

TEOLOGIA

La prima epoca da scrivere di una storia secolare prima di arrivare ai giorni recenti è la nascita dell'universo e le sue divinità. In un universo narrativo è bene definire sin dall'inizio quali entità primordiali hanno generato cosa nel mondo e quali sono i piani cosmologici del mondo.

Comunque, seguire questo testo è una possibile guida ma non un regolamento, l'importante è creare qualcosa di **piacevole**.

PANTHEON

Specificare il gruppo di divinità, chiamato **pantheon**, che definirà ed influenzerà il mondo parte dal numero di divinità che si vuole inserire.

Le divinità possono essere un gruppo largo o ristretto come i politeismi nordici, **greci** o **romani**. Oppure possono essere un dualismo, quindi **due forze** che si contengono la realtà separata da un limite evidente, una guerra tra bene e male, tra luce ed oscurità, tra forza ed intelligenza. Potrebbe essere un monoteismo, come una qualsiasi religione dove si crede che ci sia stato un **unico dio** a dare vita a tutto.

Oppure potrebbero non esserci divinità metafisiche: potrebbe essere una realtà fondata sullo **sciamanesimo**, ovvero sulle relazioni tra un mondo dei vivi ed un mondo dei morti; potrebbe essere una realtà **animista**, ovvero dove ogni elemento reale possiede uno spirito venerabile e pieno di energia; potrebbe essere una realtà **selvaggia**, dove ogni creatura ha il potenziale di diventare divinità se venerata a tale livello; oppure potrebbe essere una realtà **filosofica**, dove ogni singola creatura individuale, con abbastanza fede e dedizione porta a far esistere ciò in cui crede, quest'ultima è una versione leggermente diversa dalla realtà selvaggia.

CARATTERISTICHE

Le divinità, pur mettendo che ce ne siano, sono vincolate e dipendenti dai fedeli oppure traggono il loro potere da una fonte alternativa oppure non hanno bisogno di trarre energia da alcuna fonte.

Le divinità scelte possono essere immortali, onnipotenti, onnipresenti e onniscienti, sta a chi crea la cosmologia indicare le singole differenze delle divinità.

Se vengono intese per essere giocate, è buona cosa definire domini di potere di ogni divinità poiché in alcuni giochi di ruolo è più facile associare incantesimi o poteri che la divinità può donare al fedele.

COSMOLOGIA

Creare **piani cosmologici** personali può essere un modo utile oltre a creare una teologia religiosa personale, per dare vita ad un universo unico.

I piani cosmologici sono dimensioni alternative o coesistenti all'interno dello stesso **universo**. Un esempio di religione che ne fa uso è lo **sciamanesimo** dove sono presenti due piani cosmologici: il piano materiale principale dei vivi, ed il piano secondario dei morti i quali sciamani hanno il potere di raggiungere attraverso riti speciali.

Per la propria teologia è possibile creare quanti piani cosmologici si vuole, in caso è possibile creare molteplici piani dello stesso tema: ad esempio, avere due piani uguali del fuoco.

Ogni piano cosmologico deve tenere conto di diverse caratteristiche per poter essere determinato.

GRAVITÀ

Come si comporta la gravità all'interno di quel piano è selezionabile attraverso i seguenti suggerimenti: la gravità è speciale? Come si comporta rispetto a quella del piano materiale: è inversa, inesistente o identica? La direzione gravitazionale invece è soggettiva, ovvero che cambia e segue ogni singola creatura oppure è oggettiva, ovvero che segue una regola specifica a cui ogni soggetto si deve adattare.

TEMPO

Come si comporta il tempo è la seconda caratteristica di cui bisogna tener conto: rispetto a quella del piano principale è infinitamente contraria, inversa, ferma, identica o infinita? Il tempo può essere alterato? Se sì, da chi o da cosa può essere alterato? Il tempo è uguale sempre oppure muta a seconda delle entità o della situazione?

Un esempio: nel piano dei morti, il tempo segue quello del piano principale perché le anime entrano in quel piano in tempi che seguono direttamente la loro morte nel piano principale.

REALTÀ

La realtà, quindi lo spazio, dentro quel piano come si

comporta è selezionabile tra tre suggerimenti.

- Statico, quindi impossibile da modificare qualunque sia il mezzo.
- Plasmabile, quindi modificabile da mezzi specifici, quali possono essere qualsiasi, come nel mondo contemporaneo, magici, quindi che possono essere plasmati solo dall'uso della magia oppure da agenti divini, quindi dalle stesse divinità.
- Senziante, ovvero, il piano è una entità ma che tipo di entità è quel piano? Il piano può essere la stessa divinità che lo abita, e la divinità vista essere solo un mezzo di comunicazione.

METAFISICA

L'ultima caratteristica da tener presente per ogni piano cosmologico è specificare in quali condizioni si trova rispetto agli altri piani.

Questa caratteristica è un singolo aggettivo dato al piano.

- Separato, non è collegato a nessun piano, ci si può entrare solo attraverso magie abbastanza potenti oppure potrebbe essere inaccessibile, che utilità ha essendo inaccessibile non è necessario specificarlo, è necessario che vada bene al creatore.
- Adiacente, occupa uno spazio diverso ma è accessibile da uno o più piani esterni attraverso un rito specifico, il quale può ad esempio essere la morte, un rito di teletrasporto oppure il semplice attraversare una selva oscura.
- Coesistente, occupa lo stesso spazio di un altro piano cosmologico ma è accessibile solo da determinate creature, per il resto ha le stesse caratteristiche di un piano adiacente.