità dell'oceano.

Recatosi sul luogo indicato come vecchia entrata dell'Abyss, l'Avatar scaglia il Teschio nell'Abyss stesso riaprendo la via per così tanto tempo chiusa e nello stesso tempo liberando Britannia dal pericoloso fardello quale era il Teschio di Mondain.

Scendendo nell'Abyss, dopo grandi combattimenti, giunge infine alla Porta del Codex.

Quando la apre la Third Part Key si rompe e ogni sua parte si perde nelle recondite stanze dell'Abyss; l'Avatar viene teleportato sulla Terra e i compagni dell'Avatar sono teletrasportati al Castello di Lord British.

Anno 56 :

I monaci dell'Empath Abbey iniziano la produzione del loro famoso vino.

Dall'anno 57 all'anno 102:

Lord Robert e Lady Macy ritornano sulla Terra.

Considerando il Codex un'importante fonte di potenza e di conoscenza, Lord British e il Grande Consiglio decidono di toglierlo dall'Abyss e di collocarlo in uno Shrine nell'isola vicino all'entrata dell'Abyss stesso. Lo Shrine del Codex è protetto da due enormi Guardiani di Pietra: l'accesso sarebbe stato consentito solo a chi avrebbe intrapreso qualche sacra ricerca. L'isola viene battezzata l'Isola dell'Avatar.

La rilocazione del Codex causa però instabilità geologica, soprattutto sotto la superficie e si aprono i passaggi ad un vasto regno sotterraneo: l'Underworld.

Il Great Stygian Abyss si richiude ancora una volta.

L'Underworld è così vasto che può essere raggiunto passando attraverso qualsiasi Dungeon di Britannia.

Dai dungeon si riversano quindi creature malvage sul territorio di Britannia.

Per fermare questa invasione, il Great Council sigilla gli otto Dungeons con otto Parole di Potere.

Il quadrante più a nord est di Britannia è teatro di una spaventosa siccità che ha come risultato il prosciugamento del terzo lago più grande di Britannia (il Lago della Generosità).

Si crea così un enorme deserto conosciuto come Drylands (Deserto delle Terre Asciutte).

Il villaggio di Vesper viene immediatamente abbandonato.

Si incomincia la costruzione di moltissimi Fari su tutto il territorio di Britannia, per garantire una navigazione più sicura che avrebbe favorito i commerci e lo scambio di informazioni.

Blackthorn, grande amico di Lord British, viene insignito del titolo di Lord e gli viene data l'isola che era sorta nel momento in cui l'Avatar aveva trovato il Teschio di Mondain.

Lord Blackthorn vi costruisce il suo castello e Lord British gli concede l'onore di essere vicerè di Britannia.

Lord British assegna alcune cariche importanti ad alcuni suoi fidi: Sir Simon e Lady Tessa governeranno la nuova tenuta di BorderMarch situata ai confini di Jhelom.

Lord Shalineth e Lady Janell assumono la presidenza del Lycaeum di Moonglow.

Lord Malone sostituisce Senti alla guida della fortezza di Serpent's Hold.

Lord Michael diventa abate dell'Empath Abbey.

Il Capitano Johne compra la sua nave: L'Ararat.

Anno 103:

I monaci dell'Empath Abbey annullano il loro voto di silenzio.

Anno 105:

Il Capitano Johne incontra Faulina che diventa la sua ragazza.

Viaggiano insieme.

Durante una di queste avventure incontrano un guerriero chiamato Nosfentre, il grande mago Sutek e un rinomato bardo di nome Astarol che si uniscono alle loro esplorazioni.

L'Ararat affonda attraverso un vortice marino e si perde nell'Underworld.

Il capitano Johne ha un incubo popolato dalla Triade della Malvagità (Mondain, Minax e Exodus) che gli mostra la via per sfuggire dall'Underworld.

Durante l'assenza di Sutek partito in esplorazione, Johne che stava segretamente impazzendo proprio a causa di quell'incubo, trova tre frammenti maledetti della Gemma dell'Immortalità che lo fanno impazzire del tutto: diventa ossessionato dal pensiero che Faulina si sia innamorata di Astarol.

A nulla valgono le parole di Nosfentre che cerca di convincerlo che non è così.

L'ossessione cresce e il capitano perde il controllo uccidendo i suoi tre amici utilizzando i frammenti della Gemma come coltelli affilati.

Dai cadaveri dei suoi tre amici si alzano tre ombre scure: gli Shadowlords (i Signori delle Ombre).

Gli Shadowlords sono l'antitesi dei Principles della Verità: Nosfentor rappresenta la Codardia, Astaroth l'Odio e Faulinei la Falsità.

Intanto incredibilmente Sutek riesce a raggiungere l'uscita ed inizia subito ad investigare sugli avvenimenti.

Anno 137, 26 novembre:

Una ragazzina entra alla corte di Lord Shalineth.

La ragazzina inizia a profetizzare la venuta di un Eroe che sarebbe dovuto entrare in un luogo dove l'oscurità regna sovrana con l'aiuto di tre oggetti magici.

Verso la fine della profezia, perde il controllo delle visioni e viene uccisa da una forza magica sconosciuta.

Anno 137, 27 novembre:

Lord British desideroso di nuove avventure dopo essere stato rinchiuso nel suo castello per lungo tempo, decide di condurre personalmente un'esplorazione dell'Underworld penetrandovi tramite la cascata del fiume Mealstrom.

Lascia Lord Blackthorn a sostituirlo durante la sua assenza.

Anno 137, primo dicembre:

Lord British viene catturato dagli Shadowlords e tenuto prigioniero nel Dungeon Doom.

L'amuleto a forma di serpente che porta al collo rimane sul posto del rapimento.

Anno 138:

L'anima di Lord Blackthorn viene deviata dagli Shadowlords: l'essenza stessa delle virtù viene corrotta poichè i comportamenti etici vengono trasformati in Laws (leggi) (Ad esempio per la virtù Onestà rappresentata eticamente dalla frase "Non devi mentire" viene aggiunto "oppure ti sarà tagliata la lingua" ottenendo la legge).

E' chiaro che per mezzo di queste leggi si instaura la tirannia su tutta Britannia (Oppression).

Iolo, Shamino e gli altri compagni di sempre dell'Avatar sono dichiarati fuorilegge.

Si uniscono e formano la Resistenza insieme ad altre valorose persone.

Cercando di salvare il Tesoro della Corona e il suo potere, il buffone di corte Chuckles riesce a spedire lo Scettro di Lord British a Lord Malone a Serpent's Hold.

Sfortunatamente, chi trasportava il prezioso oggetto, fa tappa a Trinsic proprio mentre uno Shadowlord è presente.

Lo Shadowlord ruba lo Scettro e sparisce.

Lord British prigioniero, riesce a diventare amico del Gargoyle Sin'Vraal, e lo convince a diventare buono.

Sin'Vraal fugge dal servizio di Astaroth e dall'Underworld esce in superficie e si nasconde nelle Drylands.

Anno 139:

Iolo e Shamino commissionano in maniera segreta e anonima a Sir Arbuthnot (lo zecchista reale) una moneta magica con l'immagine del simbolo del Codex, che serve loro ad invocare l'aiuto dell'Avatar.

Anno 139, 5 aprile:

L'Avatar viene chiamato attraverso il Moongate da Iolo e Shamino.

Anno 140:

L'Avatar incontra il mago Sutek che gli rivela la vera natura degli Shadowlords.

Per sconfiggerli l'Avatar deve ritrovare i tre frammenti della gemma andati perduti nell'Underworld dopo la comparsa degli Shadowlords.

Una volta recuperati questi frammenti, l'Avatar riesce a distruggere gli Shadowlords evocandoli e colpendoli con le shard maledette davanti all'Eternal Flame dell'Amore (Empath abbey), dell'Onore (Serpent's Hold) e della Verità (Lycaenum di Moonglow).

Si reca quindi nel dungeon Doom (a cui accede tramite il dungeon Shame) e dopo una serie di dure battaglie, riesce a liberare Lord British.

Ritorna quindi sulla Terra.

Lord British esilia Blackthorn in una terra sconosciuta che si rivelerà essere Serpent's Isle.

Anno 141:

L'Underworld inizia a collassare.

Il reame dei Gargoyle inizia a sparire pezzo dopo pezzo.

La ciurma della nave del capitano Hawkins (The Empire) si ammutina.

Il tesoro che trasportava viene seppellito su di un'isola conosciuta col nome di Spektran; i pirati creano quindi una mappa e la dividono in 9 pezzi: una per ogni ribelle.

Sutek impazzisce a causa di esperimenti magici sfuggiti al suo controllo: la pazzia lo porta a sperimentare la magia nera creando strani e pericolosi esseri tramite l'incrocio di varie forme animali.

Anno 155:

Nasce il ciclope Iskander Ironheart.

Inizia la ribellione dei Gargoyle: catturano i santuari delle Virtù uno dopo l'altro.

Dall'anno 161 all'anno 163:

Il cavaliere Gertan e molti altri suoi compagni vengono feriti gravemente durante un attacco contro i Gargoyle mirato a riconquistare lo Shrine della Compassione.

Il 4 luglio l'Avatar viene chiamato attraverso un moongate dai Gargoyle che vogliono assassinarlo.

All'ultimo momento però Iolo, Shamino e Dupre riescono a salvarlo e scappano attraverso il moongate.

Iniziano quindi ad indagare sulle ragioni che hanno portato i Gargoyles a lasciare l'Underworld per attaccare la popolazione in superficie.

Scoprono che in origine il Codex era di proprietà dei Gargoyles: sembrava che si fosse avverata una antica profezia in cui a causa della rimozione del Codex dall'Underworld, l'intera razza dei Gargoyle sarebbe scomparsa se il Falso Profeta (colpevole del furto del Codex) non fosse stato sacrificato.

L'Avatar scopre una via alternativa al sacrificio e riesce dopo mille peripezie a collocare il Codex nell'Ethereal Void, in modo che nessuna delle due razze in lotta se ne sarebbe potuta impossessare, ma sia Lord British che Draxinusom (re dei Gargoyles) l'avrebbero potuto consultare tramite un'apposita Lens (lente).

L'Avatar, compiuta la sua ennesima missione, ritorna sulla Terra.

Viene fondata la città di Terfin nell'isola su cui una volta era stato costruito il castello di Blackthorn.

Anno 172:

Il ciclope Iskander uccide molti Gazer che avevano rubato l'Occhio dal leader dei ciclopi.

Dopo questa sua avventura, viene soprannominato "ragazzo meraviglia".

Anno 173:

Mordra riesce a giungere dal mondo di Pagan su Britannia.

Horance, mezzo impazzito a causa del suo autoisolamento, lancia l'incantesimo per diventare immortale, ma il processo lo trasforma in un lich e lo fa impazzire completamente.

Costruisce la Fortezza Tetra (Dark Tower) nell'isola principale di Skara Brae.

Manda i suoi schiavi a catturare la moglie di Trent, Rowena che però viene uccisa durante il rapimento.

Caine cerca di produrre una pozione che avrebbe annientato Horance intrappolandolo. A causa dell'inettitudine del sindaco Trent, la pozione esplode distruggendo l'intera città e uccidendo tutti i suoi abitanti istantaneamente.

Skara Brae diventa così la città delle ombre.

Anno 193:

Stonegate viene occupata da un gruppo di Gargoyle.

Anno 195:

Lord Vemelon, sindaco di Jhelom, con un gruppo di guerrieri invade Stonegate, uccidendo senza pietà i gargoyles che lo occupavano e dichiara il keep sua tenuta privata. (Stonegate in seguito sarà occupata da Troll e da malvagi maghi fino a quando non decadrà nelle paludi).

In qualche periodo negli anni che vanno dal 195 al 320:

Sir Cabirus un valente cavaliere della corte di Lord British, decide di tentare la grande impresa di colonizzare il Great Stygian Abyss. insieme ad altri nobili avventurieri forma una società basata sul sistema delle Virtù.

Alla sua morte però, l'Abyss piomba nell'anarchia e viene presto utilizzato come una prigione senza ritorno.

Qualche anno dopo la figlia del Barone Almrìc, Arial, viene rapita.

L'Avatar appare nella camera di Arial proprio durante il rapimento.

Catturato e accusato del rapimento stesso, l'Avatar viene mandato nell'Abyss a salvare la fanciulla.

Durante la sua avventura, riesce a pacificare le varie tribù di uomini e di mostri che vivevano nell'Abyss e mediante il recupero degli otto Talismani delle Virtù di Sir Cabirus scaccia la presenza malvagia (un demone chiamato Slasher of Veils) che si era insinuata nel dungeon.

Infine riesce ad uccidere il malvagio mago Tyball (responsabile di aver evocato il demone) e a liberare Arial ritornando sulla Terra.

Il vulcano all'interno dell'Abyss erutta e distrugge le colonie rimanenti.

Gli abitanti fuggono e si stabiliscono nel dungeon Despise.

Termina l'epoca chiamata "Age of Enlightenment" e si entra nell'epoca che sarà denominata "Age of Armageddon".

(Ultima Online è ambientato in questi anni - 300 anni dalla caduta di Mondain. Come però già detto precedentemente, sembra che non tutti gli avvenimenti chiave della Britannia originale siano accaduti sulle varie Shard. Ad esempio che ci fa Minax viva quando dovrebbe essere stata uccisa dall'Eroe circa 20 anni dopo la disfatta di Mondain? E Lord Blackthorn, non era stato esiliato? Gli Shadowlords non erano stati sconfitti? Dobbiamo aspettarci che tra breve Horance riduca Skara Brae in cenere o dovrebbe già averlo fatto?)

Anno 320:

Si susseguono alcune piccole guerre tra nobili feudali per il controllo di piccole zone. Batlin combatte in queste guerre come soldato dopo essersi allenato a Minoc

Anno 329:

Le battaglie finiscono.

Batlin si trasferisce a Britain e diventa un bardo.

Anno 331:

Batlin incontra Abraham e Elizabeth (due gemelli avventurieri) a Britain.

Si dividono e decidono di andare in cerca di fortuna per 10 anni, per poi rincontrarsi a Britain.

Anno 339:

Batlin arriva a Skara Brae e si incontra con Horance: la mente di Batlin inizia a vacillare.

Dopo questo incontro, Batlin inizia a sentire la voce del Guardian.

Anno 340:

Burnside diventa sindaco di Minoc.

Anno 341:

Batlin, Abraham e Elizabeth si rincontrano e ottengono il permesso da Lord British di fondare la Fellowship (Compagnia).

La sede principale viene costruita a Britain.

La filosofia della Fellowship non era in contrasto con la filosofia dell'Avatar, quella delle virtù: quest'ultima era però giudicata troppo ascetica e quasi impossibile da seguire per la gente comune.

La dottrina della Fellowship era basata sulla Triad of Inner Strength (Triade della Forza Interiore). A questa triade facevano capo i seguenti principi: "Strive for Unity" ("L'unione fa la forza") ovvero come la gente di Britannia avrebbe dovuto cooperare e lavorare insieme per realizzare grandi opere; "Trust thy brother" ("Fidati del tuo prossimo") ovvero il consolidamento delle strutture della società se gli abitanti di Britannia avessero imparato a fidarsi uno dell'altro; infine "Worthiness Precedes Reward" ("Il buon comportamento viene premiato") ovvero se una persona è meritevole per le azioni da lui compiute, è giusto premiarla.

Viene fondata la Società Mineraria di Britannia.

La città di Vesper viene ripopolata e diventa una colonia di minatori di questa Società.

Lord British accetta una petizione in cui si chiedeva di riaprire le porte del Dungeon Covetous. Batlin inizia così la costruzione dei Generatori e del Black Gate.

Anno 343:

Il Generatore Tetrahedron inizia a funzionare (lo scopo è quello di disturbare l'Etere che tutti i maghi utilizzano per le magie. Il disturbo li avrebbe così fatti impazzire).

Kalideth, un mago impazzito a causa del Tetrahedron, viene ucciso per legittima difesa dal ciclope Iskander.

Anno 347:

Nasce Spark.

Anno 350:

Inizia la carestia nota come la "Carestia dei Sette Anni"

Anno 356:

La Fellowship diventa sempre più potente: viene fondata la sede di Moonglow della Fellowship da Rankin.

Anno 357:

Finster, un candidato a un'importante carica pubblica nella città di Britain (famoso per il suo modo molto franco di parlare) viene ucciso.

Finiscono i sette anni di carestia.

Anno 359:

Patterson (un attivo membro della Fellowship) viene eletto Sindaco di Britain, sconfiggendo il suo avversario (l'agricoltore Brownie) con l'84% dei voti.

Il nome della Fellowship è ormai conosciuto da tutti gli abitanti di Britannia.

Anno 361:

Il Timelord è intrappolato dal Guardian nello Shrine della Spiritualità.

Cristopher litiga con Klog e lascia la Fellowship: una settimana dopo, alle due del mattino viene ucciso in maniera sanguinaria in una stalla di Trinsic.

L'Avatar compare attraverso un moongate la mattina seguente (per la prima volta non evocato da Lord British, ma, come si scoprirà, chiamato direttamente dal Time Lord).

Anno 362:

L'Avatar, accompagnato dai suoi amici di sempre, inizia ad interessarsi dell'omicidio: svolge delicate indagini anche sulla Fellowship stessa (di cui diventa membro).

Scopre che la Fellowship non è altro che una potente organizzazione gestita a due livelli (chi conosce la verità e chi no) al servizio del Guardian, un crudele conquistatore di Mondi che sta

per entrare nel mondo di Britannia attraverso un Black Gate che sarà attivato durante l'allineamento astrale previsto per il primo di agosto.

Scopre che i principi della filosofia della Fellowship possono essere interpretati in maniera differente: così "Strive for Unity" diventa inteso "coopera e lavora insieme ad altri per realizzare grandi opere per la ricchezza della Fellowship e di nessun altro"; "Trust Thy Brother" inteso come "nessuno deve impiccarsi delle azioni di un altro fratello della Fellowship, soprattutto dei fratelli che comandano"; infine "Worthiness Precedes Reward" cioè "se ti comporti bene nei confronti degli interessi della Fellowship allora sei meritevole di un premio, in caso contrario"

Dopo grandi avventure (l'Avatar incontra anche il ciclope Iskander Ironheart e lo salva da Eiko e da sua sorella, le figlie del mago Kalineth in cerca di vendetta) e con l'aiuto di molti personaggi importanti tra cui il Timelord stesso, l'Avatar ripristina l'Etere distattivando i generatori e scopre il luogo in cui è stato costruito il Black Gate.

Arriva proprio in tempo, pochi minuti prima della venuta del Guardian.

Il luogo è teatro di un cruento scontro in cui i seguaci di Batlin tra cui Abrahm e Elizabeth ci rimettono la vita.

Batlin riesce invece a fuggire.

Mentre il Guardian sta penetrando attraverso il Black Gate, l'Avatar (rinunciando eroicamente a tornare nel suo mondo) distrugge il portale con la bacchetta magica di Rudyom (un mago studioso della sostanza di cui era fatto il portale, la blackrock).

Britannia è salva un'altra volta e l'Avatar per la prima volta non può fare ritorno sulla Terra.

Anno 363:

Il primo di agosto, esattamente ad un anno dalla sconfitta del Guardian, si svolgono i festeggiamenti nel castello di Lord British.

Il Guardian riesce però a lanciare una magia che intrappola l'Avatar e tutti gli altri nel castello. L'unica uscita sembra essere attraverso le fogne del castello, un percorso che porta verso altri mondi.

In soli otto giorni l'Avatar libera di nuovo Britannia e altri 8 mondi già soggiogati dal Guardian sconfiggendo infine Mors Gotha, un anti Avatar che stava invadendo Britannia.

Dall'anno 364 al 394:

Nel mese di febbraio l'Avatar con i suoi fidi compagni di sempre salpa attraverso i Seprant Pillars e giunge a Serpent Isle in cerca di Batlin.

Quando Exodus aveva evocato il Great Earth Serpent, si era scatenata una battaglia cruentissima tra le due antiche fazioni (Ophidians) del Chaos e dell'Order che popolavano l'isola.

La fazione vincitrice (l'Order) aveva alla fine lasciato l'isola entrando nell'Ethereal Void attraverso il Wall of Light: tutti questi eventi insieme avevano generato l'Imbalance sulla quale ultimamente aveva fatto affidamento il Guardian per attaccare Britannia.

Anche Batlin risulta essere solo una pedina nei disegni del Guardian: infatti viene ucciso allo Shrine dell'Order dal Guardian stesso sotto gli occhi dell'Avatar e dei suoi compagni.

Questa azione libera i tre Bane del Chaos (distruttori) che si impossessano del corpo dei tre amici dell'Avatar (Iolo, Dupre e Shamino) e riversano la loro collera e la loro potenza devastante sulle tre città di Serpent's Isle distruggendole e uccidendo la maggior parte degli abitanti.

L'Avatar non si perde d'animo e riesce a fermare questi tre Bane imprigionandoli in tre Prismi. Purtroppo uno dei compagni dell'Avatar, Dupre, si sacrifica al posto dell'Avatar stesso per fornire le ceneri che combinate ai tre Bane imprigionati sarebbero servite per ripristinare il Serpente del Chaos al Grand Shrine del Chaos.

Dopo essere riuscito a trovare la Corona, la Staff e l'Armatura del Serpente, l'Avatar raggiunge infine Sunrise Island dove entra nel Grand Shrine of Balance riuscendo a divenire lo Hierophant of Balance. Attraverso il Wall of Light (muro di luce) creatosi, riesce ad entrare nell'Ethereal Void dove assiste alla riunificazione dei tre serpenti dell'Order, del Chaos e del Balance.

Ma non è finita, infatti il Guardian riesce a togliere l'Avatar dall'Ethereal Void gettandolo su uno dei suoi mondi già conquistati: Pagan.

In questo nuovo e tetro mondo, l'Avatar è alla ricerca di un modo per tornare sulla Terra o su Britannia.

Si rende subito conto che lo stile di vita su Pagan è estremamente diverso da quello di Britannia: ad esempio, la regina della città di Tenebrae (il primo luogo che visita) domina la popolazione con il pugno di ferro non mostrando alcuna tolleranza verso i suoi cittadini.

Tutto il mondo è soggiogato dalla potenza dei 4 Titani degli Elementi che chiedono spesso dei tributi di sangue per placare le loro ire: Lithos il Titano della Terra e Re dei Morti, Stratos il signore dei venti, Hydros il padrone delle acque e Pyros il guardiano del fuoco.

Su di essi, come padrone supremo, il Guardian che li ha creati.

L'unica maniera di vincere, è quindi di riuscire a dominare il potere di questi 4 Titani.

Viaggiando da un capo all'altro di questa nuova terra, l'Avatar riesce a racchiudere il potere di questi 4 Titani in 4 prismi di Blackrock (simili a quelli utilizzati dal Guardian per influenzare l'Ether) e alla fine riesce a diventare Titano dell'Ether e a ricreare un Black Gate col quale penetra nell'Ethereal Void e raggiunge la Terra.

La sua permanenza sulla Terra dura poco, perché viene richiamato immediatamente su Britannia: appare a Stonegate e la visione che gli si presenta è tremenda: il paesaggio di Britannia è cambiato ancora, nei suoi anni di assenza (30 dovuti alla differenza del fluire del tempo) il Guardian ce l'ha fatta: ha conquistato la sua amata Britannia.

Gli Shrine delle Virtù non esistono più, al loro posto sono emersi dalla terra otto minacciosi pilastri che contribuiscono a diffondere nel mondo le antivirtù di ogni virtù che questi Shrine rappresentavano.

Coraggiosamente l'Avatar intraprende la sua ultima avventura, ripristinando uno dopo l'altro gli Shrines e recuperando le Rune delle Virtù avvelenate dai Glyph piazzati alla base di ogni colonna.

Proseguendo nell'impresa, l'Avatar viene a conoscenza della vera e tremenda natura del Guardian: in qualche maniera, il Guardian è stato prodotto dall'Avatar stesso, o meglio da quella parte di sé (quella negativa che esiste in ogni uomo) che era stata eliminata nel momento in cui era riuscito molti anni prima nell'impresa di diventare Avatar delle Virtù.

In altre parole, il Guardian è l'Anti Avatar, rappresentante delle anti-virtù e il suo unico scopo è la distruzione di Britannia.

Così dopo aver recuperato tutte le Rune delle Virtù e il loro Sigillo, l'Avatar si reca sull'isola di Terfin alla fortezza del Guardian e confrontandosi con lui capisce che l'unico modo di annientarlo è di sacrificarsi: lancia perciò l'incantesimo dell'Armageddon, sacrificando la propria esistenza per distruggere il Guardian e ascendendo nei cieli riportando pace e prosperità nella terra di Britannia.

Questa volta per sempre!

Lord Il Timido