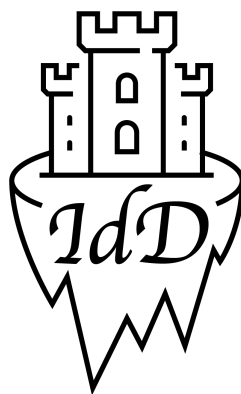


Tomo IV

# Magia



<b>Introduzione alla Magia</b>	<b>4</b>
Il potere Divino	5
Il potere Arcano	5
<b>Magia Divina</b>	<b>6</b>
La Magia Grezza	6
La Gerarchia Esriana	7
Le Diocesi	8
La creazione delle Orazioni e la specializzazione dei Sacerdoti	9
La specificità degli effetti	9
Certificazione delle Orazioni e dei Rituali (IG)	10
Approvazione delle Orazioni e dei Rituali (FG)	10
La Confraternita degli Dei	11
Gli Eletti	13
Benedizioni e Maledizioni	13
Attitudini dei Fedeli	14
Boden	14
Kernomnus	14
Morrighan	15
Paar	15
Valesia	16
Guida all'Eresia	16
Boden	17
Kernomnus	17
Morrighan	17
Paar	17
Valesia	17
Talenti avanzati di Sacerdozio - Confraternita degli Dei	18
<b>Magia Arcana</b>	<b>21</b>
Il Dio Boden nell'Arcanismo	21
Lo studio della dottrina Arcana	21
Talenti generici delle Scuole di Magia - Prima cerchia	22
Talenti generici delle Scuole di Magia - Seconda cerchia	23
La Scuola Elementalista	25
Talenti Elementalisti - Prima cerchia	26
Talenti Elementalisti - Seconda cerchia	26
La Scuola dell'Essenza	27
Talenti Mistici - Prima cerchia	28
Talenti Mistici - Seconda cerchia	28
Scuola dell'Esistenza	29
Talenti Druidi - Prima cerchia	30
Talenti Druidi - Seconda cerchia	30
Scuola della Spirale	31
Talenti Cronomanti - Prima cerchia	32
Talenti Cronomanti - Seconda cerchia	32
<b>Gli Oggetti magici</b>	<b>33</b>
Maghingegni	33



Forgiatura di Maghingegni	33
Oggetti Runati	33
Artefatti	34
Creazione di un Artefatto	34
Reliquie Sacre	34
Gradi delle reliquie	35



# Introduzione alla Magia

*“La Magia è del creato il maggior mistero,  
permeante in ogni dove e presente da tutto il tempo,  
ma nascosta e preziosa, come la vita,  
dagli Dei concessa e mai spiegata.”*

*Maestro Firmamento*

La magia, dono degli Dei, è concessa al popolo per dare loro modo di aiutarsi nelle vicende e faccende di ogni giorno. Ma ogni potere va usato nel giusto modo e abusarne è segno di follia, per chi la conosce, è una energia primordiale, atta a creare, muovere e mutare o preservare la realtà.

Così come esiste la divinità e la sua creazione manifesta, così come esiste il fuoco e quindi il calore, la magia si divide in due grandi rami: il **potere Divino** che è scaturito dalla benevolenza degli Dei attraverso il **sacerdote** ed il **potere Arcano** che è una manipolazione dell'energia estratta dal creato, dagli elementi esistenti e dalla materia stessi, ingegnerizzati dall'**arcanista**.

Secondo la storia tramandataci la magia vide la sua comparsa parecchi secoli fa, nell'anno 39 NE.

La tradizione narra che la magia fu lasciata dalle divinità assieme alla città stessa di Esra e tutta la conoscenza del mondo racchiusa nei libri e documenti del palazzo che divenne sede dei 5 Saggi anziani.

Questi primi cinque grandi sacerdoti furono scelti direttamente dalle divinità stesse, ricevendo da loro tomi, documenti e conoscenza, tramite cui poter comprendere a fondo i segreti della magia e, per mezzo di questi, quei primi eletti dagli Dei riuscirono a carpire l'intima essenza della magia, scoprendo a cosa serviva, come impararla, come adoperarla al meglio e come essa fosse legata ai "**Canali**" o alle divinità. Grazie ai loro talenti e le loro virtù, che rispecchiavano il volere del Pantheon, i cinque gran sacerdoti fondarono l'ordine sacerdotale e le quattro scuole di magia, quattro poiché Boden fu da sempre considerato un dio super-partes, protettore dell'equilibrio e delle arti materiali più che della magia.

Infatti, se le forme ideologiche dei canali trovano rappresentazione nella furia elementale di Paar, nella misticità di Morrighan, nella forza di Kernomnus e nell'armonia di Valesia, Boden è il guardiano della realtà, che combina gli elementi del mondo materiale nel rispetto delle regole del creato.

Nel tempo sacerdozio e magia arcana assunsero ruoli molto differenti, la corrispondenza tra Canali e Divinità si assottigliò e le scuole divennero meno vincolate rispetto agli dei venerati, pur dovendo attingere ognuna da un unico Canale che dà il nome alla scuola.

Da allora ogni credente, che sia un Sacerdote o un Arcanista, considera un atto sacrilego e superbo il tentativo di mischiare il potere dei diversi Canali in nuove aberranti forme, questa "**Magia Proibita**", viene vista come un insulto alle istituzioni divine che ne sono a guardia, alla realtà donataci ed all'ordine da loro creati.



## Il potere Divino

Il potere Divino è solitamente più versatile, deriva dalla forma più pura e primordiale di energia mistica, nonché da una fonte inesauribile ed onnipresente. Per riuscire a controllarla bisogna essere totalmente devoti alle divinità (o almeno ad una di esse) e servono tempi più lunghi per assicurarsi di riuscire a materializzarla in tutte le istruzioni creative. Il potere Divino è sintropico, non obbedisce alle leggi della natura: con il giusto addestramento può generare nuove forme ed ordinare la materia secondo nuovi principi senza partire da energia o da materie prime esistenti.

Coloro che si dedicano all'arte del potere Divino si avviano ad un percorso di crescita all'interno del quale devono adoperare una scelta: le invocazioni alle divinità, così come le scuole di magia arcane, richiedono uno sforzo immane per il sacerdote, il suo corpo si adegua solo a determinati flussi magici e questo impedisce di affinare tutte le diverse tecniche al massimo del loro potenziale.

I punti focali degli insegnamenti sacerdotali sono:

- lo **Strumento divino**, colui che apprende come incanalare l'energia divina verso se stesso o verso altri, potenziando sé stesso o gli altri per diventare momentaneamente un campione sul quale cala luce della sua divinità prediletta.
- Il **Pilastro divino**, colui che focalizza all'interno di un cerchio rituale la massima capacità potenziale degli dei, entrando in comunione con essi e potendo così indagare misteri storici e nuove forme della realtà. Questi ultimi sono predicatori per eccellenza, poiché le loro sagge parole possono entrare in sintonia con la voce degli dei, garantendo a chi li ascolta qualche temporanea grazia.

I sacerdoti sono, tra l'altro, le uniche persone in grado di maneggiare le **Reliquie**, il più grande strumento materiale di focus magico esistente.

Per diventare sacerdoti riconosciuti è necessaria l'approvazione della torre Galilea di Esra, una certificazione ufficiale che autorizza a officiare cerimoniali religiosi in pubblico, ciò non significa che un conoscitore della magia divina non possa effettuare riti, ma che probabilmente avrà meno seguito di un sacerdote formato a parlare di fronte alle masse e sarà meno propenso a parlare con i fedeli di credo, teologia e confessioni.

I sacerdoti particolarmente dotati trovano ulteriori modi di esercitare le loro abilità in pubblico, nel privato così come in battaglia, all'interno della famosa Confraternita degli Dei, la cui sede si trova all'interno della Fortezza.

## Il potere Arcano

Il potere Arcano è la conversione dell'energia che caratterizza e tiene unito il mondo fisico, viene assorbito da coloro che riescono a fondersi in comunione con l'ambiente o ad estrarlo da ciò che mangiano e respirano. Il potere Arcano non deriva più dalla divinità stessa, ma dall'energia intrinseca di ciò che esiste dall'inizio dei tempi, per loro la realtà può essere smontata e rimontata nei limiti del quantitativo e del tipo di energia di partenza. Questa energia "specializzata" prende il nome di **Mana**, genera un'aura visibile ad occhio nudo attorno ad ogni arcanista ed è tanto imponente quanto l'abilità del suo utilizzatore. Si può essere invocatori istintivi o studiosi pragmatici, in ogni caso si tratta di una predisposizione per la comprensione e la ricostruzione istantanea di una specifica trama occulta della realtà, per questo è praticamente impossibile comprendere più vie della magia Arcana e sempre per questo sono nate 4 scuole di magia:

- la Scuola **Elementalista**
- la Scuola dell'**Essenza**
- la Scuola dell'**Esistenza**
- la Scuola della **Spirale**

All'interno di ogni scuola vi sono poi ulteriori divisioni in dottrine, dette "Vie", poiché i Canali sono tanto complessi da esigere una specializzazione per i più alti livelli di incantamenti.

Nel tempo le scuole di magia si sono separate dal puro culto sacerdotale, fino a diventare accademie tecniche atte alla ricerca del potere più che alla contemplazione del divino, per questo oggi sono considerate indipendenti dal Sacerdozio anche a livello di gestione interna.



# Magia Divina

## La Magia Grezza

Conosciuta altresì come “magia grezza”, si tratta della forma più atipica di incantesimi, talmente atipica che generalmente nessuno si riferirà mai a un incantatore divino come tale, preferendo piuttosto il termine “sacerdote”.

La ragione è presto detta, il modo più semplice di utilizzare questa fonte di magia risiede nell’invocazione delle divinità, le quali concedono il loro favore manifestando i più disparati effetti, dando perciò forma tangibile alle richieste di coloro che li hanno compiaciuti.

Limitarsi però a definire la magia divina come “la manifestazione delle preghiere” sarebbe oltremodo inesatto, vi sono casi più o meno conosciuti di persone comuni che hanno manifestato effetti a seguito di particolari preghiere o invocazioni estemporanee o di azioni più o meno affini al credo delle divinità, sia in positivo che in negativo, esistono quindi sia i benedetti degli Dei che i maledetti.

E’ conoscenza e usanza comune che i costruttori invocano il Dio Boden durante il lavoro e che i cacciatori rivolgano una preghiera al dio Kernomnus prima di tentare un’azione straordinaria, lo stesso si può dire dei contadini che si rivolgono alla dea Valesia quando seminano, dei morenti che si raccomandano alla dea Morrighan o dei medici che invocano la benevolenza di Paar prima di chinarsi sui loro pazienti. Allo stesso modo esistono veri e propri miracoli che sono stati registrati quando un fervente Paarita chiedeva aiuto al dio Kernomnus durante una giornata particolarmente pesante, o un Bodeniano raccomandava la sua arma alla dea Morrighan favorendone così lo scopo ultimo.

Queste invocazioni estemporanee sono spesso uno stratagemma dei mortali per darsi forza da soli, ma non è impossibile che le divinità pongano il loro occhio su coloro che li richiamano nel modo corretto... allo stesso tempo però è fondamentale fare attenzione a non abusarne perché la punizione è inevitabile.

A seguito degli eventi verificatisi durante la campagna, la magia grezza ha subito una mutazione diventando pericolosa per coloro che la usano direttamente, sembra che l’uso di orazioni richieda ora molta più energia di quanto ne chiedesse prima.

Il risultato è che, ad oggi, l’utilizzo della magia grezza per orazioni superiori all’invocazione costringe il sacerdote ad attingere alle energie del suo corpo (perde un pf massimale fino all’alba successiva).

Sono state sviluppate delle pergamene divine che fanno contemporaneamente da schermo e da riserva energetica per tutti gli oratori ma sono disponibili solamente in numero limitato per ogni sacerdote, sta quindi al singolo gestire la propria riserva, condividerla con altri in caso di bisogno o realizzarne ulteriori con le risorse che trova durante gli eventi.

Questa mutazione non risulta impattare sulla magia rituale, si pensa che derivi dalla presenza del cerchio o da quella della divinità come suo controllore.



## La Gerarchia Esriana

Per Ordinamento Sacerdotale si intende la suddivisione in gradi del clero politeista presente nel mondo conosciuto, questa gerarchia viene spesso chiamata “gerarchia Esriana” poichè la celebre città unifica il potere politico a quello religioso ed essendo i Sacerdoti comunemente istruiti secondo questa dottrina e scala sociale la si adotta per uniformità anche in tutte le altre chiese sparse per il mondo conosciuto, sia che queste coincidano con il potere politico sia che i due siano separati.

La **gerarchia Esriana** viene di seguito riepilogata a partire di membri più alti, essere affini ad una specifica divinità non comporta alcun tipo di differenza tra parigrado.

- Gran Sacerdote: vescovo di Esra, capo della Chiesa relativamente a una singola divinità.
- Camerlengo: sostituisce il Gran Sacerdote quando è fuori Città o in attesa della nomina di un nuovo Gran Sacerdote.
- Cardinale: collabora con il Gran Sacerdote e interviene nei tribunali religiosi, partecipa al consiglio dei cardinali.
  - Il consiglio dei Cardinali elegge il Gran Sacerdote e interviene nelle contese tra diocesi.
- Vescovo: presiede la diocesi.
- Parroco: presiede una parrocchia.
- Diacono: svolge le funzioni di parroco in mancanza di una struttura stabile.
- Monaco: colui che vive la propria spiritualità rinunciando agli interessi terreni.

Gli **eletti** sono generalmente esterni dall'Ordine Sacerdotale e qualora ne facciano parte al momento della nomina tendono ad uscirne per potersi dedicare ai compiti affidatigli dalla divinità, l'unica città in cui un eletto ha automaticamente potere politico è Esra.

In questa città l'Eletto che lo desidera può partecipare al Concilio ed in quel caso può esprimere un giudizio al posto del Gran Sacerdote a lui affine, ciò ovviamente non significa che nel resto dell'Isola la parola di un Eletto non venga sempre tenuta in estrema considerazione e che quando presenti siano sempre interrogati dai cittadini nel momento delle decisioni importanti.

Attualmente Esra ha riconosciuto **5 diocesi**, una per ogni città riconosciuta, presso le quali sono stati inviati i vescovi che hanno poi provveduto a nominare i parroci necessari secondo loro giudizio. Non è insolito che all'insediamento di un nuovo Vescovo si tenga una riunione dei parroci e che costui modifichi le nomine secondo i suoi personali canoni non necessariamente condivisi.

La nomina a vescovo è elettiva, questi può essere un parroco cittadino o può essere inviato direttamente da Esra, dura generalmente 5 anni, i nuovi vescovi vengono confermati o rieletti per decisione del gran Sacerdote con le stesse modalità con cui il Vescovo nomina i parroci.

Qualora un Vescovo sia stato eletto o confermato per 3 volte di seguito può fare richiesta di avanzamento e chiedere al consiglio dei cardinali e dei vescovi riuniti la nomina a cardinale. La carica di cardinale è a vita ed è possibile rinunciarvi solo in caso si ascenda ad Eletto o la maggioranza del consiglio voti per il pensionamento e/o la rimozione forzata.

I Gran Sacerdoti possono sempre porre il veto sulla nomina dei Cardinali e scelgono personalmente il Camerlengo.



## Le Diocesi

Attualmente le diocesi riconosciute sono 5: Esra, Kondreas, Hara, Sedrak e Frona

Escludendo Esra, per ognuna di queste città il Concilio ed i Cardinali designano almeno un Vescovo che dovrà occuparsi della guida religiosa della città e dei rapporti che questa tiene con Esra, ciò significa che i Vescovi sono al contempo guide spirituali e ambasciatori dell'Antica in terra estera, sarebbe corretto aspettarsi che Esra invii sempre 5 vescovi ma questo al momento non avviene.

Il caso più estremo è quello del vescovo di **Sedrak** che viene spesso definito "il vescovo senza diocesi" per via delle particolari leggi che la città applica in materia di religione. Costui opera quindi prevalentemente come medico nel rinomato ospedale e saltuariamente come ambasciatore sotto la protezione della regina.

Altro caso particolare è quello di **Hara** dove invece sono presenti 3 Vescovi: un sacerdote della Selva, un CapoCacciatore ed un Borgomastro che fungono soprattutto da supporto durante le celebrazioni cittadine ma che sono ugualmente ben voluti e ben inseriti nel nucleo cittadino.

La giovane **Frona** ospita al suo interno solamente 2 Vescovi, una Morgana ed un Borgomastro che sono spesso impegnati nelle reciproche attività e che nonostante il matrimonio faticano ad incontrarsi ed a celebrare perfino i più semplici riti Paariti.

Infine la potente **Kondreas** è divenuta un caso estremo a sua volta per aver platealmente rifiutato un vescovo aprendo una diatriba più folkloristica che altro riguardo la superiorità dei propri sacerdoti Borgomastri rispetto a quelli di Esra, ciò ha generato per quieto vivere un caso estremo poichè l'ombelico di Boden ha 4 vescovi ma tra questi non è presente il vescovo di Boden.

Quale che sia il numero di vescovi presente, la diocesi rimane organizzata con una struttura piramidale alla cui base ci sono i componenti più importanti e meno potenti del Clero: i Parroci.

Un **Parroco** può essere chiunque e svolgere qualunque lavoro, ciò che importa è che trovi sempre il tempo di ascoltare i propri fedeli e che sia in grado di celebrare le invocazioni più semplici per la messa della domenica sera. Spesso, su richiesta dei fedeli, i parroci celebrano più messe durante il giorno e la settimana a seconda delle attività che i fedeli andranno a dover svolgere in seguito così da ringraziare e soprattutto ingraziarsi i 5 potenti signori del mondo.

L'elezione di un **Vescovo** è un evento sempre particolare che dipende dalla divinità che egli rappresenta, è tradizione che Esra invii un rappresentante per divinità ad ogni elezione e che poi sia la cittadinanza stessa a scegliere quali e quanti vescovi nominare, può candidarsi qualunque parroco e l'elezione comporta ovviamente il voto della cittadinanza e di tutti gli altri parroci, non ci sono particolari regole formali ed il fatto che attualmente ogni vescovo sia originario di Esra dipende solamente dalla preparazione che questi hanno dimostrato durante le prove propedeutiche all'elezione. Lo stesso vale per l'elezione dei vescovi di Esra, non ci sono regole scritte che un vescovo debba essere originario della città ma è indubbio che la preparazione fornita dalla torre Galilea sia determinante ed è chiaramente più semplice frequentarla vivendo nella prima diocesi.





## La creazione delle Orazioni e la specializzazione dei Sacerdoti

Ogni sacerdote inizia i suoi studi in maniera generica e generale, studierà l'intero pantheon ed imparerà ad accumulare e gestire il potere divino senza particolare efficacia o impostazione.

Successivamente, man mano che affina la sua dottrina, il sacerdote sarà naturalmente portato a focalizzarsi in una, massimo due dottrine diverse, anche se è sconsigliato ed è più efficace dedicarsi ad una sola divinità, il motivo è che si crea un rapporto molto più intimo sviluppando quindi il culto in modo personale, di conseguenza il sacerdote sarà disincentivato a condividere le proprie orazioni o rituali con gli altri perché significherebbe "far parlare qualcuno con il tuo genitore come gli parli tu".

E' conoscenza comune tra i sacerdoti che utilizzare omelie altrui o rivolte a molteplici divinità possa portarle ad indispettirsi visto che si appare ai loro occhi come banali mendicanti di potere piuttosto che come sacerdoti effettivamente capaci o devoti.

La specificità è però riservata alla singola orazione o una pergamena già vergata, si ritiene che una pergamena non scritta sia considerevole come energia libera ed è quindi possibile scambiare pergamene vergini liberamente tra sacerdoti, sia che siano state allineate sia che non lo siano.

Allo stesso modo, l'uso di rituali panteisti dà facilmente accesso ad effetti più variegati, purchè tutte le divinità siano adeguatamente omaggiate, ma non consente di ottenere il favore di nessuna divinità in particolare, sarà perciò più complesso ottenere effetti specifici o precisi ed allo stesso tempo sarà molto più facile indispettire le divinità poiché convocate tutte insieme.

In sostanza, è normale sviluppare il proprio culto in modo molto personale e quindi specializzarsi principalmente in una dottrina, il sacerdote alle prime armi sarà quindi ragionevolmente meno specializzato e conoscerà molto poco la divinità specifica, non sarà quindi in grado di pensare o di creare quel legame forte e stabile che serve per lanciare le orazioni più evolute.

## La specificità degli effetti

Numerosi studi confermano che le divinità amano il rispetto delle regole da loro imposte, esse mal gradiscono coloro che si dedicano ai compiti tipici di altri mestieri e perciò rendono molto più complesso ottenere attraverso la loro invocazione effetti che sarebbero tipici di altri percorsi di crescita.

Ad esempio, sarà sempre molto complicato ottenere capacità o effetti tipici di un guerriero per chi non ha mai brandito una spada, così come sarà complicato operare un ferito come farebbe un medico se non si ha alcuna competenza di medicina, mentre risulta estremamente facile per un borgomastro usare incantesimi divini durante la costruzione dei suoi artefici, la ragione è che il borgomastro ha studiato nel dettaglio il processo di creazione ed è quindi più avvantaggiato nello spiegare alla divinità l'effetto che vuole ottenere ed anche nel plasmare l'energia grezza in favore del risultato finale.

Altri studi invece, confermano che lo studio approfondito delle capacità altrui sia estremamente propedeutico alla realizzazione di effetti simili alle capacità studiate, in qualche modo, i sacerdoti che si impegnano a comprendere gli altri mortali, ne analizzano i modi di fare anche e soprattutto attraverso studi divini e/o arcani in qualche modo pagano un prezzo per il raggiungimento dell'obiettivo ricevendo quindi il favore degli dei nella realizzazione delle loro preghiere.

## Le pergamene Allineate

A seguito della mutazione è stato necessario sviluppare pergamene che contenessero già una parte di energia grezza così da sopperire alle energie dell'oratore, tuttavia, questo vale per quanto riguarda Cerimoniali e Quintus mentre le Omelie, per via della particolare connessione con una divinità, hanno bisogno di ulteriore affinamento. Questo vuol dire che una pergamena per Omelia, anche se non vergata, deve essere realizzata usando componenti specifici in base alla divinità a cui sarà indirizzata l'omelia e a quel punto non può più essere usata per preparare un'orazione generica, così come non può essere usata per un'omelia di una divinità differente dall'originale.



## Certificazione delle Orazioni e dei Rituali (IG)

Orazioni e rituali possono essere certificati dalla Galilea, nel qual caso entreranno nel commercio globale (divenendo disponibili anche presso il banco AdAeS), nel caso vengano venduti, verrà corrisposto un cristallo bianco ogni 10 incassati oppure, se il prezzo di vendita è superiore, un decimo del valore totale di vendita (ad ogni vendita).

**A seguito della mutazione, tale meccanica può essere utilizzata anche per generare una pergamena divina, allineata o meno, può essere richiesta al massimo 1 singola pergamena gratuitamente ed eventualmente altre copie se pagate (2 bianchi a pergamena, massimo 3 pergamene a live).**

Per poter certificare (e quindi mettere in vendita) una Orazione o un Rituale, questi devono essere stati provati con successo di fronte ad un sacerdote certificato (che controfirma la copia inviata alla Galilea).

E' possibile anche richiedere il supporto di un istruttore a scelta in sede di redazione (il tempo così usato andrà però pagato e corrisposto successivamente alla Galilea).

E' Obbligatorio allegare alle orazioni ed ai rituali, uno studio della dottrina, delle energie coinvolte e del metodo di utilizzo di queste ultime, che dovrà essere tanto più dettagliato, tanto più particolare sia il risultato stimato e/o desiderato.

In caso di studi particolarmente illuminati sarà possibile ricevere un risarcimento, la cui natura ed entità dovranno essere contrattate singolarmente con le figure di spicco della Mitica e/o della Torre Galilea stessa, anche a mezzo epistolare.

Orazioni e rituali possono essere inviati alla Galilea per la certificazione solamente da sacerdoti registrati, per ottenere e mantenere la certificazione è necessario effettuare un esame teologico annuale.

L'esame può essere svolto da Vescovi, Cardinali e Gran Sacerdoti.

Per coloro che fanno parte della Confraternita degli dei, l'esame viene svolto direttamente dai superiori, salvo specifica richiesta.

## Approvazione delle Orazioni e dei Rituali (FG)

Per approvare un incantesimo divino (orazione e/o rituale), il pg si deve interfacciare con il master Nicola - BikerNick, che lo aiuta fino ad una proposta completa coinvolgendo, dove necessario, lo staff.

Che siano certificati o meno, orazioni e rituali funzioneranno comunque purché approvate dallo staff, sta semplicemente alla scelta del PG condividerli alla luce del sole o utilizzarli come propri incantesimi privati e nasconderli di conseguenza.

**ATTENZIONE: come specificato prima, a seguito della mutazione, l'utilizzo di magia grezza per Invocazioni, Quintus e Omelie richiede LA SPESA DI UN PF MASSIMALE PER POTER ESSERE LANCIATA SENZA PERGAMENA.**

Tra un live e l'altro, ed ALMENO 3 SETTIMANE PRIMA DELL'EVENTO è possibile sottoporre al master di riferimento UN SINGOLO INCANTESIMO DIVINO A SACERDOTE, non è possibile garantire l'approvazione degli incantesimi proposti.

DURANTE GLI EVENTI possono essere sottoposti MASSIMO DUE INCANTESIMI DIVINI A SACERDOTE, qualora non sia disponibile il master specifico è possibile sottoporre le proposte agli headmaster, non è possibile garantire l'approvazione degli incantesimi proposti.

**TALE APPROVAZIONE SI CONSIDERA FUORIGIOCO E NON GENERA IN AUTOMATICO UNA PERGAMENA**

Per avere un incantesimo divino in bella copia (format ufficiale IdD) il PG deve spedire IG la sua copia alla Torre Galilea (attraverso la regolare posta IG), allegando IG il suo scritto completo di testo e di "studio".

Lo staff provvederà a stampare il cartellino dal portale alla prima occasione, la bella copia arriverà da 30 minuti al giorno dopo o al live successivo a seconda della disponibilità di staff.



## La Confraternita degli Dei

La Confraternita degli dei fu fondata ad Esra da coloro che hanno rinunciato al proprio nome per dedicarsi interamente all'eradicazione dell'Eresia, in qualunque forma essa si manifesti.

Figura leggendaria, si racconta che la prima fondatrice fosse una Niall guerriera, originaria di Sedrak e che fosse impareggiabile sul campo di battaglia ma che proprio per questo abbia sofferto la morte di molti dei suoi commilitoni, inoltre era innamorata di un suo compagno che però aveva occhi solo per la futura prima regina della città.

L'amore non corrisposto e l'ennesima morte dei suoi compagni la gettò in un vortice di depressione, sconfortata e senza una guida, decise di cercare conforto nel divino e di recarsi lì dove la fede è più radicata, sperava in cuor suo di trovare una fine rapida non appena i suoi natali fossero diventati pubblici ma la Mitica riuscì a compiere un altro dei suoi miracoli.

Una volta giunta ad Esra, la Niall chiese ospitalità nel quartiere di Paar e dormì con molti maschi e molte femmine di molte razze fino a che incontrò un Circense Macdit, questo gladiatore aveva visto tanti morti quanto lei e riuscì a fare breccia nel buio della sua anima sfidandola a ritrovare uno scopo o una morte degna in un'arena con lui.

Il destino era già pronto però, allo scontro si unirono altri otto circensi e nel furore della battaglia, la Niall sentì scendere su di lei il favore divino, per la prima volta aveva pregato per i suoi compagni prima che questi venissero feriti, anche se non li conosceva aveva chiesto alle divinità di graziarli e questi non si erano feriti nonostante la battaglia furente.

Diede appuntamento al circense nello stesso luogo, ad un anno da quella sfida ed andò a prostrarsi nella torre Galilea dove chiese di imparare l'arte sacra diventando quindi il primo Condottiero.

Ad un anno da allora, il Condottiero si ripresentò nell'arena e trovò ad attenderla una gradita sorpresa: il primo Pretore della storia non aveva perso tempo ed aveva percorso la sua stessa strada, stupendosi e canzonandola perché non lo aveva notato durante i suoi studi.

Il Macdit era stato capace di incanalare la sua furia in qualcosa di mai visto prima, aveva riversato dentro di sé la potenza divina della sua fede ed era in grado di rendere i suoi compagni resistenti quanto il più forte dei guerrieri.

Lo scontro durò giorni e l'unica che rimase ad assistervi tutto il tempo fu una Genia, affascinata dalla potenza della fede che i due titani dimostravano. Si unì a loro quello stesso giorno e chiese a sua volta di imparare nella torre galilea per poter combattere al fianco dei suoi compagni l'anno successivo come il primo Aruspico che il mondo ricordi.

Il risultato di quest'ultimo scontro è ininfluente, poiché quel giorno nacque la confraternita degli dei e i Titani abbandonarono i loro nomi.

Nella fede e nei miracoli del divino, molti trovano un maggior scopo. Chiamati per servire i poteri oltre la comprensione dei mortali, tutti i Confratelli predicano le meraviglie del creato e provvedono ai bisogni spirituali dei loro fedeli.

Mentre i normali sacerdoti potrebbero essere sottili e usare la diplomazia per raggiungere i loro obiettivi, i confratelli non sono avulsi dal ricorrere alla violenza ogni volta che la situazione lo richiede. In molte fedi, i confratelli costituiscono il nucleo delle forze marziali della fede, recuperando reliquie perdute, salvando membri del clero catturati e difendendo i principi del credo contro qualsiasi sfida.

Il Condottiero è un comandante naturale, una guida insostituibile. Si può pensare a lui come un addestratore di accademia o come a un normalissimo combattente con un grande carisma e/o un'immensa intelligenza tattica. Il Condottiero guida e sostiene gli alleati in battaglia, fornisce attacchi speciali, suggerimenti sul piazzamento e molto altro. Un condottiero "sacrifica" gran parte della sua vita per sostenere gli altri e per garantire il successo del gruppo, a costo della sua stessa sconfitta.

Per un Condottiero, il campo di battaglia è una vera e propria scacchiera e la sconfitta non è contemplata.

Il Pretore è in grado di invocare il potere degli dèi in forma di benedizioni e incantesimi, questo sacerdote guerriero fonde la magia divina con le arti marziali. E' un bastione incrollabile della religione e le leggende sono piene di storie dove i pretori annichiscono nemici a suon di fendenti mentre recitano ad alta voce le sacre scritture.



Più che in grado di sostenere l'onore delle loro divinità in battaglia, i pretori si dimostrano spesso combattenti vigorosi e capaci. La loro vera Forza sta nella loro capacità di attingere al potere della loro divinità, per aumentare il proprio valore e quello dei propri alleati in battaglia o per soccorrere i compagni che hanno bisogno delle loro cure.

Infine, gli Aruspici. Alcuni incantatori ricercano i segreti della magia, perseguendo il potere per rendere possibile l'impossibile. Altri nascono con la magia nel proprio sangue, comandando forze incredibili con la stessa facilità con cui respirano. Eppure, altri ancora cercano di fondere la scienza delle scuole di magia con il potere naturale del divino. Questi veggenti tentano di scoprire le misteriose leggi della magia e attraverso la volontà e la competenza di piegare quelle forze ai loro voleri. Potrebbero impiegare mesi ad imparare un nuovo stile di combattimento con la spada da un maestro guerriero, mentre nello stesso tempo lavorano umilmente anche nella biblioteca locale su tomi di antiche conoscenze. La maggior parte di quelli che intraprendono questo cammino si diletta in ogni sorta di conoscenza, approfondendo qualunque cosa potrebbe aiutare la propria ricerca nell'eradicazione dell'eresia.

**Oggi:**

La Confraternita degli Dei esiste per regolare le cinque giuste fedi presenti nel mondo e per proteggerle dalla perversione mentre le altre fedi e le deturpazioni della dottrina sono violentemente sradicate, la sede è stata spostata in seno alla Fortezza insieme a tutte le altre accademie decretando così il formale allontanamento dalla città di nascita e da tutte le cariche ad essa collegate, rimangono tuttavia immutati lo scopo, la devozione ed i metodi dei suoi componenti.



## Gli Eletti

Esistono casi in cui un mortale viene scelto da una divinità per assolvere ad uno scopo ben preciso, esistono altri casi in cui un mortale riesce con le proprie azioni ad attirare la benevolenza di un Dio dimostrando una comprensione profonda e cristallina del credo di quella divinità specifica.

Questi sono i casi in cui ha origine un Eletto, questo mortale non è di per sé superiore agli altri ma è in grado di manifestare poteri e capacità talmente affini alla divinità da essere a volte scambiato per una estensione della stessa. Che lo sia o meno è ancora argomento di dibattito, generalmente si pensa che lo diventi a seguito dell'investitura ed è generalmente assodato che non nasca in alcun modo diverso dagli altri mortali.

Le capacità di un eletto possono variare a seconda del periodo storico o del compito a cui è chiamato ad assolvere o ancora dell'aspetto divino che egli incarna, si ritiene che gli dei nominino un Eletto alla volta ma non ci sono prove del contrario, è probabile che il numero di Eletti contemporanei dipenda solamente dalle necessità divine del momento.

Infine, vi sono casi di Eletti che si palesano e diventano una guida per le genti e ci sono casi di Eletti che nascondono la propria identità preferendo operare nell'ombra, si ritiene dipenda dal libero arbitrio della singola persona poiché è dimostrato che gli Eletti mantengono la piena autonomia sulle loro azioni.

## Benedizioni e Maledizioni

Le divinità osservano e giudicano i mortali secondo schemi e parametri difficilmente interpretabili dalle persone comuni e questo porta gli abitanti del mondo conosciuto a ricevere saltuariamente effetti particolari che possono semplificare o complicare la vita, sia per brevi che per lunghi periodi.

Chiaramente, come le divinità non osservano solamente coloro che le invocano, allo stesso modo la magia grezza non risponde solamente a coloro che pregano ma può altresì manifestarsi autonomamente, vi sono casi documentati di semplici contadini che hanno maledetto il nome di un assassino con tale fervore da causargli notti insonni o perfino incidenti, allo stesso modo si ritiene che alcuni "colpi di fortuna" capitati ad avventurieri derivino dalle benedizioni ricevute per aver salvato un villaggio dall'attacco di una Bestia inferocita.

Questi effetti, definibili come incantesimi grezzi e/o spontanei, tendono ad essere temporanei ma esistono casi di benedizioni generazionali e di maledizioni che perdurano anche dopo la morte, esistono inoltre casi di benedizioni trasmesse tra mortali a seguito di specifiche condizioni e di maledizioni legate a luoghi piuttosto che a persone, e viceversa per ogni cosa citata fino ad ora.

E' perciò assolutamente naturale che gli incantatori divini imparino col tempo a riconoscere e a gestire tali effetti.

Quindi, come gestire questi incantesimi spontanei? Ovviamente questo discorso viene fatto dal punto di vista delle maledizioni poiché è normale che un mortale tenda a non voler rimuovere gli effetti di una benedizione ma è d'uopo tenere presente che anche una benedizione potrebbe, in certe situazioni, diventare insostenibile.

La prima cosa da fare, una volta riconosciuta una maledizione, è individuare la causa scatenante e questo può essere fatto solamente intervistando in modo approfondito il soggetto colpito, idealmente questi sarà vittima di eventi collegati all'azione compiuta, in alternativa basterà ripercorrere gli eventi recenti fino ad individuare una persona a cui è stato fatto un torto, dal punto di vista della persona, ovviamente.

Fatto questo dovrà essere in qualche modo fatto ammenda attraverso un'opera di pentimento del maledetto ed in seguito sarà necessaria una preghiera di assoluzione fatta da un sacerdote che in pratica dissiperà le energie indesiderate, non è detto che sia obbligatorio tornare dalla persona che ha lanciato l'incantesimo, essa stessa potrebbe non esserne a conoscenza, tuttavia il perdono sincero è sicuramente la via più semplice per risolvere gli effetti di una maledizione.

Sfortunatamente non è possibile stabilire un metodo più definito di questo poiché questi incantesimi sono quanto di più situazionale conosciuto ai mortali, tuttavia esistono sacerdoti particolarmente potenti capaci di generarli secondo la loro volontà, tali incantatori divini devono però fare attenzione agli abusi o rischiano di essere vittima del cosiddetto "ritorno di fiamma", che potrebbe portare effetti molto peggiori di quelli evocati per offendere.



## Attitudini dei Fedeli

Di seguito sono riportate alcune descrizioni indicative circa l'attitudine di coloro che si trovano più affini a questa o a quella divinità, queste descrizioni sono puramente indicative ma possono aiutare un sacerdote ad indicare o a riconoscere la strada migliore da percorrere, che si tratti di sè stesso o dei suoi fedeli. La descrizione di base del Dio e della dottrina è consultabile nel Tomo II: Ambientazione.

Si ritiene che gli eletti corrispondano generalmente a uno di questi aspetti maggiormente conosciuti, sebbene non sia per forza obbligatorio

## Boden

### 1. Il Costruttore

Si tratta dell'aspetto più conosciuto degli adoratori del dio Boden, costoro dedicano la vita alla realizzazione di qualunque cosa riescano a concepire. Non esiste limite alla fantasia del costruttore, l'unico limite è dato dalla sua capacità nel dare forma al ciò che immagina e nei materiali che riesce ad avere a disposizione. L'unico imperativo è il rispetto delle regole imposte dal Dio, non si devia dal metodo di realizzazione, l'ordine nel processo costruttivo è tutto.

### 2. Il Guerriero

Il secondo aspetto più conosciuto di Boden è quello del guerriero, costui sarà la manifestazione dell'aspetto distruttivo del Dio, concentrandosi sempre sul massimo danno con il minimo sforzo, così che sia possibile infine distruggere sempre di più. Il guerriero rimarrà tale anche quando comanderà eserciti, non cambia lo scopo distruttivo poichè ci sono solamente più armi da poter brandire allo stesso tempo. Tuttavia, l'imperativo di Boden rimane, la distruzione deve sempre avere uno scopo.

### 3. L'Artista

Aspetto da non sottovalutare, l'instancabile Boden sottopone i suoi fedeli a lunghe sessioni potenzialmente noiose e ripetitive, questo porta i fedeli a sviluppare grande attenzione nei confronti dell'arte, sia come fonte di distrazione che come espressione massima dell'anima del bodeniano spesso incasellato nel rispetto dei processi dati dalle regole divine. Chiaramente, non esiste vera arte senza sacrificio costante e ripetuto, e la vera arte non può prescindere dal rispetto delle regole, siano esse uno spartito, dei colori su un quadro o il rispetto delle proporzioni di una casa.



## Kernomnus

### 1. L'Atleta

Il dio Kernomnus ha come precetto fondante il miglioramento di sé stessi, portare all'estremo questo concetto genera degli atleti, questi fedeli sentono l'obbligo di realizzare il massimo con ciò che gli dei hanno donato loro al momento della nascita. Capita spesso che questo abbia a che fare solo con il corpo ma non va dimenticato che esistono atleti mentali che rendono la loro mente più affilata di una lama così come esistono atleti che si specializzano nell'eccellere in più campi allo stesso tempo. L'importante è non utilizzare scorciatoie.

### 2. Il Cacciatore

Il cacciatore vive la sua vita esplorando il mondo, l'impulso primordiale lo porta a voler conoscere ogni ambiente ed ogni creatura che lo abita, quando possibile cercherà anche di misurarsi confrontando ciò che il Dio ha donato alle sue creature e ciò che invece egli stesso è riuscito ad accumulare, questo comprende armi, tecniche e compagni, fa tutto parte del bagaglio del Cacciatore ed è tutto sottoposto al perfezionamento continuo nella ricerca dell'armonia tipica dei branchi animali.

### 3. Lo Sfidante

Kernomnus è il dio della sfida, questo assunto definisce da sé l'indole di alcuni fedeli, non esistono campi di specializzazione, non esistono compagni, tutto ciò che esiste può e deve essere misurato contro qualcos'altro in ogni occasione possibile. Il concetto stesso di vittoria o sconfitta perde di significato per uno sfidante, essere migliori o peggiori è irrilevante perché ciò che conta è l'istante del confronto, chiaro, onesto e paritario per entrambe le parti. L'unica sfida che non può essere accettata è quella che prevede di barare, a meno che non sia parte della sfida stessa.

## Morrighan

### 1. Il Testimone

La Morte è la fine di un'esperienza, quando un mortale smette di vivere smette anche di lasciare la sua impronta sul sentiero su cui camminava, un testimone prende in carico le orme passate e cerca di comprenderle, così che sia sempre possibile sapere che quel sentiero è stato percorso in quel modo e che i prossimi camminatori sappiano di non essere i primi, e di non essere soli. Un Testimone non giudicherà mai il passo o le azioni di coloro che incontra, si limiterà a registrarle ed a tramandarle.

### 2. Il Purificatore

La dea Morrighan insegna che il possesso è effimero, giunti al traguardo finale avremo solo la nostra anima e nulla più. Il purificatore si prepara per questo evento rinunciando ad ogni possesso, al punto da non vivere nemmeno la sua vita nella sensazione di assenza quanto nella pienezza del vuoto, quando possibile tenderà a farlo anche con coloro che ha intorno costruendo eventualmente un nucleo sociale ma facendo attenzione a non generare così un ulteriore peso da portare su di sé, poiché al momento designato dovrà abbandonare anche loro.

### 3. Il Giudice

L'unica divinità che esprime chiaramente un giudizio sui mortali è la dea Morrighan, tale giudizio è definitivo, viene espresso nel momento della dipartita e tiene conto delle azioni precedenti. Il giudice accoglie questo aspetto e si prodiga per osservare i mortali intorno a sé, così facendo deduce la destinazione finale e cerca di farla comprendere al mortale, così che egli possa arrivare preparato al cospetto della Dea o che possa redimersi scegliendo volontariamente una nuova destinazione, nella speranza che il giudizio mortale coincida con quello divino.



## Paar

### 1. L'Amante

L'aspetto più conosciuto della dea Paar è certamente quello dell'amante, coloro che si sentono affini a questo modo di vivere andranno alla ricerca dell'amore, può trattarsi di amore fisico indiscriminato o di amore puramente sentimentale, così come della ricerca dell'anima gemella o della ricerca del più alto numero di esempi di amore possibile. Gli unici che possono davvero sapere cosa stanno cercando sono gli Amanti stessi, che sono anche gli unici in grado di capire quando la ricerca sarà terminata.

### 2. Il Sostenitore

Se Paar è colui che si dedica agli altri, il Sostenitore è colui che si preoccupa del benessere del mondo in cui vive, non deve necessariamente essere una guida o un protettore ma cerca di comprendere i bisogni delle persone e di prodigarsi per soddisfarli, anche semplicemente mettendo in comunicazione una domanda con un'offerta. Ricercare la soddisfazione personale è poca cosa per questi fedeli poiché vivono la loro soddisfazione attraverso quella altrui, come un buon vino può essere gustato appieno solamente durante una cena conviviale, la felicità personale è inutile in un ambiente di sconforto.

### 3. Il Curatore

La medicina è probabilmente la forma più pura di attenzione nei confronti di un'altra persona, il curatore studia il corpo dei mortali per poterne comprendere i segreti e garantire il pieno godimento dei sentimenti che Paar ha donato ai mortali. Un curatore può esercitare in una sala operatoria o in un letto a baldacchino o sul campo di battaglia ma porrà sempre la sua attenzione alle sofferenze altrui ed in particolare a ciò che le provoca così da poterlo eliminare esaltando la pace e la felicità dei mortali, al meglio delle sue possibilità.

## Valesia

### 1. Il Custode

La natura è selvaggia ed inarrestabile, il custode è perfettamente a conoscenza di questo aspetto della dea Valesia, tuttavia è chiaro che se lasciata a se stessa la natura potrebbe soffocarsi da sola, per tale motivo il fedele si adopera perchè l'entropia sia contenuta il tanto che basta da non determinare l'autodistruzione della flora, fa in modo che i sentieri nel bosco siano mantenuti così che i mortali possano percorrerli senza disturbare l'ambiente circostante. Questo atteggiamento è tipico tanto dei contadini e dei guardaboschi che del maestro che lascia liberi di sbagliare i suoi studenti quando sono in classe.

### 2. L'equalizzatore

La dea Valesia è colei che presiede al tempo ed allo spazio, per tale motivo alcuni dei suoi fedeli ritengono fondamentale mantenere il mondo quanto più costante possibile, aborrendo il cambiamento. All'atto pratico questo porta spesso i fedeli ad occuparsi dei più bisognosi, del benessere delle famiglie e del mantenimento dello status quo con una naturale predisposizione per un ambiente pacifico e positivo, tuttavia non sono impossibili casi di valesiani che si prodigano per mantenere uno stato di tensione preesistente ritenendolo volontà divina e quindi operano attivamente per sfavorire le riconciliazioni tra le parti o la redenzione dei criminali.

### 3. I Divinatori

Se è pur vero che agire attivamente sul tempo e sullo spazio sia considerabile eresia, è altrettanto vero che i mortali sono capaci di osservare il mondo e possono cercare di comprenderlo. Tale è la via dei divinatori, che scrutano il mondo allo scopo di prevederne l'evoluzione, che sia l'osservazione delle stelle per dedurre futuri eventi o la semplice osservazione del meteo per prevedere la stagione delle piogge, questo fedele della dea Valesia sfrutterà le sue capacità per aiutare i suoi simili nell'interpretazione del futuro, così che possano essere preparati per affrontarlo e/o per viverlo al meglio.





## Guida all'Eresia

Come detto precedentemente, ogni dottrina può essere interpretata dal fedele a seconda delle sue inclinazioni, tuttavia esistono dei dogmi che non devono essere infranti, azioni deliberate che portano le divinità ad adirarsi e spesso sfociano in punizioni più o meno pesanti.

I Mortali hanno imparato a distinguere le violazioni in 4 gradi di eresia, il primo grado è piuttosto semplice ed è definito deviazione, si tratta di una interpretazione scorretta della dottrina che in genere concede possibilità di redenzione, successivamente sono stati definiti i 2 gradi di eresia propriamente detta, quella minore e quella maggiore, queste sono vere e proprie violazioni della dottrina e sfociano facilmente in maledizioni più o meno pesanti, infine esiste il peccato mortale che va a colpire direttamente i punti saldi della dottrina divina, è la forma peggiore di violazione e porterà sempre ad una maledizione pesante, permanente ed a volte creativa da parte della divinità indispettita, si tratta di casi rarissimi ed i primi a non volerne parlare sono generalmente proprio coloro che subiscono la punizione, quindi ci sono scarse informazioni a riguardo.

I sacerdoti inquisitori fanno del riconoscimento, della punizione e dello studio dell'eresia una vera e propria ragione di vita, questi affermano spesso che l'omissione di un'eresia porti la divinità ad indispettirsi anche con chi omette oltre che con chi pecca. Allo stesso tempo, si ritiene comunemente che l'intervento attivo dei mortali nel giudicare e punire le eresie possa imbonire gli dei che di conseguenza giudicheranno più gentilmente i mortali peccatori finanche a perdonarli, ma non ci sono fonti certe a proposito.

## Boden

1. snaturare una creazione rispetto al suo scopo originale
2. non usare coscientemente i propri strumenti al pieno del proprio potenziale
3. truffare e/o creare qualcosa che sicuramente si romperà (e non è destinato a farlo)
4. costruire senza uno scopo o senza uno studio precedente

## Kernomnus

1. imporsi con la forza in modo non manifesto (o essere subdoli)
2. proporre un confronto che si sa di vincere per puro tornaconto personale
3. barare e/o usare la forza di altri senza ammetterlo
4. rubare la forza/abilità altrui per farla propria

## Morrighan

1. uccidere in continuazione senza uno scopo o per divertimento
2. scacciare un'anima inquieta
3. interferire con il ciclo delle anime
4. manipolare o distruggere un'anima

## Paar

1. sfruttare le persone facendo presa sui sentimenti
2. obbligare qualcuno a fare qualcosa che non vorrebbe fare (es. drogandolo)
3. fare del male fisico deliberatamente e/o senza un beneficio per la vittima
4. obbligare con la forza a fare e/o infliggere, azioni che danneggiano la vittima

## Valesia

1. non preservare l'ambiente nel suo stato originario
2. sfruttare l'ambiente senza che questi abbia il tempo di rigenerarsi
3. danneggiare l'ambiente in modo deliberato
4. interferire con il tempo



## Talenti avanzati di Sacerdozio - Confraternita degli Dei

### Rimuovi maledizioni

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Cerimoniale, Apprendista Ritualista

*Con una preghiera improvvisata di almeno 3 minuti puoi rimuovere una maledizione da un singolo personaggio, devi però individuare la divinità specifica ed effettuare la preghiera in presenza di un master. La riuscita non è assicurata.*

### Combattente Sacro

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Cerimoniale

*Infliggi sempre SACRO! con qualunque attacco che tu lo voglia o meno. Per ottenere questo talento si deve aver giurato fedeltà a un Gran Sacerdote.*

### Difensore Sacro

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Combattente Sacro

*Fintanto che difendi un Sacerdote entro due metri sei immune agli effetti mentali. Devi interpretare attivamente il combattimento e i tentativi di difesa. Se il Sacerdote viene colpito subisci AGONIA! e non puoi usare l'abilità fino al giorno successivo. Se il Sacerdote muore perdi questo talento, senza recuperare i PX spesi.*

### Segnafulcro

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Ritualista Esperto, Forgiatore del verbo

*Ritualista in grado di tracciare cerchi rituali sul terreno, per generare nuovi fulcri di energia che propagano gli effetti degli incantesimi all'interno dello stesso (vedi "Manuale del runista").*

### Omelia da Battaglia

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Cerimoniale

*Pg può eseguire un'omelia per due / tre minuti rivolgendosi ad una divinità specifica*

### Ritualista Esperto

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Ritualista Archivista

*In grado di officiare rituali di media complessità volti ad influenzare più vite contemporaneamente (chiamate ad area ed esplosioni)*



### Oratore immobile

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Cerimoniale

*Il personaggio ha una capacità vocale talmente coinvolgente che riesce ad eseguire Cerimoniali e Omelie con il solo uso della voce senza bisogno di gesticolare. Questo talento va interpretato, non è possibile eseguire un'orazione immobile e silente allo stesso tempo.*

### Oratore Silente

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Cerimoniale

*Il personaggio ha una fisicità talmente prorompente da poter eseguire Cerimoniali e Omelie senza l'utilizzo delle parole ma semplicemente con i movimenti del corpo. Questo talento va interpretato, non è possibile eseguire un'orazione immobile e silente allo stesso tempo.*

### Pacifista

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** un talento a scelta tra Armi da Botta ad una Mano ed Armi da Taglio ad una Mano

*Rinunci per sempre a combattere, se intervieni in uno scontro GIA' INIZIATO che non hai iniziato tu puoi dichiarare a volontà ESPLOSIONE! DISARMO/GOFFAGGINE. Per ottenere questo talento devi saper usare almeno tre armi ed aver ucciso almeno 50 mostri.*

### Fortezza Sacra

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Difensore Sacro

*Fintanto che difendi un individuo non sacerdote entro due metri sei immune ai danni magici e agli incantesimi offensivi. Se l'individuo viene colpito subisci SHOCK!. Gli effetti di questo talento sono cumulativi con Difensore Sacro. Si deve comunque interpretare il combattimento e i tentativi di difesa*

### Muraglia Benedetta

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Quintus

*Fintanto che tutti i compagni con cui hai eseguito il quintus sono in grado di combattere e sono nel tuo stesso combattimento puoi dichiarare IMMUNE agli status Offensivi Fisici.*

### Convocatore

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Magister, Segnafulcro

*Pg dopo aver designato un'area con apposito cerimoniale e dopo cinque minuti, può invocare la divinità con la certezza che questa si manifesterà (lo staff va avvisato **almeno una settimana prima dell'evento**)*

### Arbiter

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Convocatore, Ritualista anziano

*Pg dopo aver designato un'area con apposito cerimoniale e dopo 5 minuti, può invocare la divinità con la certezza che questa si manifesterà e che ascolterà le sue richieste (lo staff va avvisato **almeno una settimana prima dell'evento**)*



### **Ritualista anziano**

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Segnafulcro

*Pg è in grado di officiare qualsiasi tipo di rituale, fino a quelli che concedono poteri simili e superiori alle scuole di magia e all'ordine sacerdotale stesso (poteri oltre alle chiamate)*

### **Invocatore rapido**

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Omelia da Battaglia

*Il Personaggio ha oramai imparato ad incanalare la magia divina al punto di eseguire invocazioni molto rapidamente, può eseguire Invocazioni in 10 secondi.*

*NOTA: per interpretare questo talento puoi recitare solamente un pezzo dell'invocazione invece che tutto il testo*

### **Invocatore fulmineo**

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Invocatore rapido

*Il Personaggio ha oramai imparato ad incanalare la magia divina al punto di eseguire cerimoniali molto rapidamente, può eseguire cerimoniali in 30 secondi.*

*NOTA: per interpretare questo talento puoi recitare solamente un pezzo del cerimoniale invece che tutto il testo*

### **Fede Condivisa**

**Costo in EXP:** 90

**Prerequisiti:** Muraglia Benedetta

*Fintanto che sei in grado di combattere, i compagni con cui hai effettuato il **quintus** possono dichiarare IMMUNE! alle stesse chiamate a cui tu sei immune.*

### **Cattedrale Sacra**

**Costo in EXP:** 120

**Prerequisiti:** Fortezza Sacra

*Fintanto che difendi un abitante dell'Isola entro due metri e dichiari che lo stai difendendo non puoi scendere sotto 1 PF. Se l'abitante che stai difendendo muore subisci FATALE! Devi interpretare il combattimento.*

*NOTA: se un master ritiene che la tua interpretazione non sia adeguata può infliggerti FATALE! a sua discrezione*



# Magia Arcana

La magia Arcana è un'arte varia, fortemente influenzata dal suo utilizzatore.

Ad alcuni riesce istintivamente, ad altri è necessario più studio e dottrina, ma in entrambi i casi cresce con la pratica, come ogni altra disciplina.

Il Mana sfruttato dagli Arcanisti è una forma di energia molto simile dalla magia grezza, ma più organizzata, quasi cristallizzata. Se dovessimo comparare le 2 forme di energia il Mana sarebbe un cristallo di neve nel vento gelido, mentre l'energia divina grezza sarebbe della semplice acqua torbida che scorre in un fiume; La sostanza è la stessa, ma nel primo caso essa ha una memoria di ciò che era e di ciò che deve divenire alle giuste condizioni, nel secondo, invece, l'acqua semplice può essere qualsiasi cosa, ma diventa solo una forza bruta se priva di scopo e struttura. In entrambi i casi osservarla ci fa provare emozioni e gratitudine per gli dei.

Le quattro scuole di magia sono separate in base ai vari tipi di magia che si possono apprendere. La prima scuola è l'Elementalista, che si concentra sull'utilizzo delle energie degli elementi naturali. La seconda scuola è l'Essenza, che si concentra sull'uso delle energie vitali e della psichicalità. La terza è l'Esistenza, e si concentra sull'utilizzo della natura primordiale come una forza magica per ottenere cambiamenti. Infine c'è la scuola della Spirale, concentrata sulla struttura e sequenzialità delle cose.

## Il Dio Boden nell'Arcanismo

Il Dio della creazione Boden non viene considerato partono di alcun Canale arcano perchè, come Padre delle razze tutte, una volta compiuta la sua più grande opera, ha deciso di contemplare le opere dei propri "figli". L'arte del costruire qualcosa dal nulla con la magia non è congeniale al credo del Dio, infatti si narra che egli stesso generò gli umanoidi con le sostanze concesse e materializzate dai suoi fratelli, scoprendo nell'ingegno, nella riforgiatura, nell'ordine e nei limiti dei pregi e difetti della materia, nuove sfide e soddisfazione. Partono dell'arte dell'assemblare, viene lodato come studioso di ogni cosa, ma meno presente nel panorama magico, in quanto arte immediata e priva del processo progettuale a lui caro. Alcuni considerano Boden il Dio del "Quinto canale", patrono degli insegnamenti dell' AdAeS.

## Lo studio della dottrina Arcana

Secondo gli studi dell'antica Serafina il mondo è costituito da sostanza, intento ed interpretazione; Ogni oggetto, creatura, pianta o montagna traspira una struttura visibile agli occhi di arcanista, ma non solo: anche il senso e il fenomeno di osservare queste creazioni sono componenti essenziali. Tutto il creato è un'opera d'arte generata dalla tecnica, per un preciso motivo e la cui osservazione suscita emozioni diverse.

E' questo il senso dello studio dell'arte Arcana: studiare, vivere, scomporre e ricomporre il creato in Mana ed il Mana in creazioni e fenomeni. Per fare questo un Arcanista deve attingere agli studi della struttura delle cose, le fibre, i cristalli e i conglomerati di materia, deve studiarne i flussi di energia, sentire lo scopo delle cose e sfruttare l'emozione che generano i fenomeni naturali in una specie di ingegneria al contrario.

Nell'Isola vi sono numerose piccole scuole di Magia Arcana, così come vi sono numerose diocesi, ma nessuna eccelsa come la Serafina di Esra: prima tra le scuole e archivio degli incanti maggiori.

Per questioni politiche, nel tempo, l'Accademia di magia della Fortezza è divenuta scuola il fulcro di tutto lo scibile magico, ma è sempre possibile apprendere la magia nel proprio paese di origine, anche se è noto che i migliori maghi ambiscono ad insegnare in Fortezza, per privilegi ed onori ivi ottenibili.

In Fortezza, presso l'Accademia, il percorso di formazione magica è diviso in 3 segmenti: maghi principianti, maghi riconosciuti (Prima Cerchia) e maghi esperti o insegnanti (Seconda Cerchia). Ogni passaggio viene meticolosamente verificato e approvato dai maghi delle rispettive Vie o Canali, che fanno capo al rettore generale (ruolo attualmente ricoperto da Firmamento, maestro della via del Tempo e della Natura nella scuola della Spirale). Ogni insegnante ha i propri metodi per valutare il passaggio dei maghi alla branca successiva e spesso si richiede una prova di abilità sul campo, nonchè un esame scritto, pratico o orale.



## Talenti generici delle Scuole di Magia - Prima cerchia

### Scrivere Pergamena minore

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:** Leggere Pergamene, Incantesimi Base

*Il PG è in grado di scrivere una pergamena contenente un incantesimo di lista base o media.*

### Forgiatore del verbo

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:**

*Il PG riceve in busta il "manuale runico", una runa ed è in grado di forgiare e inghiottire rune base (Attivazione, Scopo, Specifica e Direzione) copiando quelle che possiede fisicamente. Se possiede Artefice 1 può anche incastonarle in armi, armature e oggetti vari.*

### Lanciare da Pergamena maggiore

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:** Lanciare da Pergamena minore

*Il PG sa lanciare incantesimi tramite l'uso di pergamene magiche maggiori. Contengono solo incantesimi dalla lista avanzata o finale. Una volta usata la pergamena va strappata.*

### Armatura del mago

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:**

*Il PG è in grado di lanciare incantesimi indossando armature di pelle o di cuoio.*

### Infondere

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:** Bastone

*Il PG è in grado di portare gli incantesimi a tocco con il bastone.*

### Mana 4

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Scintilla, Mana 3

*Il PG ha un nastrino Mana in più per lanciare incantesimi base*

### Incantesimi Medi

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Incantesimi Base, Mana 2

*Il PG lancia incantesimi della lista media di una delle quattro scuole di magia.*

### Incantesimi Avanzati

**Costo in EXP:** 50



**Prerequisiti:** Mana 4, Incantesimi Medi

*Il PG lancia incantesimi della lista avanzata di una delle quattro scuole di magia.*

### **Archeomante**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Forgiatore del verbo

*Il PG è in grado di estrapolare antiche parole di potere da scritture incise in antichi luoghi sacri risalenti alla fondazione del creato, rimuovendo le rune dalle zone di estrazione per appropriarsene.*

## **Talenti generici delle Scuole di Magia - Seconda cerchia**

### **Scrivere Pergamena maggiore**

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:** Scrivere Pergamena minore, Incantesimi Avanzati

*Il PG è in grado di scrivere una pergamena contenente un incantesimo di lista avanzata o finale.*

### **Congregazione**

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Incantesimi Medi

*Toccare un altro mago mentre lancia un incantesimo permette di spendere 1 Mana per potenziare una chiamata di quell'incantesimo con il modificatore DOPPIO!*

### **Affinità magica**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG sceglie un incantesimo della lista **medi** e riesce a lanciarlo senza utilizzare Mana.*

### **Mana 5**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Scintilla, Mana 4

*Il PG ha un nastrino Mana in più per lanciare incantesimi base*

### **Magilinguista**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Forgiatore del verbo

*Il PG diventa capace di forgiare e incidere anche rune particolarmente complesse, che possono influenzare bersagli multipli o specifici (rune Filtro).*

### **Glifomanzia**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Forgiatore del verbo



*Il PG diventa capace di forgiare e incidere anche rune che possono ricevere potere da fonti più complesse (rune Fonte).*

### **Incantesimi Finali**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Mana 5, Incantesimi Avanzati

*Il PG lancia incantesimi della lista finale di una delle quattro scuole di magia.*

### **Magipotenziamento**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Scintilla, Incantesimi Medi

*Durante il lancio di un incantesimo, al costo di 1 mana aggiuntivo, è possibile potenziare la gittata di una chiamata di quell'incantesimo. Da tocco a DARDO! Da dardo ad AREA! Da area ad ESPLOSIONE!*

### **Incantesimi silenti**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Scintilla, Incantesimi Avanzati

*Il mago è in grado di lanciare incantesimi senza pronunciarne la formula, quindi non viene interrotto dalla chiamata Muto! In alternativa alle parole deve compiere un gesto rappresentativo dell'incantesimo per 3 secondi.*

### **Incantesimo Unico**

**Costo in EXP:** 70

**Prerequisiti:** Mana 5, Incantesimi Finali

*Il PG crea un incantesimo su misura del suo percorsi di studi che rappresenti il suo massimo potenziale.*





## La Scuola Elementalista

Canale: Elemento

Divinità protettrice: Paar

Appellativo comune: Stregoni

Il Canale Elemento racchiude **Fuoco, Acqua, Vento e Terra**, ossia tutto ciò che è manifestazione energetica del creato e che non è toccato dal tempo e non subisce mutamenti.

Questa scuola domina e trae il potere dal Canale dell'Elemento, conoscendone ogni singolo aspetto e basandosi completamente sullo studio degli elementi. I suoi adepti si servono delle forze della natura sia per attaccare che per difendersi, in base all'elemento a cui si appellano. Grezzi e selvaggi, spesso aspri in un particolare aspetto del carattere, gli Stregoni passano la loro vita a contatto con gli elementi che dominano, sfruttando più l'istinto e le emozioni che lo studio. Amano risiedere nella natura, oppure in eremi immersi nel furore degli elementi, proprio per affrontarli e rafforzare il loro spirito e poter **piegare il potere degli elementi**.

Si pongono continue sfide per "sentire" gli elementi scorrere in loro e sono per questo i primi tra i combattenti arcani in campo. Traendo energia dalle emozioni intense lo scopo di questa scuola è unicamente quello di controllare gli elementi e dominarli, così da poter vivere intensamente, senza restrizioni o logiche superflue.

A capo di questa scuola vi è il rettore chiamato "Quinto Elemento", di sotto il rettore, vi sono i maestri dette "Fonti" il cui compito è quello di formare i giovani maghi, instillare in loro lo stile di vita dettata da ogni energia elementale ed insegnar loro le basi dei quattro elementi.

Questa scuola affonda la propria apertura nelle radici di Esra: la scuola Elementalista, che delle quattro è stata la prima ad essere studiata e appresa, grazie ad un famoso ragazzino di nome Cornelius che scaturì il primo rivolo d'acqua magico. Eriand, il primo Gran Sacerdote scelto da Paar, per quanto fosse uomo poco incline allo studio, era dotato di un grande intuito e capì subito il fenomeno ricollegandolo agli antichi testi divini, scoprendo così che i Canali menzionati nei testi erano reali.



## Talenti Elementalisti - Prima cerchia

### Chimerismo elementale

**Costo in EXP:** 20

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il Mago può convertire l'elemento di un Incantesimo in un altro elemento a scelta tra (Fuoco! Folgore! Gelo! e Acido!)*

### Controllo sull'elemento

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Incantesimi Medi

*A seconda della via intrapresa il PG dichiara IMMUNE! ad un effetto: Via del Fuoco MMUNE! a FUOCO! Via dell'Acqua IMMUNE! a GELO! Via dell'Aria IMMUNE! a FOLGORE! Via della Terra IMMUNE! a SPACCA!*

### Arma elementale

**Costo in EXP:** 45

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*A seconda della via intrapresa il mago infligge danno elementale con l'arma: Fuoco FUOCO! Acqua GELO! Aria FOLGORE! Terra CROLLO!*

## Talenti Elementalisti - Seconda cerchia

### Furia degli elementi

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Incantesimi Finali

*Il PG entra in uno stato di furia magica per 3 Minuti, durante questo periodo può lanciare ogni incantesimo della sua scuola pagando un mana in meno, e diventa Immune! ai danni FUOCO!, GELO!, ACIDO!, FOLGORE! e GUARIGIONE!. Chiunque gli si avvicini diventa un bersaglio della sua rabbia incontrollata. Al termine della furia entra in stato di Coma!*



## La Scuola dell'Essenza

Canale: Essenza

Divinità protettrice: Morrighan

Appellativo comune: Mistici

Il Canale Essenza che racchiude **Vita, Morte, Mente e Animo**, vale a dire l'essenza stessa di una singola creatura, dalla sua vita alla sua morte, della sua mente e del suo animo.

La scuola dell'Essenza controlla l'omonimo Canale e basa il suo potere sul controllo di tutti gli aspetti che comprendono l'intima verità d'ogni singola creatura, quindi la manipolazione delle menti o il loro controllo, la capacità di comprendere lo stato dell'animo di una persona ed i suoi intenti, la volontà di **modificare o rafforzare le condizioni mentali di un vivo o sfruttare i corpi morti** per dar loro una ragione d'essere.

Questa scuola, al contrario delle altre, segue una filosofia gnoseologia basata sull'io, un insegnamento meditativo e calmo, fondato sull'introspezione più che sulla conoscenza del mondo materiale. Proprio dalle meditazioni i Mistici dell'Essenza traggono il proprio potere e le capacità del Canale. Lo scopo di questa scuola è trovare la ragione della vita e della morte.

A capo di questa scuola vi sono due grandi maestri appellati come "Veggenti": uno domina la via della Vita, l'altro domina la via della Morte. Di successione in successione, a cariche alterne, dominano anche la Mente e l'Animo. I Veggenti hanno sotto di sé i due maestri "Cognitivi", coloro che un giorno erediteranno il loro posto nella carica di rettore e che insegnano l'arte ai loro allievi, la meditazione, la calma, la rispettiva via da seguire.

La nascita di questa scuola, come le altre tre, affonda le sue radici nei primi anni di vita di Esra e la sua creazione la si deve a Josè de Rosa, il più anziano e saggio tra i cinque grazie ai 70 e oltre inverni che portava sulle spalle. Morrighan lo scelse e, grazie alla sua esperienza e saggezza, riuscì a capire ed ottenere il potere del Canale Essenza tramite la meditazione ascetica.



## Talenti Mistici - Prima cerchia

### Trasfusione di vita

**Costo in EXP:** 20

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG può consumare un PF per trasferirlo ad un alleato. Per ogni PF locazionale che sacrifica dichiara "OMNIA! Ripristina 1 PF su questa locazione".*

### Controllo sullo spirito

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Incantesimi Medi

*A seconda della via intrapresa il PG dichiara IMMUNE! ad un effetto: Via della Vita IMMUNE! a PARALISI! Via della Morte IMMUNE! ad AGONIA! Via della Mente IMMUNE! a SONNO! Via dell'Animo IMMUNE! a DIRETTO!*

### Difesa arcana

**Costo in EXP:** 45

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG può consumare 1 Mana per dichiarare IMMUNE! ad una chiamata a lui diretta.*

## Talenti Mistici - Seconda cerchia

### Sacrificio arcano

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Incantesimi Finali

*Il PG incosciente può consumare 1 Mana per ripristinare 1PF su ogni locazione (anche mentre si trova in stato di Coma).*



## Scuola dell'Esistenza

Canale: Esistenza

Divinità protettrici: Kernomnus

Appellativo comune: Druidi

Il Canale Esistenza comprende **Nascita, Crescita, Istinto** (e accoppiamento) e **Aberrazioni** (o mutazioni), in altre parole tutto ciò che concerne la procreazione ed il cambiamento fisico di ogni singola creatura esistente in natura, sia nella perfezione sia nell'imperfezione.

La scuola dell'Esistenza si serve del Canale dell'Esistenza e delle sue vie, permettendo di **richiamare in proprio aiuto creature da altri luoghi o le loro capacità**, mutare il proprio corpo e quello degli alleati o alterare gli istinti dei nemici. Questa scuola è legata agli animali, alla passione, alla ferocia, alla combattiva esistenza d'ogni essere animato.

Volti prevalentemente a mantenere l'equilibrio naturale e a difendere la vita, fra i suoi membri ci sono anche gruppi che scelgono la via della conoscenza delle razze e delle creature esistenti per carpirne i segreti più reconditi. Una piccola parte, invece, studia e sfrutta le conoscenze faunistiche per tentare la creazione di un qualcosa di diverso e nuovo. I Druidi sono in continua lotta tra cambiamento e preservazione, sopravvivenza e rinnovamento, perché "due" è il numero del confronto e della coppia.

Scopo ultimo dei druidi è lo scoprire i limiti d'ogni creatura, preservarla o provare a superarla. La scuola dell'Esistenza permette di richiamare a sé creature di qualsiasi specie, in modo da farsi aiutare da esse, oppure incanalandola e intrappolandola in qualche oggetto per sfruttarne i poteri. La scuola può anche servirsi del potere di una bestia richiamandone temporaneamente il potere primordiale.

La scuola dell'Esistenza è guidata da 2 rettori: il primo chiamato "Linha" colui che governa la via della nascita, l'altro è apostrofato come "l'Empio" e ricerca nel nome di Kernomnus l'aberrazione, l'essenza animale e la comunione con gli istinti.

Sotto di loro vengono i maestri chiamati "Guide", volti all'insegnamento della magia del Canale Esistenza e delle regole di questa scuola. Una Guida diventa tale se scelta dalle altre Guide oppure un candidato potrà tentare di superare un Esame del suo diretto mastro.

Delle quattro Scuole quella dell'Esistenza fu quella dall'accettazione più travagliata, perché abbracciava i tratti animali dell'essere, ma con il tempo la proliferazione dei bestiali ed il culto delle divinità "selvagge" si diffuse tanto da rendere accettabili la mescolanza di tratti "mutanti", purchè aggraziati ed utili. La sua nascita, contrariamente alle altre, non la si deve ad una sola persona, bensì ad una coppia di sposi: Cesare e Ilenia Gaiallor. Si sostiene che la loro capacità di controllo del Canale dell'Esistenza fu dato dal profondo e selvaggio amore per la natura e per se stessi, come coppia formata sotto il nome di Kernomnus di cui gli sposi ne divennero famosi Sacerdoti.



## Talenti Druidi - Prima cerchia

### Controllo sulla natura

**Costo in EXP:** 20

**Prerequisiti:** Incantesimi Medi

*A seconda della via intrapresa il PG dichiara IMMUNE! ad un effetto: Via della Nascita IMMUNE! a FASCINO! Via della Crescita IMMUNE! a TAGLIO! Via dell'Istinto IMMUNE! a TERRORE! Via delle Aberrazioni IMMUNE! a VELENO!*

### Distillare la vita

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG può convertire i suoi PF in Mana. Può sottrarsi 1PF locazionale per ripristinare 1 Mana istantaneamente.*

### Furore del Druido

**Costo in EXP:** 45

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG ricarica 1 Mana ogni 5 danni inflitti ed accusati all'avversario (valgono solo colpi corpo a corpo con armi).*

## Talenti Druidi - Seconda cerchia

### Pompaggio del potere

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Incantesimi Finali

*Gli incantesimi a tocco e personale hanno potenza doppia e/o durata doppia. (Esempio esoscheletro osseo diventa: aumenta i punti armatura a 6 per 10 minuti)*



## Scuola della Spirale

Canale: Spirale

Divinità protettrice: Valesia

Appellativo comune: Cronomanti

Il Canale Spirale comprende le vie **Materia, Spazio, Tempo e Natura**, cioè tutto quello che subisce l'influenza del tempo, che si contorce in una eterna spirale di energia ed inesorabile movimento.

Questa scuola si prefigge di carpire i segreti del Canale della Spirale, imparando a **modificare e plasmare la realtà stessa sul piano materiale, distorcendo lo spazio ed il tempo**. L'arte di manipolare il creato, la materia esistente e ciò che ci circonda è tanto complessa quanto rischiosa, rendendo questa scuola pericolosa ed instabile, nel continuo tentativo di capire quanto ci si può spingere nella sua pratica senza oltrepassare la soglia del rischio, sempre con l'intento di migliorare e comprendere le meccaniche del mondo.

Cautela e vigilanza sono le due regole d'oro per studiare ed essere ammessi a tali insegnamenti.

I due Rettori della scuola sono chiamati rispettivamente, "Infinito" e "Firmamento". Il primo domina gli aspetti di Spazio e Materia con metodi scientifici e pragmatici, il secondo governa Tempo e Natura ed è solitamente un mago dal pensiero astratto. Al di sotto vi sono i "Secondi", maghi completamente dediti ad una delle 4 sfere del Canale che pur conoscendo dottrine delle altre sfere si concentrano unicamente su una di esse per evitare di farsi distrarre dal proprio delicato compito. In ordine cronologico di comprensione e scoperta la scuola è stata l'ultima conquistata dalle genti di Esra a causa della sua difficoltà d'esecuzione e del suo enorme potere, secondo solo alle dottrine sacerdotali ritualistiche (che a dire dei Cronomanti sono semplici perchè "lasciano fare il difficile agli Dei").

A differenza delle altre scuole che avevano facilità nel comprendere i testi lasciati dagli Dei e ad impararne il significato e l'esecuzione, tale scuola si basa su teorie, simboli ed algoritmi volti a spiegare la realtà delle cose. La nascita di questa Scuola si deve ad Artemis Lionadi, uno dei 5 Saggi Anziani, colui che parlò con Valesia, dea delle Foreste, albero del creato.



## Talenti Cronomanti - Prima cerchia

### Flusso di Mana

**Costo in EXP:** 20

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG può consumare 1 Mana per trasferirlo ad un alleato capace di immagazzinarlo.*

### Controllo sulla realtà

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Incantesimi Medi

*A seconda della via intrapresa il PG dichiara IMMUNE! ad un effetto:*

*Via della Materia IMMUNE! a BOTTA!*

*Via della Spazio IMMUNE! a CROLLO!*

*Via del Tempo IMMUNE! a CONFUSIONE!*

*Via della Natura IMMUNE! a BAGLIORE!*

### Specchio arcano

**Costo in EXP:** 45

**Prerequisiti:** Incantesimi Avanzati

*Il PG può consumare 1 Mana per dichiarare RIFLESSO! ad una chiamata a lui diretta.*

## Talenti Cronomanti - Seconda cerchia

### Visione del vero

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Incantesimi Finali

*Il PG può vedere le creature nascoste ed attenuate a qualsiasi distanza. Inoltre può dichiarare "OMNIA! Dichiaro il tuo vero nome" ad un PG mascherato.*





# Gli Oggetti magici

Gli oggetti magici sono oggetti creati tramite specifici procedimenti o oggetti comuni rivestiti di un'aura magica a causa di interventi successivi. Alcuni oggetti possono addirittura divenire magici quando accumulano energia emotiva proveniente da un incantatore inconsapevole o per intervento divino.

Gli **oggetti magici** si dividono in:

- Maghingegni (arcani)
- Oggetti Runati (arcani)
- Artefatti (divini)
- Reliquie (divine)

Gli oggetti magici NON possono essere riparati, ma non scadono nel tempo.

## Maghingegni

I **maghingegni** sono oggetti relativamente comuni, possono essere utilizzati solo dal possessore in maniera esclusiva, al suo proprietario non occorrono requisiti specifici per poterne imbrigliare il potere. Alla morte del suo possessore il nome inciso alla creazione svanisce magicamente e può essere reclamato da una nuova anima. I maghingegni si creano utilizzando il sangue della persona legata, utilizzandolo in fase di forgiatura.

I maghingegni sono spesso imprevedibili rispetto al legame che creano col portatore: allontanarsene o vederlo rotto o distrutto può causare effetti mentali e fisici molto gravi sul proprietario, per questo sono poco considerati.

## Forgiatura di Maghingegni

Solitamente i maghingegni si creano **utilizzando il sangue della persona legata**, utilizzandolo in fase di forgiatura: il sangue del futuro utilizzatore deve essere usato come componente addizionata al metallo fuso. La maggior parte degli oggetti legati hanno una pietra preziosa come componente, perchè i cristalli conservano, purificano e focalizzano i legami magici.

Spesso questo procedimento lega l'oggetto ad un solo portatore, che diventa l'unico in grado di attivarlo, il tutto tramite metodi di forgiatura, tessitura e costruzione segreti e tramandati nelle famiglie di maghi e nobili, proprio perchè sono i discendenti di sangue a poter eventualmente beneficiare dell'oggetto alla morte del precedente proprietario.

Esistono anche altri metodi per generare Maghingegni, che prevedono un patto vitale tra il suo utilizzatore e un oggetto preesistente, ma per fare questo occorrono rituali ad hoc e una forte volontà da imprimere in un oggetto che serva ad uno specifico scopo.

Alla morte del proprietario un Maghingegno può distruggersi o legarsi ad un nuovo proprietario, a seconda delle condizioni e dell'intensità del legame. Legarsi ad un oggetto di questo tipo può essere più facile per i familiari del precedente proprietario.

## Oggetti Runati

Qualsiasi oggetto può diventare un oggetto runato, anche un'intera architettura, ma sono oggetti complessi da progettare e costruire, anche se possono essere migliorati o modificati nel tempo.

Un **Forgiatore di rune** con **Artefice I** o un **Artefice II** possono applicare le rune ad un oggetto, ma solo uno studioso di rune sa bene quale sia la corretta sequenza da utilizzare, infatti ogni oggetto runato richiede almeno 3 rune per funzionare, come una frase che definisce cosa farà.

Gli oggetti più potenti e complessi possono avere un elevato numero di pietre runiche intarsiate in esso, che creano diversi e potenti effetti al portatore o sui bersagli del branditore.

Per maggiori informazioni consultare il **Manuale del Runista**.



## Artefatti

La capacità di creare oggetti è, in definitiva, ciò che differenzia davvero i mortali dagli animali, la capacità di instillare abilità magiche all'interno di un oggetto precedentemente creato può essere descritta come l'apice delle abilità di creazione dei mortali.

Il procedimento, apparentemente semplice, consiste nell'utilizzare la magia grezza per modificare l'essenza stessa di un oggetto, donando o rimuovendo specifiche abilità, inserendo o rimuovendo condizioni di utilizzo, si pensi ad una spada guidata dagli istinti del combattente invece che dalla sua mano, o ad un libro che modifica le sue lettere a seconda di chi legge o mille altre possibilità a servizio della fantasia dell'incantatore.

L'incantamento può essere eseguito sia durante la costruzione, sia in un secondo momento, nel primo caso però è caldamente raccomandato che il Sacerdote abbia competenze di creazione, in caso contrario sarà sempre meglio collaborare con un costruttore propriamente definito, gli dei amano chi coinvolge altri mortali.

Infatti il processo diventa tanto più potente quanto più è spettacolare e coinvolgente, è palese che gli Dei, guide ultime della magia grezza, tendano a concedere i loro favori più facilmente se i mortali li "intrattengono", quindi, maggiori cose verranno compiute durante l'incantamento, maggiori offerte verranno sacrificate durante il processo e maggiore sarà il numero di contribuenti, maggiori saranno gli effetti potenzialmente concessi all'oggetto finale.

Giunti a questo punto, è il caso di specificare alcuni chiarimenti: quando un oggetto viene incantato con la magia Divina diventa un Artefatto e lo rimane per tutto il tempo in cui l'incantesimo perdura, in pratica non c'è differenza tra una spada super affilata per 5 minuti ed un'armatura permanentemente anticalore.

Convenzionalmente però, si parla di Artefatto propriamente detto (cartellino rosso n.d.r.) solo quando l'effetto è in qualche modo permanente, sia che debba essere attivato in qualche modo, sia che sia permanentemente attivo, non c'è inoltre differenza tra un artefatto che si attiva "a condizione" (quando colpisce, quando fa buio, quando viene brandito da un fedele, ecc.) ed un oggetto che "va alimentato" (deve essere caricato con qualcosa, richiede la spesa di mana per funzionare, infligge danni all'utilizzatore, ecc.).

## Creazione di un Artefatto

La creazione di un artefatto prevede, in sostanza, la richiesta dell'intervento divino sull'oggetto, questa può essere fatta attraverso una Orazione oppure attraverso un Rituale, per poter creare un incantamento permanente è necessaria almeno un'Omelia da Battaglia fatta da un Sacerdote invisibile alla divinità specifica, visto che dovrà avere il "permesso" di modificare permanentemente il mondo stesso.

Diversamente, un Ritualista anche alle prime armi può tranquillamente supportare un creatore, a patto che questi accetti di lavorare all'interno di un rituale e/o di offrire la sua creazione a qualcuno che potrebbe farla disintegrare con una parola o un movimento sbagliato al momento sbagliato.

## Reliquie Sacre

La differenza tra un Artefatto ed una Reliquia è estremamente semplice: la richiesta dell'intervento divino.

Una reliquia ha origine quanto una divinità decide sua sponte di intervenire su un oggetto, questo può avvenire sia che il mortale se ne renda conto sia che non se ne accorga, ciò significa che le capacità di una Reliquia possono essere virtualmente infinite e possono mutare nel tempo a seconda di condizioni note solo agli Dei. Attualmente non è nemmeno sicuro se una seconda divinità sia in grado di intervenire sulla reliquia appena incantata o viceversa se questo renda un oggetto estraneo all'intervento di un'altra divinità o perfino di quella intervenuta in prima istanza.

Infine, si dice che gli eletti siano in grado di generare reliquie ma non è ancora chiaro del tutto se questo derivi dalla particolare attenzione di cui godono o da qualche altro effetto secondario dato dal loro status privilegiato o ancora se sia legato all'energia divina che li pervade e che dona loro le capacità atte a svolgere il loro compito.



## Gradi delle reliquie

Attualmente la comunità ecclesiastica differenzia le reliquie in “**comuni**” ed in “**brandite**”, come il nome suggerisce, le seconde sono state direttamente create ed usate dagli dei e sono quindi l’oggetto più potente attualmente conosciuto ai mortali.

Sfortunatamente, un oggetto creato da un Dio per un Dio tende ad essere troppo potente per un semplice mortale ed è quindi necessario un qualche tipo di protezione per poter anche solo maneggiare l’oggetto, usarlo è invece tutta un’altra storia.

Va da sé che i Doni fatti dalle divinità agli eletti sono definiti reliquie ma non essendo stati “branditi” non rientrano nella specifica e sono generalmente usabili in sicurezza dai mortali, purchè l’eletto o la divinità sia consenziente, si intende.

L’isola è disseminata di reliquie divine, le più ricercate sono ovviamente quelle brandite dagli dei poiché si dice consentano al possessore di pretendere il posto (ed i poteri) dell’eletto, tutto da vedere e da valutare ma si sa, alla gente piace sognare.

Nella maggior parte dei casi, le reliquie sono sempre divise e inattive e questo rende la loro individuazione pressoché impossibile nonostante i numerosi rituali effettuati dalla Galilea e dalla Confraternita, è parere diffuso che siano gli stessi dei a non consentire “la strada più semplice” ai loro seguaci.

