

STORIA:

IL CAOS E IL MARE ASTRALE

In principio era il caos: l'universo stesso era un unico piano di energia guizzante e mutevole, il Caos Primordiale. Su tale Piano nacquero i primi esseri, i Primordiali, caratterizzati da una potenza inusitata ma instabile. I loro umori e i loro scopi cambiavano di continuo, finché riuscirono a concentrarsi per un tempo sufficiente su un progetto comune: la creazione.

Dalle energie mutevoli del Caos fecero scaturire un'unica energia, fluida e costante, che diede vita a dei nuovi esseri completamente diversi: si trattava del Mare Astrale e dei suoi abitanti, gli Dei. Fatti ad immagine e somiglianza dei Primordiali, la loro natura era opposta: costanti e costruttivi, seppero subito organizzarsi in una civiltà, cosa che permise loro di affrontare la prima, dura prova.

I primordiali, infatti, avevano già mutato la loro opinione, ed iniziarono a distruggere ciò che avevano creato, perché tornasse a far parte del Caos. Gli Dei combatterono strenuamente ma vennero decimati dai loro creatori, più forti, prima che riuscissero a separare il Mare dal Caos, per celarlo agli occhi dei Primordiali. Dalla Prima Guerra del Caos solo 13 furono gli Dei che sopravvissero, nascondendosi.

IL NUOVO MONDO

Nel loro nuovo piano gli Dei si organizzarono secondo i concetti di ordine ed armonia che li caratterizzavano, dandosi dei compiti e assumendosi delle responsabilità.

Dopo aver organizzato il Mare Astrale, gli Dei si trovarono a studiare il potere che permeava le loro essenze, potere derivante dall'energia del Mare Astrale. Ben presto scoprirono di avere la forza per creare in maniera più coscienziosa e accorta degli stessi Primordiali: il loro potere venne volto a creare un mondo ordinato e pacifico. Ogni Dio poi aggiunse dettagli al mondo, secondo il proprio gusto:

Tundrar creò la terra ed il mare, e tutte le opere naturali.

Daeli creò la vita, animali e piante, e i cicli delle stagioni

Okhot rese gli esseri mortali, in modo che la ciclicità permettesse loro di migliorare

Sariss diede agli esseri la forza, in modo che potessero organizzarsi secondo vincitori e vinti

Arcanus diede ad alcuni l'intelletto, in modo che potessero esercitare l'atto riflessivo.

Gli altri dei si limitarono ad educare i popoli, modificandone le fisionomie o le attitudini in base ai gusti personali

Vadar popolò la Selva Fatata con i suoi seguaci, mentre Yoma provava a fare lo stesso con lo Shadowfell.

Inizialmente gli dei provarono ad utilizzare l'energia del Mare Astrale per plasmare il mondo, ma si resero conto che non poteva andare bene per genere forme di vita autonome: da tale energia potevano solo scaturire Angeli, che divennero i servitori delle Divinità.

Mashkun, il dio dell'Ambizione, andò allora a rubare un frammento di Caos per portarlo a Tundrar, in modo che lo plasmasse; Tundrar lavorò a lungo sul materiale, scartando le energie più luminose e quelle più oscure, per creare un mondo in perfetto equilibrio, la Terra. Dalle energie scartate, legate comunque all'essenza della Terra, nacquero due mondi riflesso del primo ma caratterizzati l'uno dalla radiosità (la Selva Fatata) e l'altro dall'oscurità (Shadowfell).

Gli Dei poi passarono il loro tempo a guardare divertiti l'evoluzione dei tre mondi, interagendo a loro piacimento con i popoli

L'AMBIZIONE DI UNO

Uno solo Dio non si voleva accontentare di interagire e condividere il mondo: lo voleva dominare e possedere; il Dio dell'Ambizione, che aveva portato il materiale, si sentiva padrone del Mondo e ordì un piano diabolico poterlo avere tutto per sé. Egli si recò dai Primordiali per rivelare loro cosa gli Dei avessero fatto: il frammento di Caos trasformato in un mondo ordinato: sperava che questi, accecati dall'odio verso le loro creazioni, scatenassero le loro energie contro gli Dei, tenendoli impegnati mentre lui si impossessava del suo obiettivo.

I Caotici invece cercarono subito la Terra, un inaccettabile grumo d'ordine nel loro universo mutevole, per annientarla. Quando la trovarono, le scatenarono addosso i loro eserciti di Arconti. Gli Dei, dal canto loro, inviarono gli Angeli per salvare la Creazione. Iniziò la seconda, terribile guerra fra Dei e Primordiali, ricordata nelle leggende come "Avvento del Caos", poiché le energie divine ed elementali sferzarono per secoli la superficie del pianeta, modificandone l'assetto.

L'AVVENTO DEL MALE

Mentre la guerra proseguiva senza segni di sconfitta né dall'una né dall'altra parte, la speranza di potere del Dio dell'Ambizione andava sempre più affievolendosi: ben presto non avrebbe avuto più un mondo su cui governare. Fu allora che dalle galassie remote apparve un Dio, se così poteva essere chiamato, misterioso e antico: Yug Egloth era il suo nome, ed era arrivato lì seguendo una profezia. Portava infatti un dono per Mashkun, che sarebbe stato il futuro dominatore di un intero piano.

Tale dono era una scheggia di potere alieno, senza dubbio malvagio ma in grado di porre fine alla guerra che stava dilaniando il mondo.

Il Dio delle Visioni, che si sarebbe poi rivelato pazzo, svelò a Mashkun come ottenere la vittoria: questi, obbediente, si recò indisturbato nel cuore del Caos Primordiale, mentre i signori del Piano erano troppo impegnati con la guerra per prestare attenzione, e ivi piantò la scheggia; l'energia che ne scaturì fu tremenda, sufficiente a legare il Dio dell'Ambizione al Caos Primordiale, ed a corromperlo nell'animo, così come fece con buona parte degli abitanti del Caos stesso.

In breve il Dio, diventato patrono del caos e del male, mosse i suoi eserciti di elementali corrotti, i demoni, contro i Primordiali, prendendoli alle spalle: la loro sconfitta fu inevitabile.

Molti furono distrutti, pochi superstiti fuggirono, mentre i più potenti venivano sigillati per sempre sulla terra o in altri luoghi remoti.

LA CACCIATA

Alla fine della battaglia, gli Dei inorridirono vedendo ciò che era successo a Mashkun: la corruzione della pietra lo aveva reso malvagio, ma anche molto potente. A parte la comune reazione di rifiuto, Dolsei, dea della ricchezza e Yoma, dio delle emozioni, passarono subito dalla parte del nuovo Dio, nella speranza di abbracciare il suo potere, solo per conoscere invece il malvagio tocco della Scheggia.

Per contenere l'estendersi della corruzione, gli Dei rimanenti dovettero staccare il Cuore del Caos Primordiale dal resto del piano ancora incontaminato, e precipitarlo in un abisso senza fondo: qui la Scheggia terminò la sua opera di corruzione, trasformando il piano dell'Abisso, popolato da Demoni distruttori sui quali regnava ciò che un tempo era stato il Dio dell'Ambizione.

Ora Mashkun era diventato un mostro assetato di entropia, mosso dall'unico desiderio di distruggere qualsiasi cosa, ma fuso con il piano stesso ed impossibilitato a muoversi. Imprigionati con lui nell'Abisso, impossibilitati dalla loro natura malvagia a fare ritorno sul Mare Australe, Yoma e Dolsei utilizzarono i loro Angeli Decaduti, i Diavoli, per contrastare ed imprigionare i Demoni insieme al loro padrone e i suoi istinti distruttori. A protezione dell'Abisso le due divinità posero poi i Nove Inferi, ognuno dominato da un Arcidiavolo, mentre progettavano vendetta verso coloro che li avevano scacciati.

Nel frattempo Yug Egloth, si era nascosto da qualche parte, in attesa di una nuova profezia: dopotutto, quella precedente si era avverata, Mashkun era diventato davvero signore di un intero Piano.