

L'ANIMA E LA MORTE

Le anime, il soffio di vita di ogni essere, sono le uniche composte di energia astrale: quando il corpo, fatto di Caos Primordiale, muore, ritorna alla terra, mentre l'anima vola nuovamente nel Mare Astrale. Quando nasce una nuova vita, un frammento di mare astrale si stacca per animare il nascituro, è un ciclo continuo. Gli esseri più abietti, malvagi e tormentati, hanno un'anima macchiata e pesante, che precipita verso il basso, verso l'abisso: qui non hanno più l'Energia Astrale per generare gli Angeli, o meglio, i Diavoli, per cui gli Dei Malvagi salutano la caduta di ogni anima come una benedizione: è materia Astrale che non torna nel ciclo, e dalla quale possono ricavare servitori per rimpolpare le loro fila.

AVATAR

A causa della Seconda Guerra e dello sforzo per staccare il Cuore del Caos per gettarlo nell'abisso, gli dei si sono trovati indeboliti, al punto da non riuscire più a manifestarsi fisicamente nella creazione, ma solo in via spirituale con quegli esseri ricettivi (per affinità di spirito) ai loro insegnamenti.

Gli unici in grado di manifestarsi con più frequenza sono gli Dei Neutrali, legati più alla creazione in sé che agli individui: Daeli assiste spesso e volentieri alle nascite di creature rare e longeve, come i Draghi, mentre Okhot veglia durante la fine del loro ciclo vitale. Lo stesso Tundrar ama avvicinarsi alle eruzioni vulcaniche, per osservare il cambiamento dell'assetto terrestre. sia Arcanus che Sariss non hanno particolare interesse a manifestarsi: preferiscono osservare. Gli altri Dei richiedono rituali onerosi e complessi per potersi manifestare, bisogna che molte persone si sintonizzino con il loro allineamento spirituale per poter richiamarli sul pianeta. Perciò gli Dei della Luce si accontentano di poter educare i fedeli secondo i loro dettami, cercando di impedire alle anime di macchiarsi e di precipitare nell'abisso, permettendo così agli Dei delle Tenebre di rimpolpare le proprie fila. Questi ultimi, dal canto loro, vorrebbero tornare nel Mare Astrale, e per farlo fanno di necessitare di un esercito potente, per scalzare il dominio dei loro luminosi fratelli: cercano quindi di corrompere quante più anime possibile.

LA TERRA

La Terra è divisa in tre grossi continenti, due dei quali, Baras e Helion, nell'emisfero nord, mentre l'altro, Jeraa, si trova principalmente nell'emisfero sud. Oltre a Jeraa nell'emisfero sud, ma quasi al confine con l'equatore, si trovano numerose isole, chiamate Isole Centrali, che ne circondano una molto più ampia, Granior, che per poco non può essere considerata un continente a sé stante.

Le maggiori popolazioni civilizzate sono tutte localizzate sul continente di Helion, mentre Baras è una terra ancora selvaggia e inospitale, solo recentemente raggiunta da alcuni gruppi di coloni che hanno stabilito i primi insediamenti, spesso messi in pericolo dalle popolazioni di umanoidi selvaggi che chiamano Baras la propria casa. Baras, però, un tempo era civilizzata quasi allo stesso modo di Helion, e su metà del suo suolo regnava un potente impero dragonide, conosciuto come l'impero Drakar. Lotte interne ma soprattutto invasioni di popolazioni barbare e di draghi, gelosi del potere di questi loro "cugini minori", oltre alla difficoltà di amministrare efficacemente un impero così vasto, hanno portato alla sua rovinosa caduta e all'esilio della popolazione dragonide che, ora, non ha più un luogo da chiamare casa. Nei secoli però i dragonidi sono stati in grado di integrarsi pienamente con le altre popolazioni, specialmente quella umana e quella nanica, ed ora possono essere trovati in molti dei maggiori insediamenti delle suddette razze, con le quali lavorano con rispetto l'uno dell'altro. Ora Baras è popolato di rovine che punteggiano la sua superficie, dalle alte montagne alle fitte giungle, sino alle assolate pianure è impossibile non incontrare qua e là qualche testimonianza del glorioso passato dragonide. Granior è una terra rigogliosa quasi interamente coperta di foreste e dominata principalmente da tre regni elfici, spesso in conflitto tra loro

soprattutto a livello politico, in quanto gli elfi riservano le loro forze militari per altri avversari che spesso si presentano alle loro porte (come le forze di qualche regno umano), in cerca delle loro leggendarie città con i tetti in oro e le loro immense ricchezze.

Jeraa è, invece, una terra vasta e misteriosa. Nessun colono si è mai spinto fin là per stabilirvisi. Dalla Notte della Pioggia Nera Jeraa è la zona che ne ha sofferto di più. Ora, un largo e profondissimo crepaccio sfregia la sua un tempo intonsa superficie, e dalle profondità della terra creature che solo gli incubi possono immaginare diventano reali e stabiliscono il loro violento dominio sul loro territorio. Una sola popolazione umanoide vi abita, contagiata dal male dello Sfregio: i drow. Cacciati dalla Selva Fatata quando sottoscrissero un osceno patto per dominare i propri simili, ora trovano qui la loro dimora, in città sotterranee accessibili spesso solo attraverso lo Sfregio. Queste terre sono l'incubo dei marinai che in notti di tempesta perdono la rotta e si arenano sulle coste a picco di Jeraa, solo per cadere preda del terrore e del male che li permea, spesso lasciando solo delle navi torte e danneggiate a testimonianza della crudeltà di questa terra.

Helion è un continente sul quale domina la razza umana, divisa in sei regni, spesso in contrasto tra loro anche dal punto di vista militare. Su Helion si trova anche il solido regno nanico nell'enorme vallata tra i Monti di Acciaio, dalla quale arrivano i più preziosi materiali che il lusso dei nobili umani può permettersi.

Durante la guerra tra Dei e Primordiali, i servitori di Mashkun combatterono anche sul nostro piano, ed entrarono in contatto con le razze mortali, dalla quale venne generata la stirpe dei tiefling, che da allora porta con sé il suo retaggio oscuro. Essendo una delle civiltà più antiche, tuttavia, quella dei tiefling ha lasciato testimonianze su tutto il creato nel periodo della guerra. Ora la maggior popolazione tiefling vive su Helion in uno dei sei regni, dominandolo con il pugno di ferro.

Helion

Helion è un ampio continente che ospita le maggiori civiltà del mondo. Si estende da oltre l'equatore al polo nord del pianeta, e annovera i più vari territori, da aride pianure a rigogliose foreste di aghifoglie, a monti coronati da bianche cime. La diversità dei territori di Helion traspare anche nella diversità delle varie razze che vi abitano. E' possibile infatti trovarvi qualche esponente di praticamente qualsiasi razza umanoide, attirato dalle ricchezze e dal lusso delle grandi città, oppure dalle miriadi di possibilità di lavoro disponibili ovunque, dal lavoro più onesto a quello di bandito, Helion permette certamente a chi ha un'ambizione di coltivarla, su questo non vi sono dubbi. Sei regni si dividono il territorio di Helion, più un regno nanico che però difficilmente ha sete di espansione, comprendendo già le zone più ospitali per la razza nanica. Questo regno solitamente è in pace con tutti gli altri, godendo del fiorente commercio che riesce a mettere in piedi.