



Il Sigillo della Fenice

[Http://www.ilsigillodellafenice.it](http://www.ilsigillodellafenice.it)

Divinità e Culti

Prefazione

Il presente documento è una bozza di test per quello che sarà il regolamento effettivo riguardante le classi divine, che verrà pubblicato entro Settembre 2010. Quanto presente in queste pagine verrà applicato fino ad allora, con alcune possibili modifiche che verranno comunicate di volta in volta dallo staff esclusivamente a chi ha necessità di conoscerle per condurre il proprio gioco. Chiediamo, a chi sceglie di assegnare ad una divinità le sorti del proprio personaggio, di frequentare il forum del sito con scadenza periodica, al fine di fornirci la propria obiettiva valutazione.

I personaggi che non appartengono a queste classi, difficilmente avranno sentito delle voci riguardo ai nuovi dei, seppure possano essere stati coinvolti indirettamente in quanto descritto nei primi due paragrafi di questo tomo.

Questo documento contiene la descrizione delle nove divinità e delle loro classi sacre: Sarkinos, il dio della Carne; Katasofizomai, il dio dell'Inganno; Themis, il dio della Morale; Ripe, la dea delle Pulsioni; Polemos, il dio della Guerra; Aion, la dea del Tempo; Thyo, la dea del Sacrificio; Mistagogeio, il dio del Mistero; Aletheia, la dea della Verità.

A seguire, vi si trova una descrizione delle abilità sacre che accomunano le varie classi e degli incantesimi per quelle classi che ne dispongono.

Cenni storici

A seguito degli avvenimenti del 25 di Soldorato 1259 dF vi furono gravi sconvolgimenti nelle fila dei chierici delle due religioni. Tutta la popolazione si rese conto che qualcosa era cambiato ma coloro che a Kaitos e Loceius avevano dedicato la vita, risentirono molto pesantemente della scomparsa degli dei.

La prima notte dopo la caduta di Loceius e Kaitos, o meglio degli dei del Caos e della Legge, i chierici delle divinità ricevettero la visione di nove individui, le nuove divinità, che gli proposero di affidare ad uno di loro la propria fede. Chi rimase legato alle vecchie divinità perse ogni dono divino, chi scelse il dio a lui più affine ottenne nuovi poteri. Non furono pochi coloro che, finalmente consapevoli di aver venerato dei inesistenti, persero la ragione.

La follia di alcuni chierici e la spartizione degli altri alle nuove divinità, portò inizialmente all'instaurarsi di uno stato di grave confusione che fu riportata sotto controllo solo grazie alle decisioni dei capi delle chiese, che preferirono tenere la verità nascosta al popolo, e alla creazione dell'Iride che permise di ristabilire un'apparente normalità.

Attualmente i chierici sono obbligati a nascondere la propria vera fede dietro i nomi di Kaitos e Loceius. Pronunciare i nomi di altre divinità o manifestarne i poteri è sufficiente ad essere condannati seduti stante dai membri dell'Iride.

L'Iride

L'Iride è un gruppo armato formato da soli chierici voluto dall'Emissario di Kaitos Teresa la Sfregiata al fine di ristabilire l'Ordine cancellando l'eresia dei "Nuovi Dei". Potenzialmente qualsiasi chierico può farne parte ma la selezione dei suoi componenti è molto severa: deve trattarsi di persone di indubbia fiducia pronte a sporcarsi le mani per raggiungere il proprio obiettivo e votate alla causa. Non badano minimamente ad altri crimini o eresie ma non mostrano alcuna pietà verso chi osa anche solo accennare all'esistenza di nuove divinità: per volontà di Teresa, attuale governatrice, sono al di sopra delle leggi di qualsiasi città e hanno il diritto di giudicare e condannare chiunque osi mettere a rischio l'Ordine di Loceius e Kaitos insinuando che esistano altre divinità.

Nessun chierico di Aletheia può prendere parte a questo gruppo armato.

Sarkinos, il dio della Carne

Descrizione della divinità

Il dio della Carne non compare mai in una forma precisa. Egli assume l'aspetto che più gli aggrada, modificando la sua struttura fisica anche in modo abominevole.

La forma che predilige è quella di una massa indefinita di carne, marcia o macilenta, coperta da un numero imprecisato di occhi.

La principale caratteristica di questo dio è la curiosità.

Egli si spinge ai limiti del concepibile con il solo scopo di scoprire cosa potrebbe accadere al suo corpo. Non è un dio malevolo, ma si disinteressa molto rapidamente di qualunque cosa non sia sufficientemente stimolante, sia essa anche la vita di un suo fedele.

Egli predica gli eccessi legati alla carne, venera la lussuria spinta al limite, adora assistere e ama praticare le più orrende tipologie di tortura. Spinge all'uso di droghe, alcool e qualunque altra sostanza in grado di alterare i sensi.

È interessato alle arti necromantiche ed è affascinato dalle tecniche volte a dare completo controllo alla carne, rimuovendo la mente dal corpo come i golem.

È quindi un dio molto legato alla materia e alle cose fisiche, non perde tempo in lunghi vaneggiamenti filosofici. È estremamente "pratico".

Il dio è convinto che la più alta capacità concepibile sia il dono della reincarnazione in un altro corpo, intesa come manipolazione estrema della carne, sia essa imposta cacciando l'anima dal corpo precedente o parassitica, coabitando (in armonia o meno) con l'anima precedente.

Ripe: Simpatica! Mi fa provare tante nuove cose. Eccessi eccessi!!

Mistagogeo: Soddisfa la mia curiosità... ma a volte è così criptico.

Katasofizomai: Non amo il suo desiderio di celare ciò che voglio sapere. Mi confonde.

Aion: Non mi interessa in modo particolare. Eccessivamente monotona.

Aletheia: Soddisfa sempre la mia curiosità! La adoro... eppure non pare essere interessata a me.

Themis: Lo detesto! È così limitate, non mi lascia nessuna libertà!

Polemos: Simpaticissimo! Crea delle situazioni ambigue e affascinanti.

Thyo: Non la capisco, se si pone fine alla propria esistenza non si pone un freno alla curiosità.

Simbolo

Un occhio bucato da un ago da sarta, con un pezzo di filo che pende dalla cruna.

I Fedeli

I fedeli di Sarkinos sono molto variegati, si passa dall'individuo ossessionato dalla perfezione del proprio corpo ai folli amanti del dolore e degli sfregi.

Tutti quanti hanno in comune un comportamento grottesco e una curiosità ai limiti del buon senso ("Ammetto di non aver mai studiato con attenzione l'anatomia di un braccio, credo che te lo taglierò. Se la cosa non ti secca ovviamente").

Sono maestri dell'alterazione della materia, eccellono sia nella sua distruzione che nelle capacità di porre rimedio ad eventuali danni.

Non per questo sono malvagi, tra i fedeli del dio possono esistere guaritori di ineguagliabile potenza desiderosi di studiare ogni genere di malattia o sfregio con il solo scopo di curarlo.

Tutti i fedeli sono convinti che la reincarnazione sia la più alta capacità esistente e si dividono a seconda della sua classificazione.

Fino ad oggi però essa è rimasta un concetto astratto inapplicabile nel campo pratico.

DOMINATORI

Secondo i Dominatori la reincarnazione consiste nell'occupare il nuovo corpo con la forza, scacciando il precedente "inquilino".

Tengono in altissima considerazione il proprio aspetto fisico, hanno spesso un carattere molto forte e tendono ad imporsi sulla maggior parte delle persone. Sono infinitamente egocentrici: loro sono il meglio gli altri, per quanto utili, sono inferiori in qualsiasi campo.

Possono essere dei leader capaci, anche se spesso il loro atteggiamento gretto e sprezzante li rende più adeguati a guidare associazioni militari o affini (difficilmente si lanciano in politica, rovina la pelle).

Nonostante la loro grande cura per il proprio corpo non disdegnano il fascino di una bella cicatrice, ovviamente l'amputazione di un arto o qualsiasi deformità permanente poco piacevole alla vista è qualcosa di sconvolgente e orribile.

I Dominatori amano infliggere dolore alle loro vittime, studiano ogni mezzo possibile per far soffrire le proprie vittime: dai Veleni agli strumenti di Tortura.

Tutto ciò che infligge un qualsiasi genere di sofferenza (psicologica o fisica) è per loro affascinante.

Quando combattono utilizzano al massimo armature di pesante cuoio: la sensazione del metallo sulla pelle arreca loro un fastidio incontenibile. Quando incrociano le armi con un qualsivoglia nemico il loro stile di combattimento è temerario, non sono spaventati dal dolore anzi ne apprezzano la sensazione sul proprio corpo, spesso a discapito della loro stessa salute.

Rapporti tra chierici

I Dominatori trovano piacevole la compagnia dei Parassiti, in quanto le brutture del corpo di questi ultimi non possono che sottolineare l'angelica bellezza dei primi. Per altro ne riconoscono le notevoli capacità curative. Non è raro quindi che nascano distorti rapporti di simbiosi tra i due.

Non amano invece la compagnia degli altri dominatori, li ritengono persone grette, rozze, seccanti e convinte di essere superiori a chiunque.

ABILITÀ

#Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6)
#Artigianato [tipologia]	(5,8,10, max 3 livelli + liv1,2,5)
#Conoscere Erbe Comuni	(2)
#Conoscere Erbe Rare	(6)
#Conoscere Veleni	(7+8, + Erboristeria)
#Disarmare	(5)
Dolore	(4)
Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe comuni, liv 4)
#Fasciare Ferite	(5)
Favore	(9)
*Invocazione poteri divini	(3)
*Legame Inflitto	(10 + Torturare + liv 9)
#Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autorizzazione dello Staff)
#Mano Salda	(2)
#Matematica	(2)
Perfezione [tipologia]	(10 + livello 7)
*Piacere della Carne	(5 + Sadismo + Torturare)
Potenziamento Fisico	(8 + liv4)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato 2 [Armature])
Potenziare Armature Medie	(3 + Artigianato 3 [Armature])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato 2 [Armature in metallo])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato 3 [Armature in metallo])
*Presenza Inquietante	(8 + Presenza Soffocante, liv 5)
*Presenza Opprimente	(8+5)

*Presenza Soffocante	(8 + Presenza Opprimente)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
#Ricerca Divina	(3/livello, max 3 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato [stessa tipologia])
*Sadismo	(10 + Dolore)
Sentire Aura divina	(3)
#Specializzazione 1	(10)
#Specializzazione 2	(10 + livello 5)
#Torturare	(8)
#Usare Armi ad 1 mano	(4)
#Usare Armi a 2 mani	(5)
#Usare Armi ad Asta	(5)
#Usare Armi Bastarde	(4)
#Usare Lance Lunghe Leggere	(3)

Presenza Opprimente

Il dominatore non dà tregua ai suoi interlocutori. Può dichiarare Charme Minore 30 secondi a contatto per tre volte al giorno, purché il bersaglio abbia già conosciuto il dominatore in un live precedente. Il Dominatore deve dichiarare il proprio RANK. Al secondo livello di Presenza Opprimente gli utilizzi giornalieri diventano sei.

Dolore

La capacità di sperimentazione della carne del Dominatore è tale da poter indurre forti spasmi con il minimo danno. Operando su di una vittima può causarle DOLOR ad una locazione. Il dolore continuerà finché il dominatore continuerà ad operare, ma mai per più di 15 secondi. Un personaggio può essere colpito da questa abilità al massimo una volta per live. Il Dominatore deve dichiarare il proprio RANK per utilizzare questa abilità.

Sadismo

Quando il Dominatore usa l'abilità Dolore per 15 secondi il aumenta di 1 i PF ad ogni locazione fino a fine giornata. Questa abilità può essere utilizzata una volta per livello del Dominatore, il massimo numero di PF temporanei acquisibili in questo modo è pari alla metà dei livelli del dominatore (arrotondata per difetto).

Presenza Soffocante

Il Dominatore può utilizzare Charme 30 secondi a contatto per tre volte al giorno, purché il bersaglio abbia già conosciuto il dominatore in un live precedente. A differenza di Presenza Opprimente, al termine dell'effetto la vittima non ricorderà cosa è successo. Il Dominatore deve dichiarare il proprio RANK.

Presenza Inquietante

Il dominatore può dichiarare PAURA RANK X RAGGIO 2 METRI, dove X è il suo livello. Questa abilità può essere utilizzata 2 volte al giorno.

Piacere della Carne

Se un Dominatore riceve una chiama DOLOR da una fonte qualsiasi, dichiara NO EFFECT e guarisce per un totale di PF pari alla metà del suo livello [arrotondata per difetto]. Questa abilità può essere utilizzata un numero di volte al giorno per ogni tre livelli completi del Dominatore.

Legame Inflitto

Usando l'abilità Torturare su un bersaglio e duplicando il tempo di esecuzione, tale bersaglio diviene il Famiglio del Dominatore. Obbedirà al dettaglio a qualunque ordine egli comandi, soffocando anche l'istinto di conservazione. Al massimo un singolo personaggio può essere sottoposto a tale effetto, questa abilità può essere utilizzata al massimo 1 volta al mese

PARASSITI

I parassiti sono grandissimi conoscitori dei mali della carne, il loro modo di concepire la reincarnazione li divide in due categorie

I Parassiti *Armonici* credono di poter risorgere in un corpo estraneo condividendolo con l'anima che lo abitava precedentemente, sono convinti che la simbiosi sia la via evolutiva verso la perfezione.

I Parassiti del *Dissidio* ritengono che per rinascere si debba divorare l'anima del precedente possessore del corpo, mettersi alla prova continuamente è il modo migliore per imporsi.

Le capacità di un parassita variano in base al suo modo di intendere la Reincarnazione.

I Parassiti sono ossessionati dalla carne e dalla sua alterazione, sono spinti a sfregiarsi in modi spesso abominevoli. Il rapporto con questo tipo di atto varia in base alla via che ha scelto il Parassita.

I fedeli del Dissidio mostrano gli sfregi con orgoglio, al contrario gli Armonici lo considerano un atto imbarazzante e che deve essere celato.

A causa di questi sfregi e del loro rapporto torbido con la carne, i poteri di Lacerazione di un parassita non hanno effetto su un altro parassita né su sé stesso.

Rapporti tra chierici

Per i Parassiti i dominatori sono persone utili, gli Armonici ritengono che siano ottimi compagni con cui condividere una vita simbiotica mentre i fedeli del Dissidio sono convinti che possano essere validi alleati nella lotta contro qualsivoglia ostacolo gli si ponga innanzi.

Nonostante il diverso modo di pensare i Parassiti sono piuttosto socievoli tra di loro, la perversa curiosità che contraddistingue il loro dio li ha pesantemente contagiati, quindi lo scambio di informazioni sulle ricerche riguardanti la carne e la resurrezione sono comuni e ben viste.

NOTA: Il Parassita segue l'avanzamento in PF delle classi militari.

ABILITÀ

#Artigianato [tipologia]	(5,8,10, max 3 livelli + liv1,2,5)
#Conoscere Erbe Comuni	(2)
#Conoscere Erbe Rare	(6)
*#Creare Fascia Guaritrice	(8 + Fasciare Ferite + Guarigione2, via dell'Armonia)
Erboristeria	(5, max 1 livello)
#Fasciare Ferite	(4)
*Fuoco Purificatore	(7/livello, max 2 livelli, liv5, via del Dissidio)
*Guarigione	(5/livello, max 7 livelli, liv4, via dell'Armonia)
Indagine Medica	(5)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
*Lacerazione	(6,7,11,9 PA +liv1,2,5,7, via del Dissidio o via dell'Armonia)
#Leggere / Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autorizzazione dello staff)
*Maestro della Carne	(15 + Lacerazione 4 + liv9)
#Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + liv 5)
#Matematica	(2)
#Medicina	(3+ Fasciare Ferite, + 5+ liv 5)
Perfezione [tipologia]	(10 + liv7)
Potenziamento fisico	(8+10, max 2 livelli, liv4)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato 2 [Armature])
Potenziare Armature Medie	(3 + Artigianato 3 [Armature])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato 2 [Armature in metallo])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato 3 [Armature in metallo])
#Pozioni (elisir)	(7)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
#Ricerca Divina	(3/livello, max 20 livelli)
#Rituale Divino	(4 + Lacerazione 1)
Salasso	(3 + Medicina 1)

Sentire Aura Divina	(3 + Lacerazione 2)
#Usare Armi Corte	(2)
#Usare Bastoni	(2)
#Usare Armi ad 1 Mano	(4)
#Usare Armi da Lancio Leggere	(4)
*Via del Dissidio	(1, non può avere via dell'Armonia)
*Via dell'Armonia	(1, non può avere via del Dissidio)

Lacerazione

Danneggiandosi il Parassita è in grado di produrre particolari effetti in base alla via scelta. Per produrre un effetto è necessario rimuovere i PF richiesti da una singola locazione, non è possibile dividere il costo tra più locazioni. Il danno deve essere fatto 1 PF per volta mimando il gesto. E' necessario portare il simbolo della divinità per effettuare le lacerazioni. Vengono elencate le lacerazioni di primo livello. I livelli successivi non sono di conoscenza comune.

Via dell'Armonia (costo 2 PF)

1. Sanare la Carne (Cura 1 PF in una locazione a contatto)
2. Cura Malattie Comuni (Rimuove una Malattia Comune a contatto)
3. Antidoto (Rimuove un Veleno Comune a contatto)
4. Procrastinare (Raddoppia il tempo di grazia a contatto)

Via del Dissidio (costo 2 PF)

1. Imponi Malattia Comune (Infligge a tocco una malattia comune)
2. Danneggiare la Carne (Causa 1 SACRO a raggio standard ad una locazione di un vivente, non funziona con i nonmorti)
3. Blocco Minore della Carne (PARALYZE a contatto su di un arto)
4. Putrescenza (Dimezza per difetto il tempo di grazia rimanente)

Via del Dissidio

Il corpo del Parassita può danneggiarsi con la sua sola volontà. Può infliggersi 1 danno al secondo per pagare le Lacerazioni senza dover mimare alcun gesto. Questa abilità si sostituisce ad una abilità razziale e impedisce l'acquisizione di Via dell'Armonia.

Via dell'Armonia

Ogni ora il Parassita può recuperare 1 PF in una locazione. Questa abilità si sostituisce ad una abilità razziale e impedisce l'acquisizione di Via del Dissidio.

Maestro della Carne

Tutte le lacerazioni costano 1 PF in meno per essere eseguite.

Katasofizomai, il dio dell'Inganno

È un essere dalle sembianze androgine, ama cambiare aspetto di continuo con il solo scopo di confondere i sensi di chi lo osserva. Parla solo per enigmi e mezze verità; non aiuta nessuno se non per un motivo ben preciso. Non mira necessariamente al potere, il suo scopo è solo confondere il prossimo; gettarlo in una ragnatela di menzogne miste a realtà paradossali.

Non è mai chiaro cosa pensi né se le emozioni che dimostra siano reali o mendaci; rivolgersi a lui può essere pericoloso ma anche incredibilmente gratificante.

Viene invocato/a da politici, spie, mercanti poco onesti, ladri, spergiuri o chiunque voglia celare le proprie intenzioni.

Il simbolo è un triangolo equilatero circondato da un cerchio privo dell'arco inferiore.

Ripe: Aiuta a confondere i sensi, rende più semplice manipolare le menti.

Mistagogo: Un fondamentale alleato nell'arte dell'Inganno.

Aion: Non mi preoccupa, anzi, grazie alla sua bontà ho maggiori armi per agire.

Aletheia: Sporca bastarda.

Themis: Lo trovo eccessivamente ingenuo e limitante. Ridicolo.

Sarkinos: Un tipo simpatico, non mostra mai lo stesso aspetto. Degno di rispetto.

polemos: Utile e necessario strumento. Un potere enorme se utilizzato bene.

Thyo: Non credo nella sua dottrina. Non mi interessa.

MISTIFICATORI

Coloro che venerano il dio dell'Inganno hanno spesso un obiettivo ben chiaro in mente; sono maestri dei travestimenti ed abilissimi oratori. Tendono a non rivelare mai la loro reale identità, ne a parlare delle motivazioni che li muovono.

Sono dei bugiardi patologici: spesso non si rendono nemmeno conto di aver mentito, sovente confondono la realtà con le storie fittizie che hanno creato. Sono in grado di convincere o persino autoconvincersi delle cose più folli.

Non è mai facile capire se si sta avendo a che fare con un Mistificatore; questo perché quando assumono l'identità di qualcun altro lo fanno sotto ogni possibile aspetto, dai vestiti al modo di parlare alle azioni più caratteristiche. Non è raro che gli stessi Mistificatori cadano nella folle rete di inganni che hanno generato convincendosi che la loro identità fittizia è invece quella reale.

Sono eccellenti spie e infiltrati, il problema con loro è capire se le informazioni che riportano sono reali o false.

Rapporti tra i chierichi

Non si riuniscono ne si conoscono. Se per mero caso, si incrociassero i Mistificatori si comporterebbero come con ogni altra persona. Non esiste un tempio del dio dell'Inganno ne deve esistere, qualsiasi forma di organizzazione è utile solo a mostrarsi al mondo per ciò che realmente si è. Ciò non deve accadere.

ABILITÀ

#Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
#Artigianato [tipologia]	(5,8,10, max 3 livelli + liv1,2,5)
#Conoscere Erbe Comuni	(2)
#Conoscere Veleni	(7+8, + Erboristeria)
Contraffarre	(6 + Riconoscere falsi e contraffatti 1)
Diplomazia	(6)
Favore	(9)
Furto	(4/livello, max 3 livelli)
*Grande Oratore	(8 + Parola d'Inganno + liv7)
#Invocazione (poteri arcani)	(8)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
#Leggere / Scrivere	(2)
#Matematica	(2)

*Mana	(3,3 + Mistificazioni dello stesso livello)
*Menzogna	(10 + Parola d'Inganno + liv9)
*Mistificazioni	(6 + 8, liv1, liv5)
*Parola di Inganno	(10 + Voce Suadente + livello 4)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [stessa tipologia] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato 2 [Armature])
Potenziare Armature Medie	(3 + Artigianato 3 [Armature])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato 2 [Armature in metallo])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato 3 [Armature in metallo])
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1, liv5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
#Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello, max 2 livelli + Leggere/Scrivere, Valutare Oggetti Comuni, liv1, liv5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Sentire Aura Divina	(3 + Mistificazioni 1)
Sentire il Magico	(6)
#Usare Armi Corte	(2)
#Usare Bastoni	(2)
#Usare Armi ad 1 Mano	(4)
#Usare Armi da Lancio Leggere	(4)
Usare Armi Improprie	(3)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
*Vesti dell'Inganno	(6+4)
*Voce Suadente	(6)

Vesti dell'Inganno

Il Mistificatore è in grado di usare il primo livello di Camuffare quante volte desidera a live. Il cambio di vestiti deve essere evidente, non è sufficiente modificare qualche particolare. Al secondo livello dell'abilità può usare il secondo livello di Camuffare.

Voce Suadente

Intavolando un discorso con un particolare bersaglio per un tempo di 5 minuti il Mistificatore è in grado di convincerlo di una falsità credibile (es: "Non ho applicato io quell'incendio, penso sia stato l'uomo con il mantello rosso che ho visto fuggire dal retro"). L'effetto termina solo quando il bersaglio ha prove concrete che quando detto dal Mistificatore è una menzogna.

Mistificazioni

Il Mistificatore è in grado di riprodurre alcuni effetti di particolari magie o incantesimi, ma non sempre il risultato sarà durevole. Ogni qual volta il Mistificatore usa una mistificazione dovrà dire unicamente bugie per i successivi 5 minuti come se fosse sotto l'effetto di una costrizione. Quando esegue una mistificazione l'incantatore potrà inventare una formula che possa assomigliare ad una formula di magia o incantesimo. Seguono le mistificazioni di primo livello. Il poteri di secondo livello sono conosciuti solo dai diretti interessati.

1. Falsa Cura: L'incantatore ripristina 2 punti ferita in una particolare locazione, l'effetto sparisce dopo 30 secondi.
2. Prestidigitazione: come la magia omonima.
3. Maschera Oggetto: L'incantatore può alterare l'aspetto di un piccolo oggetto (come una moneta), l'effetto scompare dopo 10 minuti. Le dimensioni dell'oggetto non possono variare.
4. Falso Danno: L'incantatore dichiara ZERO RANK X al petto di un bersaglio entro 9 metri. In realtà il bersaglio cade sotto l'effetto di SONNO MINORE RANK X, sul petto del bersaglio compaiono lesioni innocue ma dall'aspetto preoccupante. X è il livello del mistificatore.

Parola di Inganno

Parlando con un bersaglio per un tempo minimo di 10 minuti il mistificatore è in grado di convincerlo di una realtà irrazionale (es: "Nonostante tu mi abbia visto strappare il cuore di

quest'uomo mentre dormiva, egli è sicuramente morto a causa tua"). Il Mistificatore può utilizzare questa abilità per un massimo di 2 volte a live, non è possibile spingere un bersaglio al suicidio o a qualsiasi forma di morte certa. L'effetto di questa abilità termina dopo un'ora dall'inizio del live successivo all'uso dell'abilità.

Grande Oratore

Il Mistificatore può usare Parola di Inganno su un numero di bersagli pari al suo livello. Questa abilità può essere usata una volta a live.

Menzogna

Discutendo di un particolare argomento per 5 minuti il Mistificatore può convincere il suo (singolo) interlocutore di qualsiasi cosa. Con questa abilità si può causare la morte di un Personaggio. L'effetto non ha termine: il bersaglio non può essere convinto che quanto detto dal Mistificatore è falso. Questa abilità può essere utilizzata un numero di volte a live pari alla metà per difetto dei livelli del mistificatore.

Themis, dio della Morale

Descrizione della divinità

E' anche chiamato "l'Immanente". La sua figura possente si manifesta come un uomo dalla testa coronata: a volte un giovane biondo con gli occhi azzurri, a volte un uomo brizzolato di mezza età. Governa l'agire degli esseri viventi e il loro comportamento, rispetto al bene e al male. E' il protettore degli uomini di nobili natali, in quanto virtuosi per nascita. La dote che egli apprezza di più è l'Onestà, e il male che considera più grande è il Risentimento. Non apprezza la magia.

E' un dio pacato e riflessivo. La sua manifestazione giovane è eroica, e funge da modello da seguire. La manifestazione più anziana è generosa, e dispensa consigli come un padre premuroso. Nelle rappresentazioni compaiono quattro elementi caratteristici, ma non sempre insieme: Edra il trono, simbolo del potere sulle anime, Ippos il cavallo bianco, simbolo della nobiltà di nascita, Sfyra il martello da guerra, che scuote le coscienze, e Pelekys l'ascia, che recide il male e il peccato.

Il suo compito tra gli dei è quello di garantire che le anime si mantengano pure, neutre: infatti la loro unione con il corpo impuro e mortale ne costituisce il decadimento. L'Immanente è la via per la purificazione da questa colpa innata, la via per il mantenimento della purezza; la via per l'immortalità.

Tuttavia non è sufficiente condurre una vita retta e onesta per ottenere l'immortalità del corpo: alcune virtù pesano più di altre, come alcuni peccati più di altri. Il peso delle virtù deve eguagliare i peccati, compreso il peccato acquisito alla nascita. Completare e capire il tracciato richiesto è sicuramente complicato, ma il dio non lascia gli esseri viventi a loro stessi.

Il dio e' presente nella realtà sotto forma di Storia. La Storia è insita in ogni essere vivente e in ogni evento che si manifesta, dai più grandi ai più piccoli e quotidiani. Per questo viene chiamato l'Immanente. Da ogni cosa gli esseri viventi possono estrapolare la vera essenza del dio, ovvero la sua dottrina. Egli è la sua stessa Storia. In sé, nella Storia, risiede la Morale.

Aion: Nel Tempo si evolve la Storia.

Aletheia: Di Verità virtù, con attenzione al Risentimento.

Polemos: E' suo destino purificare il mondo, ma deve ancora capirlo.

Thyo: Nei suoi occhi me stesso. Nelle sue azioni l'errore.

Katasofizomai: Insopportabili i garbugli che tesse.

Ripe: A stento sopporto la leggerezza delle sue azioni.

Sarkinos: Ogni sua azione è contraria alla mia. Lo combatto senza riserbo.

Mistageo: La cupidigia è la più grande fonte di risentimento. Deve morire.

Simbolo



Il suo simbolo è una corona o un'ascia-martello.

I fedeli

Tutti i fedeli sanno che il dio è nato dallo spezzarsi di un martello e di un'ascia, che prima erano uniti in un'unica arma. Il progresso nel cammino verso la purezza permette una più profonda comprensione simbolica di questa nascita, e viceversa. Sembra che da questo si

possano capire meglio anche i simboli del cavallo e del trono, e le motivazioni dell'esistenza degli altri dei.

Il dio trova fedeli tipicamente tra i nobili, i magistrati, e bene o male tra tutti gli onesti. Il suo clero si divide in due filoni principali, i Veglianti e gli Inquisitori. I Veglianti di vecchio stampo possono portare i simboli di Loceius, e sia i Veglianti che gli Inquisitori possono avere la mano destra bruciata da Kaitos.

I Veglianti si preoccupano di interpretare i costanti segni del dio, e di indicare al resto del popolo la via corretta da seguire. Il loro simbolo è la loro arma: il martello, o la mazza; strumento che non disdegnano di usare per impedire la prosecuzione dei peccati, senza tuttavia l'intenzione di punirli. I Veglianti poco combattivi portano come simbolo anche il tatuaggio di una corona o di un'ascia-martello. Indossano generalmente abiti comuni, e si riconoscono l'un l'altro per una fascia celeste o bianca che tengono alla cintura, alla testa o al braccio destro, spesso recante il simbolo del dio. Il loro compito è quello di guidare gli esseri viventi nella retta via fornita dal dio, senza dimenticare di purificare per primi se stessi. Essi guidano anche gli Inquisitori.

Gli Inquisitori invece hanno scelto una vita di condanna. Il loro compito è estirpare con la forza i peccati dalle anime dei viventi, senza tuttavia ucciderli prima della purificazione. Un Inquisitore solitamente diventa tale quando per qualche motivo crede di non poter arrivare mai più alla propria purificazione, e si dedica quindi a quella degli altri. La loro strategia è sempre ottenere una confessione seguita da una penitenza. Se però credono che nonostante questo il peccato si voglia perpetuare, purificano la carne nel fuoco. Il loro simbolo è l'ascia, di qualsiasi forma o dimensione, che si tatuano a fuoco sul collo e non nascondono mai. Gli Inquisitori si infliggono costantemente punizioni corporali preventive, per evitare il loro totale decadimento verso il peccato.

VEGLIANTI

Abilità

#Addestramento	(2)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
*Benedizione	(6 + livello 5)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
*Danneggiare non-morti	(3,+4,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro delle Rune	(5,+7,+9, max 3 livelli + livello 1,6,9)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 5, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni,

	max 2 livelli, + livello 1,5)
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

INQUISITORI

Abilità

Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
*Capo Distruttore	(7 + Danneggiare Abomini + livello 8)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
*Danneggiare Abomini	(4,+6,+8 + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# *Esorcismo	(8 + livello 8)
# Fasciare Ferite	(5)
*Fuoco Purificatore	(7/livello, max 2 livelli + livello 5)
* Incantesimi	(6,+7,+11,+9, max 4 livelli + livello 1,2,5,7)
* Invocazione (poteri divini)	(3)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5, max 4 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4)
Percepire Abomini	(5)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri

divini) + Incantesimi dello stesso livello)

Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Sentire il Magico	(5 + Incantesimi 2)
# Torturare	(8)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

CAPO DISTRUTTORE

Questa abilità permette di estendere l'effetto di Distruggere Abomini intorno al personaggio per un raggio di 3 metri.

DANNEGGIARE ABOMINI

Il personaggio è in grado di infliggere danni fisici agli Abomini. Questa abilità permette di infliggere danni solo all'Abominio indicato.

Al 1° livello si può infliggere 1 danno a tutte le locazioni per 2 volte;

Al 2° livello si possono infliggere 2 danni a tutte le locazioni per 3 volte;

Al 3° livello si possono infliggere 3 danni a tutte le locazioni per 4 volte.

Usando questa abilità vengono feriti anche gli Abomini immuni agli Incantesimi. Le chiamate da effettuare sono del tipo "X ALL" indicando l'abominio. L'incantatore deve dichiarare il proprio RANK.

FUOCO PURIFICATORE

Si può usare quest'abilità solo al torace di un malcapitato. Richiede 10 secondi di contatto e concentrazione con il palmo della mano destra non coperta. L'utilizzo di questo potere causa Dolor oltre ad un altro effetto a seconda del livello di abilità che si usa. Appena il personaggio cessa di subire il Dolor subisce ZERO.

Livello 1: cura ogni malattia (ma non gli effetti già causati)

Livello 2: cura ogni veleno (ma non gli effetti già causati)

Si può usare questa abilità solo 1 volta a live per livello di Fuoco Purificatore acquisito. Una volta subito il Fuoco Purificatore, resta per sempre una cicatrice rossa e nera sul petto.

L'incantatore deve dichiarare il proprio RANK se il malcapitato è cosciente e privo di effetti di costrizione mentale altrui. Nel caso il malcapitato abbia la possibilità di resistere, può decidere di subire lo stesso il fuoco purificatore.

PERCEPIRE ABOMINI

Su richiesta dell'Inquisitore un qualsiasi Abominio deve rivelare la propria identità anche se si trova sotto mentite spoglie (travestimento o alterazione magica). Ai fini di quest'abilità, rientrano nella categoria degli Abomini:

- Non-morti
- Demoni
- Qualunque tipo di Spirito
- Persone possedute o controllate mentalmente da Abomini

Con questa abilità si può svelare qualsiasi Abominio che si camuffi o si comporti diversamente dalla propria natura. Questa abilità smaschera anche gli Abomini camuffati magicamente.

L'Inquisitore per riuscire a smascherare l'Abominio è costretto a toccarlo.

Ripe, Dea delle Pulsioni

Descrizione della divinità

La dea delle Pulsioni, detta anche la Mutevole, domina le tendenze naturali degli esseri viventi, gli istinti, e le motivazioni. Protegge chi spinge all'estremo una propria voglia, momentanea o meno. Normalmente non viene mai apertamente adorata: molto più spesso vengono officiate delle feste periodiche in suo onore, per chiedere la sua benedizione.

Nonostante ci si riferisca a lei sempre con il femminile, è una divinità androgina, cioè presenta caratteristiche sia maschili che femminili. Si presenta come una figura estremamente seducente con quattro braccia e denti appuntiti vagamente mezzorcheschi. Il suo abbigliamento è sempre intonato alla voglia del momento. È capace di cambiare umore ogni istante, o di mantenere lo stesso anche per secoli. Adora manifestarsi ai mortali al culmine di un eccesso, per goderne con loro. In particolare tende a manifestarsi agli ubriachi, ai lussuriosi e agli oziosi, sebbene si manifesti a volte anche nei campi di battaglia a fianco dei più spietati massacratori.

Nonostante la preferenza per gli eccessi, il suo compito è quello di mantenere piacevole la vita agli esseri umani. È lei che benedice le coppie con il dono dell'amore, fornisce il sentimento dell'amicizia, dell'allegria, ma anche della paura, della tristezza e del dolore per la perdita di chi sta a cuore. Odia tutti i vincoli che non derivano da una pulsione personale. Per esempio, apprezza le droghe o il tabacco come strumento per la realizzazione di una temporanea felicità personale, ma disprezza l'assuefazione. L'amore invece è un sentimento che vincola ad un'altra persona, e quindi lo apprezza. Favorisce la poligamia.

La dea apprezza l'offerta di sacrifici, sia di animali che di prodotti della terra e carnali. Tuttavia nessuno può fare a meno dell'aiuto della dea, per ogni gioia quotidiana. In un certo senso, la dea rappresenta la parte più umana degli esseri viventi.

Aion: E' tutta matematica. Che schifo.

Aletheia: E' bello che si esprima così semplicemente.

Polemos: Un vero maschio sudato.

Thyo: Ha conosciuto l'amore. Anche il mio. Peccato per i suoi eccessi.

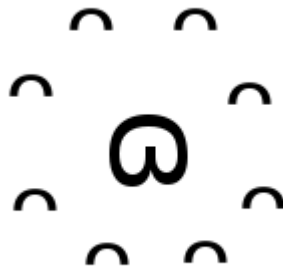
Katasofizomai: Non sono mai stata così tanto insieme ad un uomo. Ma forse lo cambierò.

Themis: Mi piace la sua barbetta. O la sua giovinezza. Dipende.

Sarkinos: A volte prova a copiarmi. E' un bravo ragazzo.

Mistagoeo: Posso aiutarlo a trovare i sentimenti che ha dimenticato.

Simbolo



Il suo simbolo è una piccola w arrotondata le cui estremità coincidono, all'interno di un cerchio di otto mezzelune rivolte verso il basso.

I fedeli

I fedeli della dea sono individui temuti per i loro poteri ma disprezzati per la loro condotta. Spesso i Sacerdoti sono guidati da passioni differenti l'uno dall'altro, e questo li rende

individualisti ed egoisti, ma riempie la loro comunità della ricchezza della diversità.

SACERDOTE

Abilità

Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
*Benedizione	(6 + livello 5)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
*Danneggiare non-morti	(3,+4,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
* Guarigione	(8/livello, max 7 livelli, livello 4)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# * Tatuatore	(5,+7,+9, max 3 livelli + livello 1,6,9)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4 + livello 3)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Pulsioni minori	(5 per pulsione, max una pulsione per livello)
Pulsioni avanzate	(6 per pulsione, max una pulsione per livello, livello 4, 3 pulsioni minori)
Pulsioni estreme	(8 per pulsione, max una pulsione per livello, livello 7, 2 pulsioni avanzate)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
# Rituale Divino	(4 + 1 pulsione minore)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + 2 pulsioni minori)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

Pulsioni

Le pulsioni sono istinti che il Sacerdote di Ripe instilla in un'altra creatura. Non hanno limite d'uso giornaliero. Per usarle è necessario invocare ad alta voce il nome della dea (PER RIPE!), usare una mano per toccare o indicare il bersaglio, e avere il simbolo di Ripe tatuato sul corpo. Ogni pulsione viene "comprata" singolarmente in PA. Non è un effetto mentale. I nonmorti ne sono immuni. Le pulsioni minori, che seguono, incitano il bersaglio a comportarsi in un certo modo: è un'abilità interpretativa "inflitta". Dura finché la voglia non è stata soddisfatta. Le avanzate e le estreme vengono assegnate dai master quando vengono acquisite, e non sono di comune conoscenza.

Languore: trasmette voglia di mangiare;

Fervore: trasmette voglia di muoversi;

Pace: trasmette voglia di starsene tranquilli;

Obliare: trasmette voglia di bere (alcolici);

Inappetenza: trasmette mancanza di appetito e sete;
 Affascinare: trasmette voglia di provarci con l'altro sesso appena possibile;
 Curiosità: trasmette voglia di sperimentare cose nuove;
 Piacere: trasmette voglia di continuare quello che si sta facendo.

Tatuatore

I seguaci di Ripe sono soliti tatuare le pulsioni sul corpo, per poterle trasmettere ad altri in futuro. I tatuaggi simulano il potere delle Pulsioni. I tatuaggi vengono scritti sulle varie locazioni e possono essere utilizzati con le stesse limitazioni degli oggetti sacri (non più di uno a locazione, è necessaria l'abilità di Invocazione per utilizzarli, solo il tatuato può usarli, vengono riconosciuti come tali da Sentire Aura Divina), ma solo da fedeli di Ripe, anche di altre classi. Ogni tatuaggio deve occupare una superficie almeno a mezzo palmo. Il tatuaggio non funziona se coperto, modificato, o se la pelle è stata rimossa (in quest'ultimo caso un incantesimo di cura non restituisce il potere al tatuaggio). Al primo livello dell'abilità è possibile tatuare una pulsione minore conosciuta al mese, prima del live, ad un soggetto consenziente. I costi verranno comunicati a seconda della pulsione scelta. Questo consentirà al soggetto di utilizzare tre volte al giorno la pulsione tatuata. Al secondo livello si può accostare un secondo tatuaggio ad un tatuaggio già esistente. Il tatuatore deve selezionare una delle sue pulsioni avanzate purché affini al potere precedente, altrimenti non può fare quello nuovo. Il tatuaggio acquisisce così tre usi di una pulsione avanzata, perdendo quelli della pulsione minore. Al terzo livello infine, accostando un terzo tatuaggio allo stesso modo, garantisce i poteri di una pulsione estrema.

SCHIAVO DELLE TENTAZIONI

Abilità

Armature Leggere	(4)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
# Composizioni bardiche 1	(5/livello, max 3 livelli)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
Dicerie da taverna	(8)
Diplomazia	(9)
Estasiare	(18 + livello9)
# Fasciare Ferite	(4)
Guarigione	(8/livello, max 7 livelli, livello 4)
* Grazia divina	(10/livello, max 3 livelli)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
Ira barbarica	(5, max 1 livello)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# * Tatuatore	(5,+7 max 2 livelli + livello 1,6)
# Matematica	(2)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Pulsioni minori	(5 per pulsione, max una pulsione per livello)
Pulsioni avanzate	(6 per pulsione, max una pulsione per livello, livello 4, 3 pulsioni minori)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)

* Ricerca Divina	(3/livello, max 3 livelli + 1 pulsione minore)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Sentire Aura Divina	(3 + 2 pulsioni minori)
Sublime	(9+ livello4)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

Polemos, il dio della Guerra

Descrizione della divinità

Polemos, la Guerra, è una divinità duplice. Domina sia la disciplina e la razionalità delle arti marziali che il terrore e la crudeltà dei massacri. In periodo di pace protegge dai banditi coloro che compiono viaggi nelle regioni pericolose. In periodo di guerra permette di compiere grandi gesta in battaglia.

La sua rappresentazione è composta da un manticora e da una donna guerriera armata e vestita di cuoio sulla sua groppa. La donna parla di astuzia, di strategia e di razionalità degli eserciti. Esalta l'ingegno, il sangue freddo e la disciplina. La manticora parla di possanza, di forza e del lato bestiale e violento del guerriero. Esalta la forza, il coraggio, lo sprezzo del pericolo e il sacrificio. Le due figure appaiono sempre insieme, sia al comandante per consigliarlo la notte prima della battaglia sia al berserk che combatte in prima fila; formano un'unità inscindibile. Si dice che il suo avatar compaia nel cielo ad ammirare il culmine delle battaglie che impiegano la vita di almeno 500 uomini. Non c'è gloria più grande per un combattente che sopravvivere ad una di queste battaglie.

Il suo compito è quello di mantenere l'equilibrio tra i popoli, ciascuno in proporzione alla propria capacità e forza. Altri vedono in questo il compito di mantenere l'equilibrio tra la vita e la morte. I suoi chierici credono nella possibilità che per ogni era storica possa essere presente nel mondo solo un certo numero di anime, e che Polemos vigili su questo equilibrio senza tuttavia privare l'umanità del progresso, anzi servendosene. Tuttavia la maggior parte dei chierici credono solo nel lato più pratico e attuale degli insegnamenti del dio: far progredire l'umanità in disciplina e in forza, ovvero completare il proprio progresso fisico nel corpo e nella mente fino alla perfezione che gli dei chiedono agli uomini.

Simbolo



Il suo simbolo è una manticora rampante che si appoggia su di una spada che cala dal cielo. E' facile vedere questo simbolo su armi e armature di coloro che vanno in battaglia, come portafortuna. Quei pochi chierici e sacerdoti che non portano armi o armature perennemente con sé lo portano tatuato sul braccio verso il polso o sul dorso della mano.

I fedeli

Il dio apprezza l'offerta di sacrifici fumanti. Non apprezza preghiere predefinite, preferisce che ognuno si esprima come più si conviene a seconda della necessità del momento. A volte dimostra ascolto anche alle bestemmie. Se è particolarmente fantasiosa e sensata nei riguardi delle sue sfere di interesse, non un semplice intercalare, ne apprezza il coraggio. Altrimenti non disdegna una dimostrazione di forza per rimettere al suo posto, o terminare, colui che ha osato tanto.

Allo stesso modo il dio chiede una rigida disciplina, ma non fornisce un codice preciso. E' dovere di ogni comunità di credenti, per quanto piccola, darsi le proprie rigide regole ed ordinamento, e cambiarle qualora le trovino sorpassate o debbano adattarsi ad un nuovo avversario.

Ripe: l'unica puttarella che mi fa divertire.

Sarkinos: lo disprezzo, ma devo collaborare con lui.

Mistagogeos: non lo capisco e non mi fido. Lo aiuto se agisce per il verso giusto.

Katasofizomai: una donnetta, ma a volte tira fuori le palle.

Themis: quale che sia il motivo, porta alla guerra

Thyo: la difenderò ad ogni costo: è l'unica che mi capisce

Aion: devo attenermi alle sue direttive, ma un giorno siederò io sul suo trono

Aletheia: ah, già, mi dimentico sempre di lei

PALADINO

#Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
#Arma del Giusto *	(8+9, + Usare Armi [da mischia])
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
#Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
# Cuore d'Acciaio	(8)
Difensore della Fede*	(8)
# Disarmare	(5 + livello 3)
# Fasciare Ferite	(5)
*Grazia Divina	(10/livello, max 3 livelli)
*Imposizione delle Mani	(6 + Grazia Divina)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
Stabilità	(7 + Stabilità con gli Scudi)
Stabilità con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
Stordire	(7 + livello 4)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi Basterde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Lance Lunghe Leggere	(4 + Addestramento)
*Volontà Suprema	(10/livello, max 3 livelli + Cuore d'Acciaio)

IMPOSIZIONE DELLE MANI

La comunione del Paladino con la divinità è tale da permettergli di curare le ferite sue o dei suoi compagni di battaglia con l'imposizione delle mani. Il Paladino deve imporre le mani sulla locazione ferita e salmodiare, concentrato, per 15 secondi una preghiera al proprio dio. La

locazione potrà così recuperare 1 PF. Non funziona sui personaggi morti ed è possibile usare questa abilità per un numero di volte al giorno pari alla metà del livello del Paladino, arrotondato per difetto.

SACERDOTE-GUERRIERO

Abilità

#Addestramento	(2)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
*Benedizione	(6 + livello 5)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
*Danneggiare non-morti	(3,+4,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(2)
Lingua Sciolta	(10)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro delle Rune	(5,+7,+9, max 3 livelli + livello 1,6,9)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

Aion, la dea del Tempo

Descrizione della divinità

È la divinità che regola lo scorrere del tempo, il susseguirsi dei giorni e delle stagioni, stabilisce l'inizio e la fine di ogni vita e di ogni epoca.

L'aspetto è quello di un'anziana donna che porta in braccio un bambino. La donna ha lunghi capelli grigi raccolti in una treccia e indossa un'ampia tunica che a prima vista appare scura, quasi nera. Osservando con più attenzione si nota che la stoffa è intrecciata con sottili fili ognuno di un colore diverso dall'altro e la loro mescolanza pare nera. Ogni filo rappresenta la vita di uno degli abitanti del mondo e ogni volta che una vita si interrompe uno di questi fili si spezza e svanisce per essere sostituito a breve da un filo nuovo.

Il bimbo che la donna tiene in braccio sembra avere circa un anno di età e se ne vede solo il petto scoperto, la parte inferiore del corpo è sempre nascosta dalle pieghe dell'abito dell'anziana. Nessuno ha mai sentito parlare la donna ma solo il bambino che ha voce e linguaggio di un adulto.

Questa divinità tollera tutti i tipi di magia, tranne la magia del tempo e la necromanzia: solo a lei e ai pochi a cui concede tale potere è concesso regolare o variare lo scorrere del tempo. Per lo stesso motivo non apprezza l'uso di armi, magie o veleni al fine di uccidere. Quasi tutti gli incantesimi che la divinità dona ai suoi chierici sono di difesa o guarigione, si dice che le uniche ferite e malattie che non possono curare siano quelle volute dal dio e che possano perfino resuscitare persone morte prematuramente.

I suoi fedeli possono appartenere a qualunque classe sociale ma è venerato soprattutto da quelle persone la cui vita è legata al susseguirsi degli eventi naturali come contadini e pescatori. Gli allevatori chiedono al dio di concedere la nascita di molti piccoli, le coppie di ricevere la benedizione di un figlio, le levatrici di garantire la sopravvivenza della madre e del nascituro. Molti lo invocano perché gli venga concessa una vita lunga o per chiedere la morte di un nemico.

Simbolo

Simbolo della divinità è la spirale, ad indicare che, per quanto gli eventi si ripetano, il tempo continua a scorrere. Tale simbolo si imprime sul corpo dei chierici al primo manifestarsi dei doni divini.

Ripe: Pericolosa.

Mistagogeo: Vorrebbe comprendere e manipolare persino il tempo, illuso.

Katosofizomai: Non potrà mai ingannare lo scorrere del tempo.

Aletheia: Molto saggia. Vede lontano nel presente e nel futuro.

Themis: Giusto ed equilibrato. Andiamo molto d'accordo.

Sarkinos: Insopportabile, alcuni dei suoi osano sfuggire alle mie decisioni.

Polemos: Disprezzo qualunque strumento di morte, tuttavia a volte usa la sua forza in modo giusto.

Thyo: Quella di proteggere qualcosa è una forza che stimo.

I fedeli

La natura di questa divinità non è né benevola né malevola ma il fatto che non dia altra direttiva che quella di lasciare a lui la gestione del tempo in ogni sua forma porta i suoi fedeli e chierici a interpretarlo in modi diversi:

- **Fatalisti:** poiché il loro dio decide l'inizio e la fine di ogni cosa non resta che accettarla. Sono sacerdoti, per la maggior parte Maestri delle Rune in quanto ritengono che la creazione di oggetti runici sia il modo migliore per rendere permanente la manifestazione dei poteri della divinità. In questa filosofia di vita cercano una sorta di pace interiore.
- **Custodi della vita:** sono Guaritori e seguono il lato più benevolo della divinità del tempo, quello che concede vita lunga, fa sorgere il sole e porta la primavera. Il loro impegno è diretto a preservare la vita per il tempo stabilito.

- **Fanatici:** Sacerdoti che venerano il lato malevolo del dio, visto come portatore di morte, gelate fuori stagione o estati troppo torride. Sono i meno diffusi, curano e difendono soltanto i fedeli del dio del tempo e si specializzano generalmente nello svolgimento di rituali atti chiedere al dio dimostrazione delle sue capacità. Raramente gli effetti che chiedono sono positivi.

I Fatalisti tendono ad isolarsi dal resto del mondo e vengono per questo criticati dai Custodi della Vita e dai Fanatici che tuttavia apprezzano gli oggetti runici che i primi producono e, se hanno la fortuna di entrarne in possesso, li utilizzano volentieri. I Fanatici preferiscono evitare anche la compagnia dei Custodi della Vita, per la loro abitudine di aiutare anche gli indegni infedeli. Tuttavia, se gli interessi coincidono, i tre gruppi possono collaborare. Si vocifera che tra i chierici di Aion i più fedeli, dopo aver superato una prova imposta dal dio, possano accedere ad abilità eccezionali.

L'effetto del Tempo

Quando un chierico di Aion utilizza l'abilità Guarigione o un incantesimo di Cura le ferite danno l'impressione di regredire fino a sparire. Se la locazione interessata è la testa o viene utilizzato un incantesimo che cura l'intero corpo (4 cartellini di Guarigione, Cura ferite superiore, Cura ferite di massa) la persona curata dimentica gli avvenimenti successivi al ferimento. Lo stesso per Antidoto e Cura Malattie.

Gli incantesimi Distruggi non-morti hanno l'effetto di aumentare lo stato di decomposizione del non-morto colpito riducendone il totale dei punti ferita.

FATALISTI E FANATICI

Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
*Benedizione	(6 + livello 5)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
*Danneggiare non-morti	(3,+4,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli+Conoscere Erbe Comuni + liv4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro delle Rune	(5,+7,+9, max 3 livelli + livello 1,6,9, fatalista)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5, fanatico)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli, fanatico)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1, fanatico)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (p. divini) + Incantesimi dello stesso livello)

Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
#Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

CUSTODE DELLA VITA

Armature Leggere	(4)
# Artigianato [tipologia]	(5+10+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# *Creare Fascia Guaritrice	(8 + Fasciare Ferite + Guarigione 2)
*Danneggiare non-morti	(3,+4 + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Guarigione	(5/livello, max 7 livelli + livello 4)
*Guaritore Benedetto	(6 + Creare Fascia Guaritrice + livello 6)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9, max 4 livelli + livello 1,2,5,7)
Indagine Medica	(5)
* Invocazione (poteri divini)	(3)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5, max 4 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3,+5, max 2 livelli + Fasciare Ferite + livello 1,5)
Meditazione	(5)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature] + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature] + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo] + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo] + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 3 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Salasso	(3 + Medicina 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (p divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)

Usare Armi da Lancio Legg. (4)
Valutare Oggetti Comuni (3)

GUARITORE BENEDETTO

Grazie all'intercessione della propria divinità, le fasciature create durano il doppio del tempo e il Guaritore deve consumare un cartellino in meno ogni volta che usa l'abilità Guarigione. Tale beneficio vale anche nel computo dei cartellini "Guarigione" necessari a creare una Fascia Guaritrice. In ogni caso, il Guaritore deve comunque utilizzare al minimo 1 cartellino.

Thyo, la dea del Sacrificio

Descrizione della divinità

E' una donna adulta, non bellissima, ma di certo affascinante; è forte e molto carismatica. Abiti strappati, sguardo estremamente fiero: è una donna che può essere un guerriero, una madre e una moglie, disposta a tutto pur di difendere e proteggere ciò che ama o ciò in cui crede. Tiene in mano una lancia oppure delle fasce insanguinate in base a ciò che rappresenta, ovvero il sacrificio per un ideale o il sacrificio per difendere persone care. Il suo corpo ha diverse ferite dalle quali esce continuamente una luce tenue.

Ripe: Egoista inutile povera d'animo.

Mistagogo: Egocentrico inutile arrogante.

Katasofizomai: Nulla contro di lui, finché mantiene un atteggiamento corretto.

Aion: Piuttosto simpatica: in fin dei conti è d'aiuto.

Aletheia: Ha una giusta causa. E' una cosa buona. Ma non è vincolante.

Themis: Sì, è apprezzabile, tuttavia le sue ragioni sono fondamentalmente egoistiche.

Sarkinos: Tutto sommato non è male, se si controlla.

Polemos: Combatti con me e vinceremo tutto.

Simbolo

I fedeli della dea del sacrificio portano i seguenti simboli:

Trasferitori:

indossano sempre i guanti, anche solo di cotone. I guanti devono essere di colore e/o fattura diverse

Giustizieri:

devono portare una spada, anche se non hanno l'abilità per usarla. Sulla lama della spada deve essere incisa in caratteri dorati la giusta causa.

I fedeli

I chierici di Loceius e Kaitos da sempre si sono sacrificati per un ideale. Quindi i vecchi chierici (e come loro i cavalieri) sono forse naturalmente predisposti a divenire fedeli di questa dea. Tuttavia chiunque per proprio carattere può desiderare di sacrificarsi per qualcosa o qualcuno. In ogni caso, quando si diviene fedeli di Thyo, si abbraccia per sempre l'ideale "avanti fino alla fine", se non è già nel proprio cuore.

TRASFERITORI

Sono coloro che si prendono cura di chi amano. Spendono tutta la loro energia e tutto il loro potere per difendere il prossimo. I loro incantesimi sono rivolti al bene del prossimo.

Rapporti tra chierici

I Trasferitori sono molto solidali tra di loro. Quando possono collaborano appieno, dando fondo alle loro energie.

Ritengono che i Giustizieri siano quasi biasimabili, in quanto reputano che la loro determinazione faccia perdere di vista il vero senso del sacrificio.

ABILITÀ

Armature Leggere	(4)
# Artigianato [tipologia]	(5+10+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# *Creare Fascia Guaritrice	(8 + Fasciare Ferite + Guarigione 2)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)

# Fasciare Ferite	(4)
*Guarigione	(5/livello, max 7 livelli + livello 4) (solo 2 livelli)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9, max 4 livelli + livello 1,2,5,7)
Indagine Medica	(5)
* Invocazione (poteri divini)	(3)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5, max 4 livelli + Incantesimi di stesso livello +Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3,+5, max 2 livelli + Fasciare Ferite + livello 1,5)
Meditazione	(5 + livello 3)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Reddito	(2/livello, max 3 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Salasso	(3 + Medicina 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

GIUSTIZIERI

La loro vita è dedicata interamente alla "giusta causa". Non si tratta di una cosa solo interpretativa: la Giusta Causa è il vero motore dei Giustizieri e deve essere ben descritta. Grazie a quella e soltanto a quella possono avere accesso ai doni divini e ai grandi poteri verso i nemici.

Rapporti tra chierici

I Giustizieri sono collaborativi con chiunque purché gli sia d'aiuto per i loro onorevoli scopi.

ABILITÀ

#Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
#*Arma del Giusto	(8+ Usare Armi [da mischia]) (verso chi dichiara di essere suo nemico, o verso un NEMICO)
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
#Artigianato [tipologia]	(5+10+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)

# Cuore d'Acciaio	(8)
# Disarmare	(5)
# Fasciare Ferite	(5)
*Grazia Divina	(10/livello, max 3 livelli)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
*Invocazione (poteri divini)	(5)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
#Ricerca Divina	(3/livello, max 5 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
Stabilita	(7 + Stabilita con gli Scudi)
Stabilita con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
Stordire	(7 + livello 4)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi Bastarde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Lance Lunghe Leggere	(4 + Addestramento)
*Volonta Suprema	(10/livello, max 3 livelli + Cuore d'Acciaio)

Mistagogo, il dio dei Misteri

Descrizione della divinità

Appare come una tunica vuota con il cappuccio che tiene in ombra un viso che non c'è. Parla lentamente e con voce bassa, ma senza mai smettere. Le parole sono atone e ininterrotte e possono svelare segreti come parlare di nulla senza distinzione e spesso senza continuità. Se gli vengono poste domande intercala le risposte nei suoi soliloqui e sta all'altro individuarle. Conosce potenzialmente ogni cosa e ha una risposta a qualsiasi domanda. Non si rifiuta mai di rispondere, ma spesso (quasi sempre) risponde in modo criptico.

Particolarità: non mente mai. Ripudia la menzogna più di ogni altra cosa. Piuttosto preferisce che non si risponda a una domanda, ma mentire è la cosa più spregevole. Ogni giro di parole, tuttavia, è ben accetto (anzi, apprezzato).

Ovviamente sovrintende a tutte le forme di conoscenza non comune. Ciò significa tutte le arti arcane, la creazione di artefatti, la pratica di rituali...

Ripe: Abbastanza simpatica: in fondo io sono Cupidigia.

Katasofizomai: Fastidioso che menta, ma approvo decisamente lo stile.

Aion: Noioso oltre ogni limite.

Aletheia: Apprezzabile, visto che fa metà del lavoro.

Themis: Assolutamente intollerabile

Sarkinos: Curiosissimo! Adorabile è dir poco.

Polemos: Lo posso gestire e questo mi piace.

Thyo: Non la posso capire, troppo altruista.

Simbolo

I fedeli del dio dei misteri portano i seguenti simboli:

Metarcanisti:

un triangolo nero tatuato al centro del palmo di ogni mano

Sacerdoti del sapere:

un piccolo triangolo nero sul mento

I Fedeli

Per lo più i primi fedeli sono stati tratti da maghi o sapienti, ovvero quelle figure che più classicamente ricercano il sapere ai margini della conoscenza umana. Anche i bardi, in modo nemmeno troppo marginale, possono abbracciare questa divinità. Sacerdoti di entrambe le chiese (e addirittura qualche inquisitore di Kaitos) potrebbero aver seguito questa via, anche se con obiettivi differenti (il non poco comune approccio "conosci il tuo nemico").

Divenire seguaci di Mistagogo significa guadagnare un grande potere di conoscenza, ma anche accollarsi un peso. Infatti ogni seguace viene pervaso volente o nolente da una "curiosità" che non si può fare a meno di perseguire.

METARCANISTI

I Metarcanisti sono chierici del dio dei misteri che acquisiscono come dono divino la conoscenza della magia. Non saranno mai potenti come i maghi, ma nella loro ignoranza potranno essere molto più versatili, unendo mediocri capacità clericali a ben più vasti orizzonti di potere.

Tra di loro i Metarcanisti sono sempre estremamente complici. Amano la pratica dei rituali e lo scambio di conoscenze. Sperimentano i sempre nuovi poteri e cercano di dividerli.

Vedono di buon occhio i Sacerdoti del Sapere, ma non ne apprezzano il metodo. Li trovano troppo solitari.

ABILITÀ

Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
#Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)

*Capo Distruttore	(7 + Danneggiare Abomini + livello 8)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
*Danneggiare Abomini	(4,+6,+8 + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# *Esorcismo	(8 + livello 8)
# Fasciare Ferite	(5)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9, max 4 livelli + livello 1,2,5,7)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
*Invocazione (poteri arcani)	(5)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4 + livello 3)
Percepire Abomini	(5 + livello 3)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (alchemiche)	(5)
# Pozioni (magiche)	(5 + Incantesimi 1 + Pozioni (alchemiche) + livello 5)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
Sentire il Magico	(5)
#Torturare	(8)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

SACERDOTI DEL SAPERE

Hanno in sé il lato del Caos noto come Cupidigia. La loro curiosità è il motore del loro potere speciale. Hanno più di qualunque altro chierico di Mistagoeo bisogno di dissetare la loro sete di conoscenza.

Sono tendenzialmente solitari, perché sono estremamente gelosi di ciò che sanno. Amano sfoggiare la loro cultura, ma senza mai confessare le cose più segrete. Quando si trovano con

altri Sacerdoti del Sapere cercano sempre di prendere il sopravvento (con la dialettica). Pensano che i Metarcanisti siano dei pressappochisti e non li hanno in stima, anche se a momenti invidiano la loro capacità innata di acquisire conoscenze senza sforzo alcuno.

ABILITÀ

Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
*Conoscenza Infusa	(6)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
*Danneggiare non-morti	(3,+4,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(4)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
*Incantesimi	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
*Invocazione (poteri divini)	(3)
*Invocazione (poteri arcani)	(5)
Lingua Sciolta	(10 + Incantesimi 1)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro delle Rune	(5,+7,+9, max 3 livelli + livello 1,6,9)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Incantesimi di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Meditazione	(4)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (elisir)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (alchemiche)	(5)
# Pozioni (magiche)	(5 + Incantesimi 1 + Pozioni (alchemiche) + livello 5)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
# Rituale Divino	(4 + Incantesimi 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6 + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Incantesimi dello stesso livello)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Incantesimi 2)
Sentire il Magico	(5)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

*Conoscenza Infusa

Non serve addestramento per le abilità con #.

Aletheia, la dea della Verità

Descrizione della divinità

Aletheia, la Luce Rivelatrice, la Signora degli Specchi, la Stella senz'anima, la Verità. E' la divinità che presiede alla Verità assoluta, alla sua ricerca, alla sua conoscenza, alla sua preservazione. La Verità delle cose è oltre il bene e il male, e il cercare, diffondere o preservare la Verità dev'essere posto come obiettivo principale nella vita di ogni creatura. I modi con cui si può arrivare alla Verità sono diversi fra loro: nessuno è più giusto o sbagliato degli altri, fintanto che mira a raggiungere il medesimo scopo fondamentale. La Verità può avere diverse forme, ma possiede un'unica sostanza. La Verità è la conoscenza più profonda di ciò che è. È studio, dedizione, pazienza, operosità, saggezza. La Verità è lo scavare nel torbido per portare luce sulle vicende non comprese. È indagine, inseguimento, sussurro, interrogatorio, tortura. La Verità è l'inseguire il dubbio per porvi certezza. È speranza, disillusione, cerca, caccia, sacrificio.

Aletheia non si manifesta solitamente ai suoi fedeli nella sua vera forma. I pochi fortunati che dicono di averla vista, appartenenti alla élite più stretta dei suoi chierici, rivelano di aver osservato una sfera luminescente che emana un bagliore bianco-azzurro luminoso e freddo, pulsante. Questa luce appare fluttuante a mezz'aria, rischiarando completamente l'oscurità attorno ad essa. Il chiarore creato non è tuttavia confortante, poiché sembra penetrare perfino nelle ombre più dense degli animi di chi è al suo cospetto, svelandone ogni segreto: al cospetto del dio ciascuno vede chiara nella propria mente la Verità su se stesso.

Più spesso la volontà del dio si manifesta a fedeli mentre essi stanno contemplando la loro immagine riflessa su lisce superfici di metallo, specchi d'acqua, frammenti di vetro. L'immagine che appare è allora il riflesso del mortale distorto da un'espressione di assoluta indifferenza e da occhi completamente bianchi.

In rarissime occasioni, per premiare o punire Aletheia si palesa a singoli mortali prendendo le loro stesse sembianze. Si dice che molti fuggano terrorizzati dal trovarsi avanti la raffigurazione, spesso non attesa, di ciò che realmente sono.

I chierici ed i seguaci di Aletheia la raffigurano generalmente come una giovane donna dai capelli corvini e gli occhi completamente bianchi, intenta a scrutare in una pozza d'acqua cristallina: la Signora degli Specchi. Per questo ci si riferisce solitamente alla divinità come a una dea, piuttosto che un dio. Alcuni sussurrano che questa immagine sia derivata da una delle prime incarnazioni umane della divinità.

Aletheia può apparire allo stesso tempo infinitamente generosa e infinitamente crudele. Per la divinità la Verità delle cose viene prima di qualsiasi cosa: ogni mezzo è lecito e corretto per conquistarla e le azioni più efferate o più magnanime sono viste allo stesso modo, se fatte nel suo nome e per raggiungere lo scopo della conoscenza suprema della realtà. Le sue parole sono sempre poche, chiare e incisive, spesso crudeli. Esso non tollera chi cela la realtà, sia esso un assassino che mente per aver salva la vita che un bimbo che gioca raccontando menzogne ai suoi compagni. Per questo viene chiamata anche la Stella senz'anima.

Simbolo

Il simbolo della divinità si rifà alla forma assunta dalla divinità stessa. Viene raffigurato come una stella a otto punte, bianca con contorni azzurri, su sfondo grigio chiaro.



I fedeli

I seguaci di Aletheia, nonostante legati dalla ricerca comune della vera realtà delle cose, sono solitamente mortali fra i più disparati. Fra di essi si possono trovare il giovane soldato a caccia degli assassini della sua famiglia, il nobile cavaliere alle prese con la sua Cerca, il vecchio bibliotecario che ha dedicato la sua esistenza ad antichi testi perduti, il mercante di preziosi sempre timoroso di venir truffato, il cantastorie in cerca di ciò che si nasconde dietro una vecchia leggenda, l'ancella curiosa che vuole scoprire tutti gli intrighi della corte presso cui presta servizio, il trafficante d'informazioni che non ha esitazione nel tagliare le dita a un ladruncolo di strada che non vuole cantare. Molti bisognosi chiedono aiuto o protezione alla divinità in un certo momento della loro vita, per un periodo più o meno lungo.

La cerchia di eletti che può vantare di esser stati investiti dei poteri della divinità è molto ristretta, poiché prevede un codice di condotta relativamente semplice nella sua struttura, ma difficile da mantenere. Per i chierici del dio è infatti proibita la menzogna. Sebbene la natura e il carattere dei chierici siano molto diversi, la casta che si viene a creare è piuttosto solida. Chi non riesce ad amare la verità suprema tanto da tollerare sia i modi diplomatici di un parlatore sia le torture di un inquisitore allo stesso modo, non dura molto fra le fila degli Aletheiani.

I chierici di Aletheia non sono giudici, poiché non sta a loro definire cos'è giusto o sbagliato per i mortali. O meglio, non è questo ciò che interessa loro: un assassino che non ha mai celato la propria pulsione o un innocente bambino puro di cuore e privo di menzogne sono per loro allo stesso livello. La ricerca, conservazione o diffusione della verità vengono prima delle esigenze dei mortali, della loro vita o morte. Pochi chierici sono però dei veri e propri mostri d'indifferenza, noti fra loro e presso i profani per il loro cinismo e la loro freddezza. I più si limitano a tollerare i comportamenti a loro poco affini, limitandosi a cercare la verità con i mezzi che sono loro più consoni. Si passa quindi dalla chiacchierata amichevole, alla tortura, all'acquisto o scambio di informazioni con buona disinvoltura.

Sebbene non si sia ancora formata una vera e propria gerarchia, all'interno delle file dei chierici di Aletheia si possono ritrovare alcune figure piuttosto definite, ciascuna con peculiarità particolari.

Gli Oracoli possono essere definiti i sacerdoti del dio; sono le figure elette la cui dedizione funge da guida per gli altri chierici e per i fedeli, e le cui parole sono ricercate da chi ha sete di verità. Sono solitamente profondi conoscitori del mondo, che hanno dedicato o dedicano la loro esistenza alla ricerca della conoscenza e al rivelare la verità delle cose. Per questo non è raro che molti Oracoli fossero stati in passato grandi sapienti, bibliotecari, maestri, maghi, incantatori e perfino bardi. Gli Oracoli sono coloro che maggiormente si avvicinano alla divinità, essendo in grado di celebrare riti per chiedere il favore di Aletheia ed aiuto nel preservare o nel cercare il vero. La divinità si svela alle loro menti sotto forma di parole, immagini, profumi brevi ma significativi, che devono essere correttamente interpretati dal chierico per giungere alla verità.

Vengono premiati talvolta col dono della Vista, che permette loro di poter osservare con i propri occhi verità passate o celate, spesso sotto forma di sogni o visioni più o meno controllati. Per questo motivo sono chiamati anche Visionari, ed è facile per un non fedele prenderli talvolta per semplici ed innocui pazzi. La gli Oracoli che ricevono il dono della Vista perdono l'uso dei propri occhi, che divengono completamente bianchi o grigi. Questo dono divino, a detta loro, serve a non venir limitati dall'apparenza delle cose, per poter giungere a una Verità più profonda. Alcuni fanatici si tolgono gli occhi di propria spontanea volontà, sperando forse di ricevere la Vista.

Ogni Oracolo porta sempre con sé uno Specchio, che viene benedetto da ciascuno nel nome di Aletheia.

Coloro che indagano, interrogano, torturano, chiedono, preservano e svelano la verità, avvicinandosi alla Luce Rivelatrice senza servirsi delle visioni, vengono chiamati Rivelatori e sono un gruppo piuttosto disomogeneo, sebbene in stretta collaborazione l'uno con l'altro. Fra le loro fila si possono trovare diversi di coloro che una volta erano inquisitori di Kaitos, cavalieri dediti alla loro cerca, paladini, ma anche nobili e gente comune imbrigliata da un inganno, in cerca di vendetta o della verità riguardo a una questione più o meno personale. Grossolanamente possono essere distinti in due tipologie, a seconda del modo prediletto nel

servire Aletheia, così come vi sono due sentieri fondamentali nella strada della verità: riconoscere il falso e costringere al vero.

Custodi: coloro che per loro indole sono portati ad agire alla luce del sole, preferendo la diplomazia alla violenza e il dialogo alla tortura. Ciononostante non significa che siano dei deboli: molti sono valenti combattenti, inflessibili, pronti a calare la loro spada su chi perpetra l'inganno, sia esso un pericoloso criminale o un poveraccio di strada. Fra i Rivelatori, i Custodi sono coloro a cui maggiormente si rivolgono i fedeli per porre giustizia ad un inganno subito. Alcuni Custodi sono eletti alla difesa di un Oracolo che abbia dimostrato doti particolari, e si accompagnano ad esso, diventando il loro braccio.

Fra le loro fila si possono vedere alcuni di coloro che una volta erano paladini di Loceius, per lo più convinti che Aletheia sia la forma più pura del manifestarsi della volontà del dio che hanno sempre seguito.

Torchiatori: più che inflessibili, li si potrebbe definire senza scrupoli. Devoti alla divinità tanto da mettere la verità sopra qualsiasi vita umana, sono per lo più spietati torturatori, silenziosi assassini, ladri di grande abilità. Sono una parte essenziale della casta di Aletheia, e tuttavia la meno conosciuta: la loro ricerca della verità non passa per le vie illuminate percorse dai Custodi. Sono coloro che fanno il "lavoro sporco", essenziale per giungere alla verità laddove i metodi corretti non bastano, o sono semplicemente troppo lenti. Furto di manoscritti, rapimenti, tangenti, torture, ricatti ed uccisioni sono all'ordine del giorno. Ciò non significa che essi perpetrino il falso: sono semplicemente molto bravi a non essere scoperti, o molto temuti da chi dovrebbe fermarli. Si dice che alcuni torchiatori particolarmente solerti svelassero verità indesiderate a molte vittime, terrorizzandole prima di metter fine al loro inganno per sempre.

Gli Oracoli vestono normalmente di grigio, ad indicare come la verità non sia né il bene né il male, ma si trovi nel mezzo, e sia allo stesso tempo parte di tutto e diversa dal tutto. Essi portano il simbolo di Aletheia inciso o tatuato sulla fronte, su tutto il volto o sul petto all'altezza del cuore. A seconda che si prodighino più nel mantenere la verità con parole o azioni, i Rivelatori usano mostrare il simbolo del dio inciso sul palmo delle mani (tipico soprattutto dei Torchiatori, ma anche di molti Custodi) o sulla gola (mostrato più spesso da qualche Custode). Vestono senza seguire una particolare divisa, spesso richiamando ciò che erano una volta (inquisitori, paladini, cavalieri, mercanti...).

Sebbene sia considerato un onore poter sfoggiare il simbolo del dio, tuttavia, nel clima di oppressione regnante su Solaria dopo la Caduta degli Dei, molti trovano più saggio il non mostrarlo apertamente in pubblico. Ciononostante non negherebbero mai di essere seguaci di Aletheia: i più preferiscono tacere o limitarsi a non farsi scoprire. Un chierico morto può essere d'ostacolo o inutile per il raggiungimento della verità, talvolta.

Le capacità dei seguaci della verità sono ovviamente legate alla verità stessa.

I chierici non utilizzano dei veri e propri incantesimi, ma invocano i poteri della divinità attraverso dei simboli, o Sigilli, che vengono tracciati sul proprio corpo, su quello di un bersaglio o su un oggetto. Alcuni ritengono che i Sigilli siano una forma di rune distorte, o evolute. Il tracciare un Sigillo equivale in complessità al lanciare un incantesimo: occorre spendere del tempo e rimanere concentrati per riuscire ad ottenere l'effetto voluto.

I Sigilli si dividono in quattro tipologie: sigilli di benedizione, di verità, di costrizione e di protezione. Ciascun "incantesimo" che il chierico può invocare dev'essere sempre accompagnato da un sigillo della categoria corretta.

Solo gli Oracoli sono in grado di officiare dei rituali, a cui i Rivelatori possono partecipare. I Rituali di Aletheia sono quasi sempre improntati sulla conoscenza; le risposte della divinità ai quesiti posti sono sempre visioni che l'Oracolo Guida vede e deve interpretare, mai ingannatrici ma spesso non chiare per chi le riceve. Ogni rituale dev'essere svolto dopo aver apposto un Sigillo di benedizione sul terreno, sovrapposto eventualmente da un secondo sigillo attinente al miracolo desiderato.

Aletheia ama la verità e detesta la menzogna; tutto quello che non è collegato direttamente con la verità non le interessa.

Aion: Immanente e immutabile, da sempre ciò che è affianca ciò che è vero. Bisogna portare rispetto a chi si sobbarca l'onere del divenire.

Themis: Può portare gli uomini sulla strada della verità come su quella della falsità in nome di concetti che non devono interessare. Non deve temere Aletheia solo quando non persegue il falso.

Katasofizomai: Ciò che non è non dev'essere, e il sommo compito è riportarlo al non essere.

Polemos: Ciò che è troppo impegnato nella lotta, se questa non porta alla verità, non merita molta attenzione.

Thyo: E' lodevole che la propria esistenza possa venir messa dopo quella degli altri. L'umiltà e la fierezza sono sempre da rispettare, ma non è necessario appoggiarli in ciò che fanno.

Sarkinos: Le manovre innaturali che vengono compiute sui corpi spesso confondono e alterano la realtà. Meglio non impicciarsi nelle loro faccende.

Ripe: Le creature sono istinto, e l'istinto porta a ciò che di vero si ha dentro. Non si può che guardare con approvazione il lavoro di chi vuole mettere a nudo la verità presente dentro ciascuno.

Mistagogeos: La ricerca della conoscenza è sempre lodevole. Bisogna però guardarsi dal voler zittire la verità rivelata... costui può essere un buon compagno, ma non sarà mai un compagno fidato.

ORACOLO

Armature leggere	(6)
#Artigianato [tipologia]	(5+10+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
*Autodidatta	(4)
*Benedizione	(6 + livello 5)
#Combattere alla cieca	(8)
Concentrazione base	(4)
Concentrazione avanzata	(7)
#Conoscere erbe comuni	(2)
*Creare Sigilli	(5,+7 + Imporre Sigilli 1,3)
Diplomazia	(9)
*#Esorcismo	(8 + liv 8)
# Fasciare ferite	(5)
*Favore Divino	(8 + livello 5)
*Imporre Sigilli (incantesimi)	(6,+7,+11,+9,+7, max 5 livelli + livello 1,2,5,7,9)
Indagine medica	(5 + fasciare ferite)
# Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(1)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro Ritualista	(8 + Ricerca Divina 3 + livello 5)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6, max 5 livelli + Imp.Sigilli di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
Mano ferma	(10 + Imporre Sigilli 1)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
*Occhi della morte	(8 + vista divina)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
# Pozioni (elisir)	(7 + conoscere erbe comuni)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello + Rituale Divino, max 20 livelli)
# Rituale Divino	(4 + Imporre Sigilli 1)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli+ livello 1,5)
* Scudo di Verità	(4 + Imporre Sigilli 1)
* Sensi amplificati	(6/liv, max 4 livelli + vista divina)
Sentire Aura Divina	(3 + Imporre Sigilli 2)
Sentire il Magico	(5)
* Specchio di carne	(8 + vista divina + liv 4)
* Trance	(3,5,6 + vista divina + liv 4,5,8)

# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
Valutare Oggetti Comuni	(3, + sensi amplificati (TATTO) se il pg è cieco)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)
* Vista divina	(4,7,10+liv 1,5,9)
*Voci dei sogni	(5)

RIVELATORE

Acuto osservatore	(12)
Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
# Arma del Giusto	(8 PA + Custode)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Custode)
Armature da Guerra	(7 + Custode)
#Artigianato [tipologia]	(5,8,10 + liv.1,2,5)
# Combattere alla cieca	(8)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(8 + Concentrazione Base + livello 5)
#Conoscere erbe comuni	(2)
#Conoscere Veleni	(7+8, max 1 livello + Torchiatore)
#Cuore d'Acciaio	(8)
Custode	(2)
#Erboristeria	(5/liv,max 1 liv +Conoscere erbe comun+Torchiatore + liv4)
*Difensore della Fede	(8 + Custode)
Diplomazia	(6 + Custode)
# Fasciare Ferite	(5)
Favore	(7 + torchiatore)
Furto	(4/liv, max 3 liv + torchiatore)
*Grazia divina	(10/livello)
*Imporre Sigilli	(6,+7,+11,+9, max 4 livelli + livello 1,2,5,7)
Indagine medica	(5)
* Invocazione (poteri divini)	(3)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
Mana	(3,+4,+4,+5, max 4 livelli + Imporre Sigilli di stesso livello + Mana di un livello inferiore)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
Meditazione divina	(4 + Meditazione + Custode)
Nascondersi nelle ombre	(15 + torchiatore)
Preponderanza	(5PA/livello, 2 livelli, liv1,liv5)
Pedinare	(8 + Nascondersi nelle ombre)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 custode, 10 torchiatore + livello 5)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (estratti)	(7 + torchiatore)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello, max 5 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])

Scassinare	(3+3+4+5, + Torchiatore)
Scudi grandi	(6 + Custode)
Scudi medi	(4 + Custode)
Scudi Piccoli	(4)
Sentire Aura Divina	(3 + Imporre Sigilli 2)
Sentire il Magico	(5)
#Specializzazione [arma]	(10/liv, max 1 livello)
Stordire	(7 + liv4+ torchiatore)
Storpiare	(6 + liv 5 +Torchiatore)
Torchiatore	(2)
#Torturare	(8 + Torchiatore)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare armi bastarde	(4 + Custode)
# Usare armi a due mani	(5 + Custode)
Usare armi improprie	(5 + Torchiatore)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
#Valutare rarità	(4)
*Volontà suprema	(10/livello, max3 livelli, + Cuore d'Acciaio)

CREARE SIGILLI

Con questa abilità l'Oracolo può benedire temporaneamente con il potere della divinità piccoli oggetti, su cui viene tracciato un sigillo apposito. Per un certo periodo, chi porta con sé questo talismano viene protetto o maledetto dal dio. L'effetto del Sigillo creato in questo modo dipende dalla natura del Sigillo stesso. Non è necessario che tali oggetti siano perfetti.

Il simbolo tracciato sull'oggetto svanisce quando l'effetto è concluso.

NOTA: è possibile ideare creare sigilli con effetti personalizzati; la proposta per il nuovo sigillo deve essere inviata allo staff almeno due settimane prima del live in cui si intende introdurlo. Non è possibile ideare più di un sigillo nuovo ogni mese.

CUSTODE

Il Rivelatore consacrato da un rito di Aletheia diviene un Custode, scegliendo di percorrere la strada della luce per porre fine alle menzogne e portare la Verità. Il Custode non può scegliere di divenire anche Torchiatore. In quanto Custode, il personaggio può una volta al giorno utilizzare uno Charme minore senza tracciare sigilli né utilizzare formule. Deve però star interagendo direttamente col bersaglio.

IMPORRE SIGILLI*

Il Sigillo appropriato deve essere fisicamente disegnato sul corpo del bersaglio dell'incantesimo (è sempre indicato nel testo dell'incantesimo stesso); il Sigillo si cancella al termine del suo effetto, rimanendo visibile sul corpo del bersaglio per un tempo minimo di 30 secondi. Nel caso il chierico sbagliasse di tracciare il Sigillo, l'incantesimo sarà disperso e non avrà nessun effetto.

I Sigilli si comportano dal punto di vista del Regolamento come gli Incantesimi: i chierici di Aletheia avranno cartellini Incantesimo (X) utilizzabili per l'abilità Imporre Sigilli.

L'oracolo può tracciare ed utilizzare i Sigilli dell'elenco Sigilli 1, Sigilli 2, Sigilli 3, Sigilli 4 e Sigilli 5 rispettivamente. Si ha diritto a 5, 4, 3, 2, 1 cartellini "incantesimi X" rispettivamente, che devono essere strappati nel momento in cui si traccia un Sigillo.

Ogni Sigillo deve essere tracciato con cura sul bersaglio, spendendo gli opportuni secondi. Danni o effetti ricevuti che possano far tremare la mano dell'Oracolo rendono il Sigillo inutilizzabile, e fanno sprecare il cartellino relativo. L'Oracolo non può correre mentre traccia un Sigillo.

Viene pubblicata la lista dei sigilli di primo livello, a titolo esemplificativo.

Per gli Oracoli:

- Antidoto (Sigillo di Protezione): Rimuove un veleno comune o rallenta uno raro.
- Rivela camuffamento: L'Oracolo impone un *Sigillo di Verità* su un bersaglio, quindi fa in modo che la sua immagine venga riflessa nel proprio Specchio. Se la persona non è camuffata, la sua immagine verrà riflessa normalmente; altrimenti, lo specchio apparirà vuoto.
- Sonno (Sigillo di Costrizione): SONNO minore RANK X.
- Santuario (Sigillo di Protezione): Il chierico è immune ai danni fisici per 30 secondi. In questo frangente può utilizzare unicamente l'incantesimo di Antidoto o incantesimi di Cura o Guarigione. Qualsiasi altra azione oltre al movimento pone fine al Santuario.
- Rispetto: L'Oracolo impone un *Sigillo di Costrizione* su un bersaglio, che subirà nei suoi confronti l'effetto di CHARME minore RANK X per 2 minuti. Il Rank è pari al livello del chierico.

Per i Rivelatori:

- Contrasta charme minore: Il Rivelatore impone un *Sigillo di Protezione* su un bersaglio: se questo è sotto un effetto di CHARME minore, l'effetto avrà fine; altrimenti proteggerà il bersaglio dal prossimo singolo effetto di CHARME MINORE che riceverà nella prossima ora.
- Cura ferite minore (Sigillo di Protezione): Permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.
- Individuazione della costrizione: Il Rivelatore impone un *Sigillo di Verità* sul bersaglio. Se il bersaglio è attualmente vittima di un qualsiasi effetto di influenza mentale, il sigillo inizierà a bruciare infliggendo DOLOR alla locazione dove si trova.
- Sonno (Sigillo di Costrizione): SONNO minore RANK X.
- Rivela Bugie (Sigillo di Verità): Il Sigillo imposto cambia colore quando la persona mente. Dura 3 minuti. L'incantatore deve dichiararne il RANK.

OCCHI DELLA MORTE

L'Oracolo è in grado di entrare in contatto con le memorie rimanenti in un cadavere in modo da poter osservare l'attimo della sua morte attraverso i suoi occhi. Per far questo è necessario imporre il Sigillo di Verità su un corpo che non dev'essere morto da più di due giorni (altrimenti la visione non ha effetto). L'Oracolo cadrà in una visione per un minuto, nella quale rivivrà gli ultimi attimi di vita della vittima. Questa visione è composta unicamente da immagini, non da suoni, odori o simili: pertanto se la vittima è stata ad esempio colpita alle spalle e non ha visto il suo aggressore, nemmeno l'Oracolo ne saprà nulla. La visione della morte è comunque traumatica, e per questo l'Oracolo può sopportare di viverne al massimo una nell'arco di una giornata (utilizzo dell'abilità 1 volta a live).

MEDITAZIONE DIVINA

Il Custode ha imparato a conciliare la fermezza della mano con l'uso di armature. Può portare qualsiasi armatura e tracciare Sigilli di qualsiasi livello, ma se porta armature da guerra il tempo impiegato per tracciare un Sigillo viene raddoppiato.

SCUDO DI VERITÀ

Utilizzando un cartellino Incantesimi 1 e tracciando sul proprio corpo il Sigillo di Difesa l'oracolo può erigere istantaneamente attorno a sé una barriera di forza con raggio 1 metro nella quale possono trovarsi, eventualmente, anche altri giocatori. Non è possibile a nessuno entrare con metodi fisici nella barriera per 30 secondi. La barriera può essere infranta dall'interno nel caso vengano compiute azioni ostili o proferite menzogne da chiunque si trovi all'interno di essa.

L'Oracolo può spostarsi, camminando, rimanendo sempre all'interno dello scudo e portando con sé eventuali persone coinvolte. Chi dovesse uscire dal raggio d'azione dello scudo non vi può più rientrare.

SENSI AMPLIFICATI

L'Oracolo che ha donato propri occhi alla divinità viene spesso ricompensato dall'acutizzarsi degli altri sensi, permettendogli di comprendere la verità in modo spesso più profondo rispetto a quelli ancora dotati dell'uso della vista. Ogni livello di sensi amplificati dona all'Oracolo il potenziamento di uno solo dei 4 sensi rimasti.

UDITO: L'Oracolo è in grado di percepire anche i minimi spostamenti attorno a sé. Riesce a capire in automatico se vi siano creature attorno a lui. Questa abilità funziona nel raggio di 2 metri se le creature sono in movimento, 1 metro se sono viventi e ferme. Non è possibile sentire creature non viventi e immobili.

OLFATTO: L'Oracolo è in grado di capire dall'odore di un vivente esso è sotto l'effetto di qualche influenza mentale non magica (veleni, erbe, pozioni) o di una malattia comune, e la durata dell'effetto (ore, giorni, mesi). Può inoltre intuire dove sia stato maggiormente nell'ultima mezz'ora (distinguendo fra: area cittadina, taverna, fucina, bosco).

GUSTO: L'Oracolo può assaggiare qualsiasi sostanza (cibo, bevande, liquidi contenuti in fiale...), ed è in grado di capire se in essa vi sia del veleno, tracce di pozioni o elisir, erbe, malattie o altre alterazioni. E' in grado solo di definire la categoria della sostanza eventualmente presente, ma non a definirla precisamente. Non è immune agli effetti della sostanza assaggiata.

TATTO: L'Oracolo può, toccando una persona sul volto, capire se essa è camuffata o no (ma non cosa cela sotto il camuffamento). E' in grado inoltre di capire se una persona è addormentata, in tempo di grazia o morta. Può intuire se un oggetto è stato di recente a contatto con una persona e se in quella stessa giornata ha subito modificazioni (incantamenti arcani o divini – applicazione di veleni o pozioni – miglioramenti – rotture) ma non di che tipo.

SPECCHIO DI CARNE

L'Oracolo è in grado di vedere attraverso gli occhi di un bersaglio designato. Se si tratta di un personaggio consenziente, verrà tracciato un Sigillo di Verità sulla sua fronte, e da quel momento in poi per la successiva mezz'ora quando lo desidererà l'Oracolo potrà dividerne la vista, a patto che non si allontani a più di 10 metri dal segnato. Se si tratta di un bersaglio non consenziente, dovrà essere tracciato un Sigillo di Costrizione, e l'Oracolo potrà vedere dai suoi occhi per 30 secondi entro 5 minuti dall'applicazione del sigillo.

TORCHIATORE

Il Rivelatore consacrato da un rito di Aletheia diviene un Torchiatore, scegliendo di percorrere la strada dell'ombra rivelare la verità con i mezzi meno legali ed espliciti. Il Torchiatore non può scegliere di divenire anche Custode. In quanto Torchiatore, il personaggio può una volta al giorno colpire una locazione con la chiamata DOLOR. Il colpo deve essere portato con un'arma da mischia.

TRANCE

L'Oracolo è in grado di entrare in uno stato di meditazione profonda, apparendo come fosse profondamente addormentato.

Primo livello: L'Oracolo è in grado di cadere addormentato, esattamente come se fosse sotto l'effetto di sonno minore.

Secondo livello: L'Oracolo è in grado di cadere come addormentato, ma non lo è realmente. Mentre è in trance può ascoltare ciò che succede attorno a lui come se fosse sveglio. Non viene svegliato da azioni esterne nei primi 2 minuti, ma può destarsi autonomamente. Il tempo di grazia del PG viene esteso da 2 a 5 minuti.

Terzo livello: mentre è in trance l'Oracolo non può essere destato nemmeno da danni esterni, ma può risvegliarsi autonomamente; il tempo di grazia del PG viene esteso da 5 minuti a 1 ora.

VISTA DIVINA

L'Oracolo riceve la Vista divina, perdendo completamente l'uso dei propri occhi (è richiesto che il PG indossi lenti a contatto completamente bianche o grigie oppure una fasciatura, benda o altra copertura da non togliere mai). Una volta ricevuta la Vista, l'Oracolo entra in contatto stretto con Aletheia, da cui riceve saltuariamente alcune visioni. Il Personaggio è in grado di interrogare la Verità per cercare, attraverso la meditazione e i sogni, una risposta alle sue domande.

Livello 1: L'Oracolo è in grado di ottenere visioni su conoscenze accessibili (in qualche parte della penisola queste informazioni sono note e pubbliche)

Livello 2: l'Oracolo è in grado di ottenere visioni su conoscenze rare (le informazioni sono ristrette ad esempio ad una particolare casta/ordine e non accessibili a tutti)

Livello 3: l'Oracolo è in grado di ottenere visioni riguardanti conoscenze segrete (informazioni note a eletti / sette segrete, antiche nozioni disperse dal tempo...)

Le informazioni acquisite sono a discrezione dello Staff. E' necessario dichiarare in un live (o alla fine di un live) di voler interrogare la divinità su un singolo argomento per poter aver accesso alle informazioni il live successivo.

VOCI DEI SOGNI

L'Oracolo riceve durante il sonno alcune visioni sugli avvenimenti che accadranno nell'immediato futuro. Le visioni non sono mai false ma potrebbero essere di difficile interpretazione o fuorvianti.

Abilità Sacre

Arma del giusto

Il Fedele, in quanto portavoce in battaglia della volontà della divinità, può efficacemente contrastare l'avanzata dei terribili non-morti. Grazie al potere concessogli dalla divinità, potrà dichiarare danno tipo "SACRO". L'arma in questione, però, deve essere l'arma che il fedele ha consacrato alla divinità con uno specifico rituale di tipo clericale. Il bonus non sarà concesso se l'arma non sarà consacrata o non sarà quella consacrata. L'abilità di infliggere SACRO è del fedele e non dell'arma stessa.

Al secondo livello il fedele aumenta di 1 il danno dichiarato con l'Arma del Giusto.

Benedizione

La fede del Sacerdote è grande, e grazie ad essa egli può imporre su un fedele la benedizione temporanea del proprio dio. Alla presenza di un membro dello Staff, il personaggio recita la benedizione e stacca il cartellino, scrivendoci sopra l'ora in cui questo avviene e lo consegna al personaggio benedetto (l'effetto della Benedizione dura un'ora). **IMPORTANTE:** perchè la benedizione abbia effetto il PG deve essere un SINCERO fedele di quella divinità, in caso contrario essa non sortirà alcun beneficio.

Il cartellino, finito l'effetto dovrà essere conservato, e l'ora segnata servirà a rilevare la cessazione degli effetti. Ogni personaggio può essere benedetto una sola volta da un solo dio per live, gli effetti non sono cumulabili, e quest'abilità può essere usata una volta a live per ogni livello superiore al quarto. Ogni divinità ha una forma di benedizione differente:

Aion: il fedele si trova sospeso dal tempo e acquisisce immunità a tutti gli attacchi fisici, incantesimi, magie e chiamate per un'ora. Tuttavia allo scadere dell'ora riceve tutti i danni che non avevano avuto effetto precedentemente. In questo stato può lanciare magie e incantesimi ma non attaccare.

Aletheia: l'Oracolo innalza un'invocazione ad Aletheia e traccia un Sigillo di Benedizione sul corpo del personaggio. Un Oracolo può concedere la Benedizione di Aletheia solo a un chierico, a un fedele o a una persona che sa combattere per la causa della Verità, e che non ha mai visto perseguire il falso. Il personaggio da quel momento per un'ora sarà immune ad ogni effetto di alterazione mentale (paura, falsa idea, influenza mentale, favore, sonno, amicizia, charme...). Se il personaggio benedetto mente, l'effetto della benedizione svanisce ed egli subisce DOLOR alla locazione su cui è stato tracciato il sigillo.

Themis: NO EFFECT agli attacchi FISICI e MAGICI finché non intraprende azioni ostili (combattere o lanciare qualunque incantesimo che non sia di cura spezza immediatamente la benedizione);

Polimos: Immunità a PAURA di qualunque tipo e STRIKEDOWN anche di natura magica.

Ripe: Immunità a DOLOR, PAURA, CHARME, e a magie e incantesimi che influenzano la mente (ma non alle pulsioni).

Danneggiare non morti

Il personaggio è in grado di infliggere danni fisici ai non-morti. Questa abilità permette di infliggere danni solo al non-morto indicato.

Al 1° livello si può infliggere 1 danno a tutte le locazioni per 2 volte;

Al 2° livello si possono infliggere 2 danni a tutte le locazioni per 3 volte;

Usando questa abilità vengono feriti anche i non-morti immuni agli Incantesimi. Le chiamate da effettuare sono del tipo "X ALL" indicando il non-morto.

Difensore della fede

Il fedele può prestare giuramento (con relativa interpretazione IN gioco), di proteggere il chierico più alto in grado della città a costo della sua stessa vita. Nel caso il fedele sia il chierico più alto in grado, i benefici si applicano quando egli combatte per difendere gli altri

chierici della stessa divinità, il tempio, o i precetti del dio. Se fallisce in questa missione nonostante i suoi sforzi, è necessario attendere almeno 3 live interi prima di poter prestare un altro giuramento.

Quando combatte per la sua missione, il fedele riceve +1 ai danni e immunità a STRIKEDOWN, STUN e PAURA.

Il fedele non può arrendersi nè fuggire abbandonando il suo protetto, e deve continuare a combattere fino all'ultimo, in caso contrario il giuramento si reputa infranto e non potrà più essere prestato nei confronti della stessa persona, anche se essa dovesse sopravvivere. Fa eccezione se il fedele fugge o si arrende su PRECISO ed ESPLICITO ordine del suo protetto.

Esorcismo

Abilità interpretativa.

Il fedele può liberare una creatura da qualsiasi tipo di possessione e da qualunque controllo mentale (come ad esempio effetti di Charme, Comando, Costrizione). Richiede l'interpretazione di una formula standard di esorcismo a discrezione dell'Inquisitore della durata di almeno 30 secondi. Il bersaglio dell'esorcismo deve rimanere entro i 9 metri dal fedele per tutta la durata del processo. Il fedele potrà usare quest'abilità una sola volta a live.

Favore Divino

Abilità interpretativa.

La benevolenza divina è grande nei confronti del fedele, che tramite la propria fervente preghiera può chiedere al proprio dio aiuto e protezione contro i pericoli e le avversità. Una volta per live, e alla presenza di un membro dello Staff, il fedele potrà recitare una credibile preghiera al proprio dio, unita ad una sufficiente interpretazione.

Se il membro Staff reputerà sufficienti i requisiti suddetti, il personaggio potrà godere dei seguenti benefici, in base alla propria divinità (tutti gli effetti descritti durano un'ora, il Sacerdote è tenuto a scrivere sul cartellino l'ora di inizio):

Aion: il Sacerdote può ripristinare lo stato fisico che aveva all'inizio della giornata recuperando PF e incantesimi (ma non l'uso giornaliero dell'abilità Favore) e cancellando effetti di veleni e malattie acquisite. Al termine dell'ora di efficacia ritorna allo stato fisico precedente al Favore divino. Se il sacerdote muore sotto l'effetto di Favore lo stato di partenza non viene ripristinato.

Aletheia: l'Oracolo impone un Sigillo di Benedizione su se stesso e invoca il potere di Aletheia; la durata di ogni effetto di influenza mentale posto su di lui viene dimezzata; cadendo in trance o addormentandosi può recuperare un punto ferita a locazione per ogni minuto (non funziona in tempo di grazia).

Themis: Immunità a Veleni o Malattie. I cartellini Incantesimi di primo e secondo livello usati vengono riconsegnati, eccetto i cartellini dell'abilità mana; al termine dell'ora, se inutilizzati, questi cartellini non sono più disponibili.

Mistagogeo: Vedere l'Invisibile (può scoprire i personaggi invisibili e nascosti, ovvero quelli che si segnalano con una o due dita alzate). Inoltre vede oltre i camuffamenti.

Polemos: Riduce di 1 tutti i danni ricevuti da qualsiasi fonte (fino a dichiarare NO EFFECT).

Ripe: Immunità da tutti gli attacchi portati con armi da corpo a corpo e a contatto. Svanisce per ogni azione diversa dal muoversi, parlare o usare una pulsione.

Grazia Divina

La benevolenza di un dio è sul Paladino: come Volontà Suprema quest'abilità può essere presa più volte:

Al 1° livello rende immuni a tutte le malattie di qualunque natura;

Al 2° livello rende immuni agli effetti di BLOCCO;

Al 3° livello rende immuni a tutti i Veleni.

Guarigione

Il Guaritore è particolarmente abile nell'uso di incantesimi curativi e grazie ad esse egli può guarire anche le ferite più gravi. Per ogni livello di questa abilità si hanno a disposizione 2 cartellini "Guarigione". Con questa abilità si possono curare vari effetti negativi ma non tutte con un singolo cartellino speso.

Costo 1 cartellino:

Cura ferite (singola locazione, massimo 4 PF)

Cura malattie comuni

Costo 2 cartellini :

Cura un veleno comune

Costo 3 cartellini :

Cura ferite fatali entro 20 secondi dall'effetto

Costo 4 cartellini :

Cura tutte le ferite normali (tutte in tutte le locazioni)

Incantesimi

L'incantatore può utilizzare gli Incantesimi dell'elenco Incantesimi 1, Incantesimi 2, Incantesimi 3 e Incantesimi 4, Incantesimi 5 rispettivamente della propria classe. Si ha diritto a 5, 4, 3, 2, 1 cartellini "incantesimi X" rispettivamente.

Maestro delle rune

Il fedele acquisisce la capacità di incastonare Rune su un oggetto perfetto e di compiere piccoli rituali tramite le Rune indipendenti.

Le Rune possono essere incastonate solo da un live al successivo perché ogni combinazione richiede una determinata fase lunare. Sono inoltre necessari determinati materiali di partenza che variano a seconda dell'effetto (materiali più rari per combinazioni più potenti) che devono essere acquistati o per cui vanno risolte plot.

I rituali con le Rune permettono di ottenere informazioni in gioco e possono essere anche "improvvisati", il fedele dovrà comunicare le intenzioni allo Staff e proporre le Rune da usare nel rituale. Lo Staff deciderà se le Rune sono adatte, se il livello dell'abilità è sufficiente ad ottenere l'effetto desiderato, eventuali costi del rituale e il suo risultato.

Livello 1: il Sacerdote ottiene conoscenza di 3 Combinazioni Minori e può eseguire semplici rituali con le Rune indipendenti.

Livello 2: il Sacerdote ottiene 3 Combinazione Avanzate, eventuali combinazioni a cariche di livello inferiore acquisiscono una carica aggiuntiva (se incise dopo aver ottenuto il secondo livello abilità), può ottenere maggiori informazioni dai rituali con le Rune.

Livello 3: il Sacerdote ottiene 3 Combinazione Maggiori, eventuali combinazioni di Rune a cariche di livello 1 e 2 acquisiscono una carica aggiuntiva (se incise dopo aver ottenuto il terzo livello abilità), può ottenere maggiori informazioni dai rituali con le Rune.

Maestro ritualista

Raddoppia i punti rituali (anche nella valutazione del livello del rituale) se il personaggio guida il rituale divino. Con questa abilità e 5 punti rituale è possibile guidare un rito che necessita di 10 punti rituale da parte della guida del rituale.

Se il personaggio non guida il rituale questa abilità dona solo 1 punto rituale divino in più di quello da lui posseduto.

Pozioni (elisir)

Permette di riconoscere e realizzare Elisir. Verranno messi a disposizione del giocatore su sua richiesta all'inizio della partita 2 Pozioni di tipo elisir a scelta fra quelle conosciute alla metà del

valore.

Ricerca divina

Ogni livello di Ricerca Divina dà diritto ad un punto rituale extra da usare in rituali divini.

Rituale divino

Il Chierico è diventato un esperto nella ritualistica divina: conosce gesti, parole e simboli pieni di potere divino. Con le conoscenze da lui accumulate è in grado di realizzare dei rituali divini per realizzare incredibili effetti.

Per realizzare un rituale è necessario consegnare al Tutor Chierici un elaborato che descriva l'effetto, la gestualità e le parole del rituale che si intende svolgere. Il Tutor Chierici, quindi, valuterà quali siano i requisiti necessari per la sua realizzazione: punti rituale totali, punti rituale posseduti da chi conduce il rituale e denaro necessario per le componenti (se acquistabili. Se no è necessario affrontare plot per ricercare le componenti!).

L'abilità Rituale Divino, concede al Chierico un numero di punti rituale pari al livello di classe. Per realizzare un rituale, indipendentemente dai requisiti, è necessario essere almeno in due persone con abilità Rituale Divino.

Quando si realizza un rituale, verranno verificati i requisiti e la vera e propria realizzazione del rituale. A seconda del numero di errori commessi e dal margine di punti rituale eccedenti a quelli minimi richiesti, si otterrà un effetto. Nel migliore dei casi sarà quello per cui il rituale è stato fatto, nel peggiore, potrebbe portare alla morte istantanea di tutti i ritualisti. Ovviamente ci sono i casi intermedi!

Ogni ulteriore fedele della divinità principale pregata durante il rituale fornisce un punto rituale extra. A seconda dei casi queste divinità possono permettere ai loro chierici di partecipare a rituali con i chierici di:

Aion: Aletheia, Themis, Thyo, Katasofizomai

Aletheia: Ripe, Mistagogeo, Aion, Thyo

Katasofizomai: Ripe, Mistagogeo, Aion, Sarkinos, Polemos

Mistagogeo: Ripe, Katasofizomai, Aletheia, Sarkinos, Polemos

Themis: Thyo, Aion, Polemos, Aletheia

Thyo: Themis, Polemos, Aletheia, Aion

Polemos: Ripe, Sarkinos, Mistagogeo, Katasofizomai, Themis, Thyo

Ripe: Mistagogeo, Katasofizomai, Aletheia, Sarkinos, Polemos

Sarkinos: Ripe, Mistagogeo, Polemos, Thyo

Sentire aura divina

Con questa abilità si è in grado di capire se l'oggetto ha proprietà sacre. Non si è in grado di capire esattamente l'effetto o la durata dell'incantesimo in esso contenuto, ma può dare indicazione sulla natura dell'incantamento. Questa abilità non riconosce se una persona è sotto l'effetto di alcun incantesimo. Funziona solo sugli oggetti ed è un'abilità a tocco o a distanza ravvicinata (5 cm) a seconda dei casi. Con questa abilità non è possibile individuare in alcun modo una persona invisibile nemmeno se indossa oggetti sacri.

Volontà suprema

La forza spirituale del fedele è ormai straordinaria e grazie a questa è in grado di resistere a diversi effetti. Come Grazia Divina è possibile acquistarla più volte:

Al 1° livello rende immuni a tutti gli incantesimi di Charme (non solo Charme minore);

Al 2° livello rende immuni alla PAURA di qualsiasi natura;

Al 3° livello rende immuni agli effetti di SONNO.

INCANTESIMI

Incantesimi sono tutti quelli lanciati dagli appartenenti alle Classi Sacre. Ogniqualvolta deve essere lanciato un incantesimo è necessario rispettare le regole di lancio descritte nel Regolamento. Si ricorda, in particolare, che per lanciare un incantesimo, il Chierico deve necessariamente nominare il nome della sua divinità.

Ogni incantesimo è caratterizzato da una Gittata e da un Effetto. La Gittata identifica i bersagli validi dell'incantesimo magia mentre l'Effetto descrive cosa esso provochi. Le gittate sono sintetizzate in tre categorie:

Gittata standard: un bersaglio che all'inizio della formula sia entro i 10 metri. Se il bersaglio scappa durante la formula, esso subirà ugualmente l'Effetto;

Gittata personale: bersaglio unico di tale magia è l'incantatore stesso;

Gittata a tocco: il bersaglio toccato (sia anche se stessi...).

Di seguito sono riportati gli incantesimi lanciabili dagli incantatori in possesso delle abilità Incantesimi 1. Non è possibile essere incantati contemporaneamente da due o più Aure dello stesso tipo. La seconda che arriva, elimina la prima.

INCANTESIMI DI AION:

Antidoto

Formula: "Nel nome di Aion, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni.

Cura ferite minore

Formula: "Nel nome Aion allevio il malore e pongo fine al tuo dolore"

Gittata: a tocco

L'incantesimo permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.

Santuario (aura difensiva)

Formula: "Mio Aion, mia difesa, dammi la forza per resistere all'offesa"

Gittata: a tocco

Il soggetto non può essere bersaglio di colpi fisici per 30 secondi. In questo lasso di tempo, però non potrà lanciare ulteriori incantesimi che non siano "Cura ..." e non potrà effettuare alcun tipo di attacco, nemmeno con abilità quali Distruggere non-morti.

Lentezza minore

Formula: "Il tempo non ti è concesso: Aion ti rallenta adesso!"

Gittata: standard

Per 15 secondi il bersaglio dovrà rallentare, potendo compiere una sola azione (come un colpo o una parata) in cinque secondi, non potrà correre, e raddoppierà il tempo di lancio delle magie ed incantesimi. Non può usare composizioni bardiche così rallentato. L'incantatore deve dichiarare il proprio RANK.

Distruggi non-morti minore

Formula: "Con il potere che Aion mi ha dato, sarai presto annientato"

Gittata: standard

Infligge 1 MAGICO ALL al non-morto indicato. L'incantatore deve dichiarare il proprio RANK.

INCATESIMI DI THEMIS:

Antidoto

Formula: "Nel nome di Themis, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni.

Cura Ferite Minore

Formula: "Nel nome Aion allevio il malore e pongo fine al tuo dolore"

Gittata: a tocco

L'incantesimo permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.

Individua Nonmorti

Formula: "Themis che il mondo hai creato, fa che ogni male mi sia mostrato"

Gittata: cono di raggio 5 metri, largo 5 metri

Permette di individuare tutti i non-morti presenti di fronte all'incantatore in un raggio di 5 metri.

Scaccia nonmorti

Formula: "Nel nome di Themis, giusto e leale, allontanano da me ogni creatura del male"

Gittata: area di 10 metri di raggio

Il Chierico, lanciando questo Incantesimo, è in grado di sprigionare attorno a sé una potente aura divina che allontana i non-morti come se fossero sotto l'effetto di PAURA. L'Incantesimo deve essere accompagnato dalla chiamata RANK X, dove X è il livello del Chierico. Gli effetti di Scacciare non-morti non sono cumulativi tra più Chierici.

Protezione dalla magia (aura difensiva)

Formula: "Themis impedisca che il deviante potere ti scalfisca!"

Gittata: a tocco

Durata: 1h.

Il soggetto si considera superiore di 1 livello (RANK +1) per determinare l'eventuale resistenza alla magia.

Sospendere malattia

Formula: "In nome di Themis e del suo potere, possa il tuo corpo riprendere vigore"

Gittata: a tocco

Una malattia nel soggetto sospende il suo effetto per un mese. Se ve ne fosse più d'una questo incantesimo deve essere lanciato più volte per sospenderle tutte: altrimenti non ne sospenderà nessuna.

INCANTESIMI DI POLEMOS:

Protezione dalla magia (aura difensiva)

Formula: "Polemos impedisca che il deviante potere ti scalfisca!"

Gittata: a tocco

Durata: 1h.

Il soggetto si considera superiore di 1 livello (RANK +1) per determinare l'eventuale resistenza

alla magia.

Presenza terrificante

Formula: "Il volto della manticora ti è mostrato! Al potere di Polemos sei scappato!"

Gittata: standard

Il bersaglio subisce PAURA 10 secondi RANK X, dove X è il livello del chierico.

Santuario (aura difensiva)

Formula: "Mio Polemos, mia difesa, dammi la forza per resistere all'offesa"

Gittata: a tocco

Il soggetto non può essere bersaglio di colpi fisici per 30 secondi. In questo lasso di tempo, però non potrà lanciare ulteriori incantesimi che non siano "Cura ..." e non potrà effettuare alcun tipo di attacco, nemmeno con abilità quali Distruggere non-morti.

Individua Vita

Formula: "Polemos che il mondo hai creato, fa che ogni essere mi sia mostrato"

Gittata: area di 9m dal chierico

Permette di localizzare tutti i viventi nell'area. Il chierico percepisce la presenza di eventuali personaggi nascosti o invisibili. L'incantesimo dura un solo istante, in cui indica precisamente le posizioni. Con questo incantesimo non percepisce i nonmorti.

Annulla blocco

Formula: "Polemos non permetta che il corpo di combattere smetta!"

Gittata: personale

Durata: 30 secondi

Il chierico diviene immune ai successivi effetti di BLOCCO e SONNO (minori e maggiori). Inoltre può annullare effetti di blocco e sonno a contatto.

INCANTESIMI DI THYO (Giustizieri)

Cura ferite minore

Formula: "Nel nome di Thyo allevio il malore e pongo fine al tuo dolore"

Gittata: a tocco

L'incantesimo permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.

Individua Abomini

Formula: "Thyo che il mondo hai creato, fa che ogni male mi sia mostrato"

Gittata: cono di raggio 5 metri, largo 5 metri

Permette di individuare tutti gli abomini presenti di fronte all'incantatore in un raggio di 5 metri.

Antidoto

Formula: "Nel nome di Thyo, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni.

Genera Alleato (aura di sacrificio)

Formula: "Thyo ci benedica, insieme nella causa, insieme per la vita"

Gittata: a tocco

Durata: fino alla morte del giustiziere o del bersaglio, fino a che la causa non viene più condivisa, o fino a quando il giustiziere decide di annullare il legame

Il soggetto toccato, a patto che condivida la stessa causa dell'incantatore, riceve un marchio invisibile che lo rende Sacro Alleato del giustiziere. Il giustiziere potrà usare su di lui gli incantesimi speciali, se li conosce, ma subirà 1 SACRO ALL ogni volta che lo farà. Il giustiziere non può segnare più di due alleati in questo modo.

INCANTESIMI DI THYO (Trasferitori)

Cura Malattie

Formula: "La bontà di Thyo è tale da dar sollievo ad ogni male"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina i sintomi di una malattia dalla creatura toccata. Vengono eliminate tutte le malattie di origine non magica. Le malattie di origine diversa vengono soltanto alleviate a livello di sintomi ma procurano ugualmente il loro effetto.

Trasferisci ferite minori

Formula: "Per Thyo giusta e leale, controllo la fonte del tuo male"

Gittata: a tocco

Causa fino a 2 danni sacri distribuiti nelle locazioni a scelta, curando 2 danni in altre locazioni. Se il bersaglio è immune ai danni non recupererà le ferite. Non funziona con i nonmorti.

Assumi veleno

Formula: "Nel nome di Thyo, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni. Il trasferitore subirà nausea per un'ora. Per i primi cinque minuti dal contatto non potrà lanciare altri incantesimi a meno che non abbia Concentrazione Base.

INCANTESIMI DI MISTAGOGEO (Metarcanisti)

Cura ferite minore

Formula: "Nel nome di Mistagoeo allevio il malore e pongo fine al tuo dolore"

Gittata: a tocco

L'incantesimo permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.

Antidoto

Formula: "Nel nome di Thyo, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni.

Individuazione del Magico

Formula: "Mistagoeo mio vanto, non chiederò poi tanto, svela il segno dell'incanto"

Gittata: a tocco

Semplicemente toccando un oggetto l'incantatore riesce ad intuirne l'aura e quindi a comprendere se sia magico o affetto da qualche incantesimo. Questa magia non permette però di comprenderne l'esatto potere.

Charme

Formula: "Per Mistagogo che ti è amico, ascolta ciò che dico"

Gittata: standard

L'incantatore è in grado di lanciare una versione più potente di Charme minore. Il soggetto si comporterà come previsto dall'incantesimo Charme minore, ma non ricorderà nulla di quanto è accaduto nel tempo trascorso sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantatore deve dichiarare il RANK di questo incantesimo.

INCANTESIMI DI MISTAGOGEO (Sacerdoti del Sapere)

Cura ferite minore

Formula: "Nel nome di Mistagogo allevio il malore e pongo fine al tuo dolore"

Gittata: a tocco

L'incantesimo permette di recuperare 2 PF suddivisi in un qualsiasi numero di locazioni del soggetto toccato. Dal livello 5 ogni Chierico potrà curare 3 PF, divisi a piacere. Non è possibile curare più del massimale di PF della locazione.

Individua Abomini

Formula: "Mistagogo che il mondo hai creato, fa che ogni male mi sia mostrato"

Gittata: cono di raggio 5 metri, largo 5 metri

Permette di individuare tutti gli abomini presenti di fronte all'incantatore in un raggio di 5 metri.

Antidoto

Formula: "Nel nome di Mistagogo, al tuo male pongo freno: purifico il corpo, annullo ogni veleno"

Gittata: a tocco

Allevia o elimina gli effetti da avvelenamento al bersaglio toccato. Vengono alleviati gli effetti di Veleni rari ed eliminati quelli di Veleni comuni.

Svela Status

Formula: "Mistagogo che già ti ha studiato tutto mi rivela del tuo stato"

Gittata: a tocco

Il sacerdote viene a conoscenza di razza, sesso, età e condizione fisica del soggetto toccato (gravità delle ferite, e se è malato o avvelenato).