

LA LUMINOSA

	Culto della Vera Luce	Allineamento: Luce
DESCRIZIONE	La Dea degli Astri, da cui derivano Luce e Verità. Sovrintende ad ogni azione buona, guida i passi dei puri di cuore.	
OBIETTIVI	Creare un mondo più giusto, luminoso, dove non ci sia spazio per il buio e la sofferenza. La Luminosa vuole estirpare il buio in tutte le sue forme. Diventare Regina degli Dei, e dunque con il controllo della Ruota del Tempo, significherebbe per lei poter plasmare l'Entropia e creare un mondo privo di peccato, di sofferenza e di morte.	
Domini	Domini: Astri, Vita, Amore, Profezia, Pace	
Preghiere	Si invoca la Luminosa per disperdere le tenebre, materiali, temporali o spirituali. Effetto pratico: Un potere con Elemento Luce causa +2 danni in più. Favore su {Intuire}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierata nella Fazione della Luce. Sorella del Baluardo	
Dimora e templi	Piano di Harcalya, fulgida città tra le nuvole dove il sole non tramonta mai. I suoi templi sono radiosi, emanano tranquillità; sono spesso dotati di laboratori astronomici	
Incarnazioni	Viene di solito raffigurata come una fanciulla candida, il sole è l'occhio destro e la luna il sinistro, e le stelle trapuntano la sua chioma.	
Segreti, eresie e controversie	C'è chi ritiene che sia stata proprio la Luminosa ad aver creato le premesse per la Prima Guerra Divina, non potendo tollerare oltre le nefandezze delle Tenebre. Poiché la volontà divina è imperscrutabile e la Storia non era ancora cominciata, però, è impossibile stabilire chi tra le due fazioni abbia attaccato e chi difeso. Inoltre, sotto ad un altare abbandonato un tempo dedicato alla Luminosa è stato trovato il frammento di una pergamena. Decifrandola, sembra si parli di un ordine segreto quanto implacabile: là dove non c'è conversione possibile, è necessario sradicare il male a tutti i costi. Ma forse la traduzione è stata erranea, e di quel frammento non c'è più traccia. Secondo una versione alternativa della Cosmogonia, la Luminosa sarebbe stata un tempo corteggiata dal Tiranno, quando ancora questi era compagno d'armi del Baluardo. In seguito al rifiuto della Luminosa che egli avrebbe deciso di seminare la guerra e prendersi ciò che è suo. La morale di questa storia, in fondo, è che ognuno crea i propri nemici.	

IL BALUARDO

	Culto dello Scudo Invitto	Allineamento: Legale o Neutrale / Luce o Equilibrio
DESCRIZIONE	Il Dio dell'onore, della difesa degli oppressi e delle guerre giuste. Il suo scudo è la protezione per chiunque abbia bisogno, e la sua spada spezza qualsiasi catena	
OBIETTIVI	Creare un mondo di pace, dove nessuno sia più in schiavitù, i deboli siano sollevati dai loro fardelli. L'onore e la giustizia devono splendere come uniche regole. Dunque, se solo nell'onore c'è salvezza, qualunque menzogna non dovrebbe essere tollerata. Diventando Re degli Dei, tramite la Ruota del Tempo il Baluardo potrebbe dettare il suo decalogo e farlo rispettare con ferrea disciplina.	
Domini	Domini: Vita, Verità, Libertà, Guerre, Tempeste _____	
Preghiere	Si invoca quando si difende qualcosa o qualcuno, e si opera per la verità e la giustizia Effetto pratico:Favore su {Parare} e su {Volontà}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierato nella Fazione della Luce. Fratello della Luminosa, antico compagno d'armi del Tiranno.	
Dimora e templi	Piano di Harcalya, fulgida città tra le nuvole dove il sole non tramonta mai. I suoi templi si affacciano su piazze d'armi o nelle roccaforti.	
Incarnazioni	Guerriero in armatura lucente, il suo viso è nascosto dall'elmo. Di solito imbraccia uno scudo, con un'altra arma nella mano destra (una spada o una lancia)	
Segreti, eresie e controversie	Molto si è speculato sul volto nascosto dall'elmo. La teoria più accreditata è che stia a significare che chiunque possa diventare Baluardo, nel momento del bisogno. Non mancano però i detrattori, secondo cui Egli sta in realtà nascondendo dei tratti deformi o sfigurati per colpa di un incidente mai del tutto esplicitato. Secondo una corrente dichiarata eretica molti secoli fa, il fatto che sia il Baluardo che il Tiranno portino un elmo non è una coincidenza: il Tiranno sarebbe infatti una versione alternativa del Baluardo. Sottile è infatti il confine tra la protezione e la tirannia, e dunque l'elmo vorrebbe essere un monito a combattere il Male in noi stessi. Tuttavia le implicazioni teologiche sono tali e tante che questa teoria è stata bollata come blasfema. Altrettanto controversa è la voce secondo cui il Baluardo fosse in realtà segretamente innamorato della sorella, la Luminosa, e che dunque a ciò si debba l'inimicizia tra Egli e il Tiranno, reo di aver cercato di sedurla.	

L'ARCHITETTO

	Culto della Perfetta Costruzione	Allineamento: Creazione (Luce o Equilibrio)
DESCRIZIONE	In ogni mondo c'è una leggenda a proposito di un demiurgo che plasma la materia e gli elementi, di una divinità che consente ai viventi di progredire tramite tecniche sconosciute.	
OBIETTIVI	L'Architetto vede le storture del mondo reale, le sue corruzioni e i limiti degli orizzonti prima di tutto mentali. Egli vuole dunque far evolvere il mondo verso un futuro radioso, così da costruire un luogo che sia puro e in armonia. Per ottenere un mondo migliore, è necessario abbandonare molte tradizioni, retaggi arcaici e superstizioni. In quest'ottica, la tecnologia deve essere libera di evolvere, arrivare a vette mai viste, sebbene sempre guidata dall'imperativo di migliorare la vita e non corromperla. Con la Ruota del Tempo, l'Architetto renderà reale il Futuro.	
Domini	Domini: Terra, Metallo, Casa, Conoscenza, Segreti	
Preghiere	Si invoca quando si costruisce o si innova qualcosa. Effetto pratico: Favore su {Tecnologia} e su {Plasmare Entropia}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierato nella Fazione della Luce. Antico allievo del Marcescente, costruite Piani divini e palazzi sacri.	
Dimora e templi	Per quanto abiti nel Piano di Harcalya, si vede raramente tra i suoi palazzi. Dove sia veramente il suo laboratorio è un mistero. Viene adorato nei laboratori, nei labirinti, nelle officine e in grotte ricavate dalle montagne.	
Incarnazioni	Si mostra raramente, per lo più comunica con indovinelli e rompicapi. Chi dichiara di averlo visto, parla di figure geometriche, occhi e ingranaggi.	
Segreti, eresie e controversie	Secondo una setta avventista ormai dispersa, l'Architetto è in realtà intento - di nascosto dagli altri Dei - nella costruzione di un nuovo universo, separato e migliore di questo. Viceversa c'è chi ritiene che le intenzioni dell'Architetto non siano sempre compatibili con la Luce. Egli è pur sempre allievo del Marcescente, da cui potrebbe avere appreso segreti oscuri e arti proibite. Queste insinuazioni del tutto eretiche non sono però aidate dalla passione che l'Architetto e i suoi fedeli hanno per il mistero, le trappole e gli enigmi. Non tutti gli Dei amano l'Architetto, per la sua tendenza a cedere alle creature terrene saperi che sarebbero dovuti rimanere preclusi. Come all'inizio dei tempi l'Architetto cedette il fuoco alle prime tribù infreddolite, così in secoli più recenti Egli ha insegnato a padroneggiare la tecnologia, un'arte capace di rivaleggiare con il divino.	

IL TIRANNO

	Culto del Pugno d'Acciaio	Allineamento: Legale o Neutrale / Tenebra o Equilibrio
DESCRIZIONE	Assetato di potere e incurante del sangue versato, è disposto a tutto pur di dominare i mondi in cui giunge. Governa con pugno di ferro e con l'acciaio delle legioni a lui asservite, mosse dalla paura e dalle sferzate della frusta.	
OBIETTIVI	Il Tiranno ha giurato vendetta agli Dei della Luce, e mira alla conquista dell'Altrove. Da lì ha intenzione di dilagare in tutti i modi, imponendo la sua volontà e le sue leggi ferree. Le finalità del Tiranno sono tutto fuorché occulte, così come è consapevole che nella sua sete di vendetta e violenza sia insita la malvagità, tuttavia ritiene sia l'unica strada percorribile. Egli intende proclamarsi Re degli Dei, e muovendo la Ruota del Tempo, schiaccerà qualunque oppositore. Solo così la Tirannia sarà compiuta, e l'Oltreverso sarà immerso nella tenebra e nella disperazione.	
Domini	Domini: Gelo, Metallo, Odio, Sangue, Guerra	
Preghiere	Si invoca per il comando o per la vendetta. Effetto pratico: Favore su {Colpire} e su {Spingere/Bloccare}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierato nella Fazione della Tenebra. Fu compagno d'armi del Baluardo.	
Dimora e templi	Risiede nel pozzo più oscuro dello Xibalba, il Piano delle Tenebre. Ha templi irti di rostri, ma le sue effigi si trovano anche nelle prigioni e nei sotterranei.	
Incarnazioni	Guerriero in armatura nera, il capo celato da un elmo. Impugna una mazza ferrata.	
Segreti, eresie e controversie	Molti ritengono che il Tiranno si fosse invaghito della Luminosa ma, rifiutato forse in seguito ad un tentativo di rapimento, abbia giurato vendetta verso di lei e il fratello. Le bruciature sul suo volto spiegano così l'elmo. (Per altre spiegazioni sull'elmo, si veda anche il Baluardo) I più raffinati tra i teologi si sono interrogati a lungo sulle ragioni dell'alleanza tra il Tiranno, che mira ad un ordine governato con pugno di ferro, e altre divinità come la Tentatrice e il Marcescente. È impossibile comprendere le ragioni di un Dio, tuttavia è possibile che il caos e la corruzione sparsa dagli altri Dei siano utili per spingere la gente a cambiare idea sulla Tirannia: non più come strumento di oppressione, ma di salvezza.	

IL MARCESCENTE

	<i>Culto del Maestro Decaduto</i>	<i>Allineamento: Creazione (Equilibrio o Tenebra)</i>
DESCRIZIONE	Corrotta e deviata nei mezzi oltre che negli scopi, questa Divinità un tempo stimata per la sua genialità e ora putrefatta si annida nei luoghi desolati, dove la morte e la vita si confondono.	
OBIETTIVI	Libero da qualsivoglia morale, il Marcescente adora sperimentare sulla vita e sulla materia, incurante delle conseguenze. Egli vuole snaturare la vita, usando scienza, tecnologia, entropia o qualsiasi altro mezzo per diventarne il signore anche dopo la morte. Ogni individuo, eroe o divinità è una pedina per la grande battaglia. Il Marcescente non sta solo plasmando una non-vita, ma egli desidera arrivare al Tempo per ucciderlo. Solo il Tempo, infatti, può porre fine alle sue creature e per troppo tempo il Marcescente, anche da Maestro, era sottoposto ai vincoli temporali.	
Domini	Domini: Paludi, Tempo, Morte, Spiriti, Segreti	
Pregchiere	Si invoca per le paludi dell'anima e del mondo, la corruzione dei corpi o per l'ambizione del potere. Effetto pratico: Un potere con Elemento Fango causa +2 danni in più. Favore su {Plasmare Entropia}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Prima Generazione. Schierata nella Fazione delle Tenebre. Chiamato con il nome di Maestro, fu insegnante dell'Architetto.	
Dimora e templi	Anche se ha accesso allo Xibalba, di norma il Marcescente vaga tra i suoi laboratori segreti, tra paludi e cimiteri. I suoi templi sono contorti, dispersi, in mezzo al fango e alle foreste morte.	
Incarnazioni	Per quanto possa mutarsi in mostri o creature, l'incarnazione a cui è più legato è quella di un vecchio deforme, in parte scheletrico e segnato dalla putrefazione.	
Segreti, eresie e controversie	Sul Marcescente tutto si può dire, e niente può essere certo. Egli è il principe della blasfemia e annovera i più terribili tra i segreti. Uno in particolare non è mai stato sciolto: perché abbia deciso di trasformarsi da Maestro, prediletto dal Tempo, nel suo più grande avversario. L'idea che alcuni suoi fedeli si sono fatti è che il Maestro, che loro chiamano ancora così, abbia in realtà scoperto che il Tempo sia in realtà il più terribile degli inganni, e per la sua ricerca della verità il Maestro sia stato maledetto. Per questo il Marcescente desidera superare l'illusione del Tempo, e arrivare ad un mondo dove esso non esista più.	

LA TENTATRICE

	<i>Culto del Peccato Bruciante</i>	<i>Allineamento: Caos (Equilibrio o Tenebra)</i>
DESCRIZIONE	Infida e malevola, può instillare ogni passione e desiderio nella mente dei mortali. Per questo tanti la idolatrano, facendosi corrompere dalle sue promesse e in cambio assogettandosi alla sua strisciante follia.	
OBIETTIVI	Non è chiaro perché la Tentatrice faccia quello che fa. Seminare il caos, far deviare i mortali dalle loro intenzioni e infrangerne la moralità, generare discordia e accontentare i suoi adoratori sembra semplicemente divertirla molto. Forse, però, c'è una ragione più profonda. Dietro ai capricci, ciò che più interessa alla Tentatrice è il potere: di negare o concedere, di soddisfare o di frustrare. Nemmeno gli Dei potrebbero resistere alle sue malie.	
Domini	Domini: Fiamme, Amore, Inganno, Sogni, Parola	
Preghiere	Si invoca per il piacere, la tentazione e la seduzione. Effetto pratico: Favore su {Persuadere} e su {Mentire}	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierata nella Fazione delle Tenebre. Sposa dell'Opulento ma amante del Ladro.	
Dimora e templi	Lo Xibalba, il Piano delle Tenebre dove i dannati scontano la loro pena. La Tentatrice si diverte molto a ideare torture psicologiche, dove i desideri vengono frustrati. I luoghi di culto della Tentatrice sono rari, in verità, ma tutti finiscono per pregarla. I suoi templi sono una camera da letto, un'alcova clandestina, i tendaggi di un bordello.	
Incarnazioni	Adora mutarsi di aspetto, per assumere di volta in volta le sembianze più congeniali . Spesso però appare come una donna bellissima, bionda e dagli occhi infuocati.	
Segreti, eresie e controversie	Non è chiara la ragione di tanto astio verso le altre Divinità. C'è chi ha suggerito che, un tempo, la Tentatrice fosse un'Entità minore o forse al servizio della Luminosa. Intenzionata a conquistarsi lo spazio che riteneva di meritare tramite profferte e mezzi poco ortodossi, venne trattata come una sguadrina. Da lì, giurò eterno rancore verso chi si era assunto a giudice e a moralista, e ne vuole mettere in luce ipocrisie e contraddizioni. Secondo alcuni testi eterodossi, complice la mutevolezza del suo aspetto, la Tentatrice sarebbe in realtà di genere maschile. Tuttavia è un discorso privo di sostanza, dato che discutere del sesso degli Dei è pressoché insensato. C'è una cosa che la Tentatrice non può promettere, ed è più Tempo. Ella infatti è sottomessa al Tempo, come tutti gli altri Dei, e non può concederlo come premio. Per questa ragione ella si è alleata con il Marcescente per conquistare il Tempo.	

L'ALBERO DELLA VITA

	<i>Culto dell'Albero del Mondo</i>	<i>Allineamento: Ancestrale</i>
DESCRIZIONE	Albero immenso e metafisico, alimentato dai quattro Elementi, è la quintessenza della natura. Dalla sua salute dipende quella dell'ambiente, della flora e della fauna.	
OBIETTIVI	L'Albero della Vita genera, nutre e difende tutte le manifestazioni naturali, in particolare piante ed animali. Qualunque cosa minacci la natura è un avversario dell'Albero, soprattutto la tecnologia, la corruzione della non-morte, lo sfruttamento sconsiderato delle risorse. Si dice che l'Albero stia in realtà dormendo, e nel suo sonno stia sognando un mondo senza civiltà, senza manufatti tecnologici, senza città. Solo foreste, ovunque e infinite, e dunque eterne.	
Domini	Domini: Terra, Paludi, Astri, Vita, Conoscenza	
Preghiere	Si invoca per la natura, la vegetazione e il mondo ancestrale. Effetto pratico: Favore su {Disperdere Entropia} e {Empatia Naturale} se applicato ad animali terrestri e piante.	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Prima Generazione. Schierata nella Fazione Ancestrale, fu il primo essere vivente a sbocciare nella polvere dell'Oltreverso. I nemici principali dell'Albero sono il Marcescente e la Maledetta.	
Dimora e templi	Le sue propaggini innervano molti Piani, Mondi e Dimensioni; ovunque nell'Oltreverso si trovano rami, radici e fronde, e il suo tronco è l'asse portante della realtà. I templi dell'Albero della Vita sono altari e menhir, concrezioni naturali o radure sacre. Raramente sono edifici costruiti da mano umana.	
Incarnazioni	Non assume mai la forma di una creatura animale, essendo per Esso inconcepibile. Nei boschi primordiali dell'Oriente un albero maestoso sorge in una radura, ed è la sua incarnazione principale.	
Segreti, eresie e controversie	Non è chiaro quale sia il giudizio che l'Albero della Vita dia agli animali e soprattutto alle creature di razze senzienti. I più ritengono che, fintanto che si viva in armonia con la natura, l'Albero tenderà benevolmente i suoi rami; ma qualcuno, più scettico di fronte all'empatia che un albero può provare per umani e razze simili, teme che l'Albero preferisca un mondo popolato da piante. Secondo alcune profezie, alla fine del Tempo, una grande battaglia nascerà tra le due prime entità vive mai apparse: l'Albero della Vita e l'Antico, foreste contro rettili, per il dominio sull'Altrove. Entrambi si ritengono infatti gli eredi dell'Oltreverso.	

L'ANTICO

	<i>Culto del Drago Primigenio</i>	<i>Allineamento: Ancestrale</i>
DESCRIZIONE	Prima di ogni civiltà c'era lui, l'Antico. Questo Drago primordiale ha visto il susseguirsi delle ere e il popolarsi dei mondi.	
OBIETTIVI	Si sa poco della missione dell'Antico. Egli veglia sull'integrità del mondo, sulle sue tradizioni primordiali, e tiene in equilibrio la luce e la tenebra, la terra e il cielo. Quello che più preoccupa l'Antico è la sopravvivenza della sua prole, divisa e sparpagliata dalle Guerre Divine. Spesso confinati in leggende e considerati niente più che un relitto di un'epoca fantasiosa, i Draghi aspettano il loro momento per tornare a brillare, accumulando poteri e ricchezze. L'Antico li protegge, e cerca di tenere lontana una civiltà troppo tecnologia e priva di immaginazione, che potrebbe farli sparire.	
Domini	Domini: Fiamme, Cielo, Morte, Profezie, Guerra	
Preghiere	Si invoca per il cielo, per il mondo ancestrale e per i Draghi. Effetto pratico:Favore su {Disperdere Entropia} e {Empatia Naturale} se applicato a grandi rettili e Draghi	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle nove Divinità Maggiori, appartenente alla Seconda Generazione. Schierata nella Fazione Ancestrale. In quanto anello di congiunzione gli Dei e i mortali, spesso funge anche da messaggero tra di loro	
Dimora e templi	La tana dell'Antico sembra essere una grotta inaccessibile, in una delle montagne più alte dell'Altrove. Non è mai stata trovata, tanto che forse si trova in una delle isole periferiche. I templi sono adornati con le effigi dei Draghi, i rettili più vicini all'Antico. Spesso si trovano in montagna, o in luoghi difficilmente accessibili, dove il cielo è ad un passo.	
Incarnazioni	La sua forma originaria è quella di un drago dorato, di grandi dimensioni. A volte però non disdegna di assumere la forma di draghi più piccoli o rettili. In alcuni casi, prende le sembianze di un Elfo.	
Segreti, eresie e controversie	Non ha dimenticato, l'Antico, che i suoi figli sarebbero dovuti diventare gli abitanti dell'intero Oltreverso. Dopo la Seconda Guerra Divina, invece, si sono estinti, relegati nelle leggende o ridotti a innocue creature. La sua vendetta potrebbe consumarsi in modi inattesi contro gli Umani e le altre creature mortali. I Draghi, figli dell'Antico, sono creature enigmatiche e spesso potenti. Non tutti rispondono alla volontà del loro Padre, alcuni si sono ribellati e hanno deviato dalla strada che era stata tracciata per loro. In ogni caso, a prescindere che condividano o meno gli ideali Ancestrali, tendono a considerare le altre creature come prede o come pedine, e accumulano potere e ricchezze per vedersi riconosciuta la sovranità del mondo in cui abitano.	

LA DAMA DELLE MAREE

	<i>Culto del Mare Profondo</i>	<i>Allineamento: Ancestrale</i>
DESCRIZIONE	La signora indiscussa dei mari e delle acque. Capricciosa e volubile, generosa e passionale, è temuta e rispettata da chiunque solchi le sue onde.	
OBIETTIVI	Controlla che il mare non venga inquinato, e che i naviganti non cerchino di usurparne il controllo tramite le navi. Le sue tempeste e le creature marine sono temute da chiunque osi mettersi in viaggio. Il suo regno è l'oceano e anche le isole, circondate dalle acque, sono esposte al suo governo. Per questo Ella sogna di invadere anche la terraferma, riducendola ad un mondo acquatico con solo alcuni arcipelaghi, e dichiararsi così Regina degli Dei.	
Domini	Domini: Acque, Astri, Viaggio, Libertà, Tempeste	
Preghiere	Si invoca per il mare, le sue creature, le onde e i viaggi in nave. Effetto pratico: Un potere con Elemento Acqua causa +2 danni in più e Favore su {Empatia Naturale} se applicato ad animali marini.	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle dieci Divinità Maggiori, appartenente alla Prima Generazione. Sorella della Traghettatrice, ha preso il suo posto nella Fazione Ancestrale quando lei ha preferito dedicarsi all'Aldilà.	
Dimora e templi	Dimora nelle profondità oceaniche, dove ascolta il rumore delle onde. Quando risale in superficie, si scatenano tempeste improvvise. I luoghi di culto si trovano vicino al mare, nei porti, accanto alle sorgenti. Tuttavia è certo che esistano templi anche sul fondo del mare, accessibili solo alle creature marine e ai morti annegati.	
Incarnazioni	Si dice che abbia la forma di una piovra, di una balena o di una bellissima serena. È probabile però che, come il mare, abbia innumerevoli forme.	
Segreti, eresie e controversie	La Dama e la Traghettatrice sono sorelle divine e, in quanto tale, condividono in parte i poteri. Se la Traghettatrice può accedere al proprio regno tramite un gorgo, nel Perno dell'Aldilà, viceversa la Dama ha la capacità di far tornare in vita i morti e gli annegati. È tuttavia una non-morte, corrotta e come tale poco apprezzata dalla sorella e dalle altre divinità Ancestrali.	

LA TRAGHETTATRICE

	<i>Culto della Grigia Morte</i>	<i>Allineamento: Senza Allineamento</i>
DESCRIZIONE	Coei che spalanca il Perno dell'Aldilà, e porta le anime nel loro ultimo viaggio. Oltre l'Altrove c'è l'Aldilà, di cui ella è custode e guardiana, sempre attenta che gli stravolgimenti entropici delle dimensioni non interferiscano con il riposo dei morti.	
OBIETTIVI	La Traghettrice mantiene saldo l'equilibrio tra il mondo dei vivi e quello dei morti, così da consentire il passaggio dall'uno all'altro, in entrambe le direzioni. Pur dichiarandosi neutrale nella maggior parte delle contese, avversa coloro che violano l'Aldilà e corrompono le anime, come i necromanti e i fedeli del Marcescente. L'Aldilà è una Dimensione composita, stratificata e piena di misteri. La Traghettrice ne è la padrona, e nulla esclude che voglia estendere i confini del suo regno anche nella terra che adesso appartiene ai vivi.	
Domini	Domini: Acque, Morti, Viaggio, Oblio, Spiriti	
Preghiere	Si invoca per le anime, i morti e l'Aldilà, e per i passaggi di fiumi e canali Effetto pratico: Favore su {Res. Morte}. Un potere Spettrale causa +2 danni in più	
Ruolo nel Parlamento Divino	Una delle dieci Divinità Maggiori, appartenente alla Prima Generazione. Un tempo esponente della Fazione Ancestrale, ha preferito dedicarsi all'Aldilà e ha lasciato il suo posto alla sorella, la Dama delle Maree.	
Dimora e templi	Dimora nell'Aldilà, il Piano delle Anime che confina con lo Xibalba e Harcalya. La porta d'accesso è il Perno dell'Aldilà, nelle Lande Desolate. Il tempio principale si trova al Perno dell'Aldilà, tuttavia esistono altari e luoghi di culto in molti luoghi dell'Altrove, ovunque si onorino i morti e si interceda per il loro passaggio.	
Incarnazioni	La sua figura è strettamente collegata alla sua funzione: su un'imbarcazione che emerge dalle nebbie, con una lunga pertica e un sacchetto per gli oboli. A volte assume le sembianze di una vecchia curva, altre volte una fanciulla, ma sempre e comunque abbigliata di grigio.	
Segreti, eresie e controversie	Non si sa bene perché la Traghettrice abbia deciso di ritirarsi dalla Fazione Ancestrale, in ogni caso ciò implica una sua neutralità anche in merito a Creazione e Distruzione. Ella non avversa la tecnologia, né pone veti alla morte - che, a ben vedere, va ad ingrossare le sue legioni. Il sentimento della Traghettrice verso il Divoratore è più difficile da interpretare, e non solo perché Ella non ha sentimenti. Pur volendo evitare la dissoluzione di ogni cosa, i più estremi dei suoi fedeli suggeriscono che l'Aldilà sarebbe comunque intoccato dal Divoratore, e diventerebbe così il nuovo Oltreverso.	

	<i>Nessun Culto</i>	<i>Allineamento: Senza Allineamento</i>
DESCRIZIONE	L'Entità che ha dato inizio a tutto e che regola lo scorrere del Tempo. Ora - dopo la Seconda Guerra Divina - si è nascosta da qualche parte nell'Altrove.	
OBIETTIVI	Obiettivo generale: Tanti hanno provato a divinare le intenzioni del Tempo, ma esso scorre senza preoccuparsi dei desideri altrui. Esso procede in avanti, verso un orizzonte che non è dato a sapere. Obiettivo ultimo/segreto: Sconosciuto.	
Domini	Sconosciuti	
Preghiere	Sconosciute	
Ruolo nel Parlamento Divino	Ha originato gli Dei, ma difficilmente può essere considerata una Divinità essa stessa. Chiunque riesca ad impossessarsi del suo Scettro, si dice, diventerà Re o Regina degli Dei.	
Dimora e templi	La sua posizione è a tutti gli effetti sconosciuta. Nemmeno gli Dei la conoscono, nonostante il loro interesse per difenderla o per impossessarsi dei suoi poteri. Solo il Divoratore saprebbe ritrovarla. Non ha templi riconosciuti, solo pochi altari in disuso. L'unico modo per adorare la Ruota del Tempo è misurare il Tempo stesso..	
Incarnazioni	Si immagina che il Tempo si sia nascosto in una figura circolare, da cui il nome di Ruota. Ma se sia una stella, se sia un oggetto fisico, un ciondolo, una metafora, o forse un semplice orologio.	
Segreti, eresie e controversie	Secondo una minoranza di teologi, la parola "Ruota" è in realtà fuorviante. La parola originaria sarebbe invece Occhio, da cui l'Occhio del Tempo; perché il Tempo tutto vede e tutto conosce, e noi saremo sottoposti al suo giudizio. La tradizione, al limite della favola, dice anche che i quadranti degli orologi abbiano la loro forma circolare proprio per ricordare la Ruota del Tempo o, forse, per confondere chiunque cerchi di trovare quella originale.	

IL DIVORATORE

	<i>Culto del Vuoto Senzatempo</i>	<i>Allineamento: Distruzione</i>
DESCRIZIONE	Divinità sconosciuta, mostruosa e informe. Entrata nel mondo durante la Seconda Guerra Divina è stata poi ricacciata indietro, ma il suo avvento potrebbe essere vicino: con esso l'Altrove scomparirà, il Tempo sarà inghiottito e nessuno sa cosa può succedere.	

OBIETTIVI	La fame del Divoratore non conosce limiti. Ha già assaggiato l'Altrove e non vede l'ora di tornare; prima di essere esiliato di nuovo nel Vuoto è riuscito a deporre alcune uova, da cui è nata la sua progenie. Il Divoratore è l'unico che saprebbe ritrovare la Ruota del Tempo, come un segugio con la sua preda. Una volta recuperata, tramite la sua progenie, i suoi fedeli o Esso stesso, il Divoratore porrebbe fine al Tempo, inghiottirebbe tutti i mondi.
Domini	Domini: Cielo, Gelo, Odio, Oblio, Pace
Preghiere	Si invoca per la distruzione, il nulla e l'oblio. Effetto pratico: Favore su {Salto Entropico} e su un potere che dissolve incantesimi o devozioni
Ruolo nel Parlamento Divino	Il nemico degli Dei, l'Entità che abita oltre i confini delle Dimensioni e mira alla distruzione totale dell'Altrove. Poiché potrebbe ritrovare la Ruota del Tempo, le altre Divinità - pur temendolo e avversandolo - potrebbero volerlo usare per rintracciare la Ruota e infine conquistarla.
Dimora e templi	Esso è ovunque e da nessuna parte, preme da dietro al limite dell'Oltreverso per entrare. Non ha templi conosciuti. Tuttavia vi sono altari spezzati, case mostruosamente addobbate, grotte inaccessibili dove il Vuoto viene invocato come unica salvezza.
Incarnazioni	Non si sa che forma abbia. Alcune raffigurazioni rupestri lo mostrano come una grande bocca colma di zanne, e la notte dietro di essa.
Segreti, eresie e controversie	Le creature che costituiscono la progenie del Divoratore, o almeno le uniche viste in passato, hanno la forma di mostri tentacolari, neri e dalla consistenza viscosa. Ci sono anche animali abissali, neri e fatti di pece, chiamati Mastini. La prospettiva della distruzione totale operata dal Divoratore fa paura a molti. Non tutti, però. Alcuni fanatici sono convinti che solo tramite essa potrà avvenire una purificazione dell'Altrove; altri sono convinti che il Divoratore, per ringraziare chi l'aiuterà a farlo tornare, esaudirà un suo desiderio. Ci sono anche alcuni che, spinti dall'ambizione di sconfiggerlo per vendetta o per prendere il suo posto, vogliono farlo entrare nell'Altrove così da incontrarlo in battaglia.

LE DIVINITA' MINORI

Il Ladro	<i>Culto della Moneta Invisibile</i>	<i>Allineamento: Caos</i>
Inaffidabile e spaccone, porta scompiglio nel Parlamento Divino. Ma dietro la sua aria sarcastica si cela un acuto calcolatore, lesto di pensiero quanto di mano. Patrono dei ladri, dei truffatori e dei bugiardi, ha un rapporto molto sbarazzino con la Tentatrice e una sfida continua con l'Opulento.		

<i>Domini:</i> Buio, Inganno, Libertà <i>Preghiere:</i> Si invoca per i furti e gli inganni Effetto pratico: Favore su {Misfatti} e su {Mentire}		
Il Multiforme	<i>Culto del Costante Divenire</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Il Ladro trovò, nelle sue scorribande, un essere deforme all'angolo della strada. Per farsi beffe degli altri Dei lo portò presso di loro, causando scandalo, disgusto e sorprese. Le storie divergono, forse fu la Luminosa o forse il Marcescente, di certo qualcuno non si ritrasse. Da allora, chiunque preghi di cambiare aspetto, troverà sempre l'aiuto del Multiforme. <i>Domini:</i> Inganno, Libertà, Segreti <i>Preghiere:</i> Si invoca di fronte ad un cambiamento fisico o ad un imprevisto. Effetto pratico: Un potere di mutaforma (subito o causato) dura 1 turno in più. Favore su {Plasmare Entropia}		
L'Opulento	<i>Culto della Piena Prosperità</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Signore di ricchezze stratosferiche, ha toccato personalmente ogni denaro e ogni gioiello mai cesellato nell'universo. I suoi palazzi sono leggendari, la sua passione per il vino e il cibo altrettanto celebri. Incline al vizio, è la vittima preferita della Tentatrice e del Ladro. <i>Domini:</i> Metallo, Casa, Pace <i>Preghiere:</i> Si invoca per commerci, ricchezza e denaro Effetto pratico: Favore su {Persuadere} e {Intuire} quando si tratta di denaro, anche per le skill di Contrattare.		
Le Muse	<i>Culto della Sublime Ispirazione</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Queste figlie del Tempo sono state le prime ad aver fatto risuonare nel mondo il canto, la poesia, l'arte. Offrono ispirazione agli artisti. <i>Domini:</i> Tempo, Conoscenza, Parola <i>Preghiere:</i> Si invocano per ispirazione, per l'arte e per le leggende Effetto pratico: Favore su {Arte} e su {Conoscenza}		
Il Cieco Viandante	<i>Culto dell'Ubiquo Crocevia</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Raramente si vede tra gli Dei che risiedono al Parlamento Divino. Egli cammina instancabilmente, ed è facile trovarlo ai crocevia e lungo i sentieri, o tra le soglie che mettono in comunicazione i mondi. <i>Domini:</i> Viaggio, Profezia, Sogni <i>Preghiere:</i> Si invoca per i viaggi, per le strade e per l'ospitalità <i>Particolarità del Culto:</i> In ogni tempio del Viandante vi è un'ala per i viaggiatori, dove è possibile dormire e rifocillarsi Effetto pratico: Favore su {Salto Entropico} e su {Entropizzare}		
Il Bisonte	<i>Culto del Grande Tuono</i>	<i>Allineamento: Ancestrale</i>
Personificazione della natura più selvaggia e indomabile, è stata la prima preda ad essere cacciata all'alba dei tempi. Per questo venne elevata dagli Dei come simbolo di forza, sopravvivenza, tradizioni ancestrali <i>Domini:</i> Gelo, Guerra, Tempeste		

Preghiere: Si invoca per la natura selvaggia, le usanze tribali e la libertà

Effetto pratico: Favore su {Spingere/Bloccare} e su {Forzare/Opporsi}

Il Cronista

Culto della Biblioteca Eterna

Allineamento: Equilibrio

Unico figlio maschio del Tempo, pur avendone ereditato i poteri ha sempre preferito passare la sua esistenza divina ad osservare, studiare, trascrivere i fatti nel loro svolgersi. Per quanto di tanto in tanto non decida di intervenire, per correggere alcune storture e corruzioni, cosa che a volte lo fa sembrare più un narratore che un semplice storiografo.

Si dice che commetta un singolo errore di trascrizione per ogni libro, dunque per ogni anno. Questo errore, chiamato Il Refuso, forse è voluto per mettere alla prova la nostra attenzione o forse no, ma se non corretto potrebbe causare distruzioni e cataclismi.

Domini: Tempo, Conoscenza, Verità

Preghiere: Si invoca per la storia, l'osservazione e le librerie

Effetto pratico: Favore su {Conoscenza} e su {Volontà}

Il Gatto

Culto della Sacra Vibrissa

Allineamento: Nessuno

Può sembrare piccola cosa, un gatto. Ma chiunque abbia fissato a lungo negli occhi un felino avrà fatto i conti con il sospetto che conoscano i segreti fondamentali dell'universo, e come violarli per ottenere gustosi vantaggi.

Domini: Casa, Spiriti, Segreti

Preghiere: Si invoca per i felini e per l'ozio

Effetto pratico: Favore su {Movimenti Furtivi} e su {Empatia Naturale} con felini

La Tessitrice

Culto della Tela sull'Abisso

Allineamento: non Luce

Metà regina e metà ragno, esiliata dalla superficie per una sfida con le Muse, questa creatura immonda si annida negli abissi e nelle grotte più oscure, dove tesse instancabile le sue trappole e rimugina velenose vendette.

Domini: Terra, Buio, Odio

Preghiere: Si invoca per i ragni, per lavorare i tessuti e per i Drow

Effetto pratico: Favore su {Spingere/Bloccare} e su {Empatia Naturale} con ragni ed insetti

Il Monarca delle Aquile

Culto dei Sussurri Celesti

Allineamento: Nessuno

Nobile divinità aerea, vive tra le foreste e le nuvole, dove solo le aquile possono arrivare. Messaggero degli Dei,, ha ceduto il suo acuto sguardo agli Elfi, suoi protetti

Domini: Cielo, Viaggio, Tempeste

Preghiere: Si invoca per il cielo e per gli Elfi

Effetto pratico: Favore su {Empatia Naturale} con uccelli. Un potere con Elemento Aria causa +2 danni in più.

Il Fabbicante

Culto della Forgia Suprema

Allineamento: Creazione

Questa industriosa divinità dalle dimensioni solo in apparenza ridotte è un forgiatore sopraffino, un minatore ostinato e - se vuole - un guerriero irascibile.

Domini: Terra, Fiamme, Metallo

<i>Preghiere:</i> Si invoca per la forgiatura, per i minerali e per i Nani. Effetto pratico:Favore su {Modellare}. Un potere con Elemento Fuoco causa +2 danni in più.		
La Maledetta	<i>Culto dell'Atavica Maledizione</i>	<i>Allineamento: non Luce</i>
Sorella della Tessitrice, attentò all'Albero Madre per berne la linfa, con l'intento - forse - di liberare la sorella. Gli altri Dei la maledirono, costringendola a succhiare la vita per sostentarsi, proprio come aveva fatto con l'Albero. Indebolita dal giorno, il Marcescente le diede ospitalità nelle sue cripte, in vista di chissà quale folle piano. <i>Domini:</i> Buio, Spiriti, Sangue <i>Preghiere:</i> Si invoca per i Vampiri, per il sangue e le maledizioni. Effetto pratico: Favore su {Res. Morte}. Un attacco con successo ripristina +2 PV		
La Nutrice	<i>Culto della Vecchia Balia</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
La balia dei figli degli Dei, a forza di stare a contatto con i pargoli divini ha finito per assurgere a sua volta al rango di divinità. Patrona delle nascite, del matrimonio e della vita casalinga. <i>Domini:</i> Vita, Amore, Parola <i>Preghiere:</i> Si invoca per i bambini, le cure e per il parto. Effetto pratico: I poteri di cura ripristinano +2 PV in più.		
La Donnina della Polvere	<i>Culto delle Cose Perdute</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Questa piccola vecchietta, molto piccola e molto vecchia, si annida in ogni angolo della casa dove c'è un batuffolo di polvere. Le piace aiutare nelle faccende domestiche, e nel suo regno finiscono le cose perdute o dimenticate. <i>Domini:</i> Casa, Oblio, Sogni <i>Preghiere:</i> Si invoca quando si sta cercando qualcosa di perduto o quando si fanno le faccende domestiche Effetto pratico: Favore su {Percepire}. Un potere con Elemento Sabbia causa +2 danni in più		
Il Sonnambulo	<i>Culto del Limite dei Sogni</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Patrono dei sogni, del riposo e delle visioni oniriche. Quando si è nel suo mondo, oltre l'Altrove, è impossibile sapere in anticipo dove si finirà, e dove sia il confine tra il reale e l'immaginario <i>Domini:</i> Buio, Oblio, Sogni <i>Preghiere:</i> Si invoca per il sonno, per propiziare bei sogni o scacciare gli incubi Effetto pratico: Favore su {Volontà}. Oscurovisione		
La Sibilante	<i>Culto del Serpente Dorato</i>	<i>Allineamento: Nessuno</i>
Terza sorella della Tessitrice e della Maledetta, non si è fatta coinvolgere nella loro faida contro gli Dei. È rimasta tra le paludi e le lagune, e con i suoi sussurri e i suoi sibili può ancora condizionare chi è in cerca di saperi letali. <i>Domini:</i> Acque, Paludi, Sangue <i>Preghiere:</i> Si invoca per i rettili, i veleni e le scienze proibite Effetto pratico: Favore su {Scienza}. Un potere con Veleno causa +2 danni in più		

Il Giudice	<i>Culto della Legge Mai Infranta</i>	<i>Allineamento: Legale</i>
Severo e asciutto, insensibile a qualsiasi altra voce che non sia quello delle leggi da lui stesso scritte, non ci si può aspettare compassione dalla sua bilancia, ma nemmeno corruzione. <i>Domini:</i> Verità, Pace, Parola <i>Pregiere:</i> Si invoca per una sentenza giusta, per il rispetto delle leggi e il mantenimento dell'ordine Effetto pratico: Favore su {Intuire}. Un potere che causa {Blocco} dura 1 turno in più		