

Campagna 4 edizione, DIVINITA'

Yrcal - giustizia, onore, nobiltà, pace - LEGALE BUONO

A capo del pathéon degli dei della luce, è il patrono dei paladini e dei sovrani giusti e retti. In ogni città civilizzata vi è almeno un tempio in suo onore, dove vengono celebrati i processi, le incoronazioni o le elezioni. In tempo di instabilità viene invocato il suo nome per ripristinare la pace.

Erya - guarigione, speranza, civiltà, protezione - BUONA (sorella di Dolsei, vedi sotto) SOLE
Associata al sole guaritore, è la dea della carità e della speranza. Consorte del Dio Yrcal, è la patrona dei chierici e dei medici. I templi a lei dedicati sono ospedali aperti ai bisognosi e alle offerte dei caritatevoli. In tempo di guerra viene invocato il suo nome dalle madri dei soldati.

Bravlin – fortuna, avventure, libertà, cambiamento – BUONA

Eterna amante di Vadar, è la patrona dei ranger e dei mercanti in viaggio. Lungo le strade sono numerosi i tempietti a cui lasciare offerte, sottoforma di razioni che il curatore distribuirà ai viaggiatori in difficoltà, o in cui trovare riparo in caso di maltempo. Prima di imbarcarsi in qualsiasi avventura, ci si assicura di avere la sua benedizione.

Vadar - amore, arte, bellezza, passione – BUONO SELVA FATATA

Dio della selva fatata, è associato alla bellezza e all'amore. Patrono degli artisti e dei fidanzati, è celebre per gli interminabili inseguimenti amorosi che lo vedono protagonista insieme a Bravlin. Matrimoni e feste in generale vengono sempre patrocinati da, o si svolgono presso, i suoi templi, decorati con le offerte degli artisti che gli dedicano le loro opere migliori.

Okhot - morte, oltretomba, inverno, fato - NON ALLINEATO

Associato alla fine naturale del ciclo della vita, è il dio dell'inevitabile inverno. Patrono delle cerimonie funebri, i suoi templi custodiscono i cimiteri e proteggono le salme dalla maledizione della non morte. I chierici che combattono le creature dell'oltretomba invocano il suo nome per porre fine a tale scempio.

Daeli – vita, natura, elementi, fertilità- NON ALLINEATA

Dea dell'inizio di tutte le cose, apre il ciclo della vita chiuso da Okhot. I due sono legati da un filo invisibile, e insieme preservano l'equilibrio di tutte le cose. Patrona dei druidi e dei contadini, assicura che dopo l'inverno vi sia sempre una nuova primavera. Il suo nome viene invocato dopo le catastrofi, per chiedere nuove nascite a compensare le morti violente.

Tundrar - creazione, lavoro manuale, invenzione, ordine – NON ALLINEATO

Detto "il forgiatore del mondo", è il Dio delle opere materiali e delle invenzioni. Patrono di artigiani e braccianti, le città vengono spesso fondate sotto il suo vessillo, e gli edifici più importanti gli sono dedicati. Viene venerato con fervore da tutti coloro che inventano, i quali lasciano copie dei progetti oppure modellini ai templi ad esso dedicati. Ogni volta che bisogna ricostruire dopo la guerra, il suo nome è sulle bocche dei muratori e progettisti.

Sariss – forza, coraggio, guerra - NON ALLINEATO

Gemello di Arcanus, è il dio della forza pura, patrono dei guerrieri e dei monaci. In suo onore vengono indetti tornei e giochi gladiatori, perché apprezza l'uso della forza come dimostrazione di correttezza e giustizia, ed i suoi templi fungono da caserme per la milizia cittadina. In tempo di guerra i soldati bisbigliano il suo nome.

Arcanus – intelletto, conoscenza, saggezza, magia - NON ALLINEATO

Fratello gemello di Sariss, è il dio dell'intelletto, dello studio e della riflessione. Patrono di maghi e studiosi, i suoi templi ospitano spesso biblioteche, musei, o semplicemente raccolte di conoscenza, la più disparata. Al suo interno chiunque voglia studiare, meditare o condividere il sapere è ben accetto, e molto spesso i suoi seguaci praticano sia la magia divina che quella arcana. Sebbene i due fratelli siano molto diversi, hanno molto rispetto l'uno dell'altro, al contrario dei loro seguaci mortali.

Yoma – odio, menzogne, vendetta, tradimenti – MALVAGIO SHADOWFELL

Associato al mondo oscuro di Shadowfell, è il Dio degli assassini e dei tradimenti. I colpi di stato e gli omicidi premeditati vengono architettati alla sua ombra, e non vi è parola che esce dalla sua bocca o da quella dei suoi seguaci a cui possa essere dato credito. I templi in suo onore hanno breve durata, sia perché devono essere nascosti bene in quanto vietati dalle leggi civili, sia perché le gerarchie al loro interno tendono a cambiare con rapidità sorprendente, fino all'estinzione. Prima della caduta, era il consorte di Dolsei, ma adesso i loro incontri sfociano in litigi che fanno tremare tutto lo Shadowfell.

Dolsei – non morte, avidità, invidia, oscurità - MALVAGIA (sorella di Erya, vedi sopra) LUNA
Dea della Luna Nera, è la patrona della negromanzia e dei culti malvagi, ovvero dei ladri di tombe e dei negromanti. I suoi seguaci, corrotti dal desiderio di vincere la morte, scavano per lei templi nelle cripte più antiche e profonde, dove accumulano tesori incalcolabili nelle fredde sale sotterranee, animando servitori per proteggerli da occhi indiscreti. Sorella di Eria, la odia dal profondo della sua essenza, per la sua bellezza e per le sue doti, invidiandola.

Yug Eglloth - pazzia, segreti, visioni, ciò che sta oltre le stelle – MALVAGIO

Questo Dio è molto antico e misterioso: nessuno degli immortali conosce le sue origini, ma non fu certo creato dai Primordiali, come gli altri Dei. Si dice venga da un Regno oltre lo scibile, e che sia stato lui a donare a Mashkun, Dio dell'Ambizione, la Scheggia di Male che lo corrompe e lo trasformò nell'essere che è oggi. Non è il patrono di nulla, non ha templi o seguaci: pare però che riesca a toccare le anime di alcune persone, aprendo le loro menti a visioni inenarrabili, che li porta alla pazzia.

Mashkun - violenza, tortura, massacro, pestilenza - CAOTICO MALVAGIO

Dopo aver corrotto alcuni degli Dei antichi per portare avanti il suo progetto, li ha sottomesso con la paura e la violenza. Nessun essere senziente lo venererebbe coscientemente, ed è infatti il patrono dei demoni e dell'entropia. Non esistono templi dedicati al suo nome, ma ogni campo di battaglia, ogni segreta e ogni patibolo è la manifestazione terrena del suo potere. Prima che venisse corrotto, il mondo non conosceva il male e la violenza. Quando vi è un periodo di guerra, egli ne gode.