

CLARION

v. 2.1

Requisiti Primari: Saggezza di almeno 15 punti.

Altri requisiti: Carisma e Intelligenza di almeno 13 punti.

Dadi Vita: il Clarion usa gli stessi DV del chierico, ovvero 1d6 per livello fino al 9°, contando il bonus/malus per la Costituzione. Dal 10° in poi aggiunge soltanto 1 PF per ogni livello successivo, senza considerare la Costituzione.

PE e Livello massimo: il Clarion usa la stessa tabella di avanzamento per i PE e gli incantesimi del chierico.

Tiri Salvezza: Chierico di pari livello.

THACO: Chierico di pari livello.

Armature consentite: in base alla Triade venerata.

Armi consentite: in base alla Triade venerata.

Abilità Speciali: incantesimi divini, trance mistica, scacciare o controllare non-morti e demoni, benefici triadici

Maestria nelle Armi: Chierico di pari livello.

Abilità Generali obbligatorie: Magia divina (bonus), Religione (Triade scelta), più altre asseconda della Triade.

«Voi siete i messaggeri degli Dei: chi vivrà della vostra parola, vivrà in eterno. In tutto il mondo non v'è nessuno più vicino di voi alla Verità Assoluta e al Segreto dell'Universo. Siete stati eletti quali custodi della Divina Volontà: tutte le genti ascolteranno il vostro verbo con reverenza e si inchineranno al vostro giudizio con timoroso rispetto. Anche il più valoroso fra i guerrieri, il più acclamato fra i sovrani e il più potente fra gli stregoni temerà la vostra collera e cercherà la vostra benedizione. Le Stelle sono con voi, poiché solo voi conoscete senza fallo la Via che porta alle Stelle. La Conoscenza è vostra compagna, e chi vi segue non può errare. Noi che siamo i Signori del Creato vi battezziamo col fuoco purificatore del potere, e da oggi voi sarete gli Araldi Divini e il vostro nome sarà *Clarion...*»

- estratto dal "Manoscritto dell'Eterna Saggezza"

STORIA

In base alle *Cronache di Draconia*, una serie di tomi di notevole spessore scritti dai saggi di Moonladd nell'Epoca Primeva (secoli prima della Lunga Guerra), i primi clarion furono un gruppo di uomini illuminati e saggi che gli Dei scelsero quali propri messaggeri in un periodo di grande caos e di tumulti. Essi radunarono i loro più potenti e devoti sacerdoti su di un'isola a nord est di Polaris, e per cinque giorni e cinque notti plasmarono le forze della natura e dell'universo per infondere nei corpi di questi mortali l'Energia e lo Spirito divino, che diedero loro la Somma Conoscenza contenuta nel Manoscritto dell'Eterna Saggezza e il potere sopra la magia e la materia. Nacque così la setta dei primi clarion, uomini dotati di una spiritualità e di un talento magico elevati rispetto ai normali sacerdoti votati agli Dei, uomini destinati a guidare le genti grazie alla saggezza infusa loro dai Sommi Creatori.

La predicazione e le gesta dei primi clarion risale al 4300 PA, quando la confusione fra gli esseri umani era enorme e la minaccia dell'eresia degli Altri Dei che regnavano sulle popolazioni del continente meridionale era grande. I clarion ebbero un ruolo molto importante nel rafforzare la fede nei Padri Celesti e nell'incitare le popolazioni contro le blasfemie insegnate dagli Altri Dei ai loro seguaci, e ancora maggiore fu il loro apporto durante la Lunga Guerra contro gli Immortali e l'opera di conversione e di sterminio degli eretici che seguì. In seguito, attorno al 3500 PA i pellegrinaggi verso l'isola chiamata Moonladd (che in antico polariano significa "benedetta dagli Dei"), in cui la leggenda vuole siano stati creati i primi clarion, si fecero sempre più frequenti e



molti esperti nelle arti arcane decisero di insediarsi stabilmente in quella regione ancora largamente inesplorata.

Nei decenni a seguire le migrazioni si intensificarono, portando sull'isola non solo maghi, chierici e altri clarion, ma anche semplici contadini e minatori che cercavano un futuro migliore in quella che era la terra benedetta; ed invero, molti lo trovarono. La popolazione prosperò sotto la direzione dei sacerdoti degli Dei, vennero costruite città, strade e ponti, grazie anche all'aiuto dei maghi, e in breve gli abitanti di Moonladd si arricchirono, chi più chi meno. Nel 3285 PA, nella città costiera di Ruuna, si riunì un consiglio formato dai vari leader delle comunità stanziate sull'isola, e fu deciso in seguito al Tractato Arcanio di fondare l'Esarcato di Moonladd, la terra su cui solo i rappresentanti degli Dei avrebbero governato. Venne deciso di costituire inoltre un Consiglio annuale con sede permanente a Ruuna, formato dai sei Alti Clarion che amministravano le sei provincie in cui era divisa l'isola, che avrebbe diretto la politica estera della nazione e avrebbe dato le linee da seguire a tutti i governanti della Confederazione. Era nato il reame dei clarion.

In breve tempo questi sacerdoti superiori si diffusero in tutta Draconia e ottennero posti di potere in ogni regno, poiché nessuno voleva rischiare la collera degli Dei. Il loro potere crebbe nel tempo, ma subì un brusco declino durante l'Era degli Eroi, cioè il periodo in cui Kailhor e altri portentosi guerrieri come Falcor e Sarkom compirono le loro epiche gesta sfidando il potere e la collera dei Supremi Signori... e uscendo vincitori dallo scontro. Quello fu un periodo buio per il culto degli Dei e per i loro sacerdoti, e più ancora per Moonladd, ma nel giro di alcuni secoli le cose ritornarono alla normalità, gli eroi sparirono e i Sommi Creatori tornarono a rivendicare il proprio dominio su Draconia.

Gli anni passarono e poi, attorno al 1800 PA molti clarion e altri utenti di magia sparirono misteriosamente, mentre strani bagliori cominciarono a costellare il cielo sopra Draconia: molti pensarono che fosse arrivato il Tempo del Terrore e che gli Dei stessero per mettere fine alla vita sul pianeta a causa delle blasfemie compiute contro di loro dai mortali nei secoli trascorsi. In questo periodo ci fu un'ondata di proselitismo e di rafforzamento del culto dei Padri Celesti fu il punto di massimo splendore per i clarion. Poi, col tempo, i bagliori e le strane piogge infuocate cessarono così come erano cominciate e la calma ritornò fra tutte le genti. Nessuno però seppe mai che fine avevano fatto i clarion scomparsi.

Negli ultimi decenni, anche su sollecitazione degli stessi Dei, molti clarion hanno intrapreso lunghi viaggi pericolosi per esplorare altri piani d'esistenza e altre dimensioni, e in particolare hanno concentrato la loro attenzione su Mystara, il pianeta prediletto e protetto dagli Immortali. Ora la maggior parte dei clarion che si trovano lì, specialmente i seguaci della Triade Infernale, di Zoïs, di Nephtan, di Shirasaa, di Kento e di Cramosh, hanno un

unico obiettivo: espandere il culto degli Dei e combattere il predominio degli Immortali in quella zona del Multiverso. Gli altri clarion si limitano ad osservare l'andamento degli eventi, aspettando che il loro patrono li illumini e gli indichi la strada da percorrere.

Un'ultima cosa è importante menzionare, anche se questa riguarda la storia futura delle genti di Draconia. Esiste una leggenda tramandata dai clarion secondo la quale gli Dei, dopo aver vinto la battaglia contro gli Invasori, si ritrovarono nuovamente a Moonladd, e, temendo il ritorno dei loro odiati nemici, consegnarono ai clarion che si trovavano là un artefatto da loro stessi progettato e costruito, un artefatto che, una volta attivato, avrebbe cambiato totalmente la faccia del pianeta, cancellando tutti gli impuri e le oscenità del mondo (La Chiave di Draconia). Esso venne affidato alla custodia dei clarion, che lo nascosero con tutte le dovute precauzioni per impedire a chiunque di appropriarsene, e gli Dei li lasciarono affidandogli l'incarico di conservarlo fino a quando non fosse giunto il Tempo del Terrore ed essi non avessero mandato un loro comune messaggero, al quale consegnare l'artefatto con cui ripulire il mondo dalle blasfemie e dalla corruzione portata dagli Altri Dei. Allora, solo i più puri e i campioni di devozione si salveranno, e tutti di gli altri saranno cancellati, spazzati via dalla faccia di Draconia: così il mondo potrà rinascere e una nuova linfa, più pura e rinnovata, scorrerà per riportare l'armonia e la felicità su tutto il pianeta.

PERSONALITÀ E STILE DI VITA

I clarion non sono una razza di esseri speciali: essi sono uomini come tutti gli altri, almeno in senso fisico. Gli aspiranti clarion infatti vengono attentamente selezionati fra i più saggi e i più intelligenti candidati, e alla fine, solo chi si dimostra abbastanza degno e devoto agli Dei può sperare di entrare a far parte di questa élite di sacerdoti. Già, perché proprio di una élite si tratta, in quanto i clarion sono rispettati e temuti ancora più dei normali chierici, poiché la gente li considera dotati di un maggiore livello di spiritualità, capaci di una devozione e un fervore tali da riuscire a vedere persino il volto misterioso dei Padri Celesti. Naturalmente i clarion sanno di questo atteggiamento diffuso nei loro confronti e col passare del tempo hanno finito col diventare sempre più distaccati dai normali uomini, guardandoli dall'alto in basso e considerandoli come dei bambini ingenui che bisogna accudire e prendere per mano fino a che non imparano a distinguere il Bene dal Male (cioè finché non riescono a raggiungere la loro stessa coscienza spirituale). Questo senso di superiorità circonda come un velo mistico qualsiasi clarion, e per questo molti chierici e molti altri utenti di magia li ritengono eccessivamente altezzosi, insopportabili nella loro vanità e alterigia. È quindi comprensibile che non corra buon sangue fra i clarion e gli altri ordini magici, specialmente nel caso dei maghi.

I clarion infatti non vedono di buon occhio coloro che usano la magia senza essere votati ad alcun dio: è ferma credenza di tutti gli ordini clarionali che solo i Sommi Creatori possano essere padroni delle arti arcane, e che dunque solo da loro e solo per loro intercessione i semplici mortali possano acquisire il diritto di esercitare un qualsivoglia dominio sulle forze dell'universo. Infatti, gli Dei danno il proprio benessere solo a chi è maturo e saggio abbastanza da non lasciarsi sopraffare dalla magia e dal potere che ne deriva, come i clarion e i normali chierici; ma i maghi e tutti gli altri profani che si avvicinano ai divini misteri del cosmo non sono stati giudicati dai Padri Celesti, essi agiscono di testa propria e non è detto che riescano sempre a dominare il potere che vanno cercando. Per questo, per evitare inutili sprechi mistici e per impedire tragici sconvolgimenti nell'ordine costituito delle cose, è opinione dei clarion che solo i prescelti dagli Dei dovrebbero fare uso delle arti arcane; purtroppo, la natura del mondo attuale e la eccessiva proliferazione dei profani utenti di magia si oppongono alla realizzazione di questo sogno dei clarion, ma chi sa che in futuro gli Dei non concedano ai propri servitori il privilegio di cambiare lo stato delle cose secondo i loro desideri.

Lo stile di vita dei clarion sedentari è certamente elitario, poiché tendono a dissociarsi dagli altri membri della società e a collocarsi su un livello superiore in virtù dei loro poteri. Quelli che invece scelgono la vita del proselitismo, errando da un luogo all'altro, di solito tendono ad essere più vicini ai propri compagni di viaggio, anche se provano una certa diffidenza a trattare con altri incantatori che non siano devoti agli Dei. Quei clarion che si ritrovano a vivere in un mondo influenzato dal culto degli Immortali tendono ad isolarsi dalle altre persone, non per superbia ma per precauzione, in quanto sanno che se i seguaci degli Altri Dei scoprissero la loro fede cercherebbero subito di eliminarli; la stessa cosa farebbero i clarion nei confronti di questi infedeli. I clarion che vivono in questi mondi non allacciano mai rapporti superficiali con le persone, ma cercano di ottenere la loro amicizia e di farsi largo fin nel profondo delle loro anime, in modo da potervi spargere il seme della fede nei Veri Dei e aumentare il numero dei proseliti dei Padri Celesti.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni clarion è in grado di *evocare incantesimi divini* allo stesso modo dei normali chierici (ha bisogno del simbolo sacro della triade per farlo) e naturalmente possono *operare ricerche magiche ed incantare oggetti* proprio nello stesso modo degli incantatori divini (vedi *Tomo della Magia di Mystara, vol. 3* per ulteriori informazioni). La varietà di incantesimi fra cui può scegliere ogni giorno è data dalla lista degli incantesimi divini comuni più tutti quelli sostitutivi delle divinità della triade, mentre per quanto riguarda quelli aggiuntivi deve scegliere quale desidera ricevere tra i tre disponibili (uno per

ogni divinità) per ciascun livello di potere, e una volta fatta la scelta può essere modificata solo dopo aver guadagnato un nuovo livello. Il clarion deve scegliere all'inizio di ogni giorno quali preghiere desidera ricevere dalla Triade, senza eccedere il numero di incantesimi usabili al giorno. Per avere accesso agli incantesimi necessita di 1 ora di meditazione ogni giorno appena sveglio, durante la quale compie il rituale appropriato per ingraziarsi la propria Triade e chiedere ai suoi Dei i poteri clericali. Naturalmente però, se il giorno prima ha commesso qualcosa che andava contro i suoi precetti, allora gli dei non ascolteranno le preghiere del clarion e lo priveranno dei suoi poteri fino a quando non si sarà redento dinanzi ai loro occhi.

Ogni clarion può anche *scacciare non-morti e demoni* invocando il nome del proprio signore e facendo uso del suo simbolo sacro (il procedimento è identico a quello con cui i normali chierici scacciano i non-morti).

I clarion che servono la Triade Infernale hanno il potere di *controllare i non-morti e demoni* anziché scacciarli. Il procedimento è lo stesso, solo che invece di farli fuggire il clarion decide di tenere sotto il proprio controllo un determinato numero di DV di mostri. Il controllo dura finché gli esseri non vengono uccisi, finché non vengono scacciati, o finché qualcun altro non cerca a sua volta di esercitare su di essi il proprio potere di dominazione. Inoltre, se il clarion che li controlla li attacca, i mostri sono liberi dal suo influsso. Come già detto prima, anche in questo caso se un tentativo di controllo fallisce non si può più influenzare quel mostro (o quei mostri) prima che siano passate 24 ore.

Ogni clarion venera tutti gli dei appartenenti a una determinata Triade, e grazie a questo rapporto privilegiato gli vengono concessi dei *benefici triadici* al posto di quelli dei sacerdoti specialisti, anche se ciò comporta maggiori oneri rispetto ai normali chierici. Ogni clarion deve rispettare tutti i dettami e gli obblighi imposti ai membri della triade, ma ottiene un beneficio speciale che varia con la triade venerata e comporta sempre un bonus ai TS o alle caratteristiche ed un potere magico speciale (vedi Elenco delle Triadi e poteri relativi), mentre riceve un'abilità bonus da scegliere tra quelle elargite dalle divinità della sua Triade ai loro sacerdoti specialisti.

Infine, dal 6° livello ogni clarion può, una volta alla settimana, entrare in uno stato di *trance mistica* e consultare una delle divinità della Triade che serve per chiedere consiglio e illuminazione riguardo questioni che lo preoccupano (l'effetto è identico all'incantesimo di 3° livello *oracolo*). La trance dura per 1 ora, durante il quale il clarion resta in posizione meditativa, inerme e inconsapevole di quanto accade intorno a lui. Durante la trance il clarion può rivolgere una domanda a ciascuno dei tre membri della Triade, alla quale il dio risponde con un "sì" o un "no", o con una visione più o meno criptica.

SVANTAGGI PARTICOLARI

L'unico svantaggio di ogni clarion è il fatto di dover osservare una lunga serie di obblighi e precetti che a volte possono limitare il suo comportamento sociale e la sua condotta morale; questi obblighi variano asseconda della Triade venerata (vedi sotto l'Elenco di Triadi).

LE SEI TRIADI DIVINE

Secondo la religione draconiana, i 18 Dei esistenti si raggruppano in 6 Triadi, ognuna simbolo di uno dei sei elementi fondamentali che compongono l'universo: Aria, Acqua, Fuoco, Terra, Luce ed Ombra. I normali sacerdoti presuppongono che ci sia una relazione di alleanza fra i membri di una triade, così, anche se ciascuno è votato ad una divinità particolare, di solito rispettano gli altri Dei che appartengono alla triade.

Inoltre, benché vi siano rivalità tra gli dei in base agli interessi di ciascuno, i veri nemici comuni di tutti i sacerdoti e delle divinità draconiane sono i blasfemi, i miscredenti e gli infedeli votati agli Altri Dei (gli Immortali), nonché gli Immortali stessi.

A differenza dei comuni sacerdoti, i clarion conoscono bene le relazioni interne ed esterne fra i membri delle varie Triadi. Essi si adoperano per servire al meglio le richieste dei membri della Triade venerata, un compito non facile che richiede di stemperare gli attriti formati tra gli dei e giungere a compromessi. Non capitano spesso diatribe interne alle Triadi, ma è comunque vero che gli Dei appartenenti a una stessa Triade hanno molti obiettivi comuni, e dunque competono tra loro per raccogliere un numero sempre alto di fedeli.

Di seguito vengono elencate le sei Triadi coi rispettivi nomi, gli dei che vi appartengono (in ordine di allineamento, Legale/Neutrale/Caotico, ove possibile), l'elemento ad esse associato, le armi e l'Allineamento consentito ai clarion. Viene quindi riportata una tabella col potere concesso da ciascuna Triade ai clarion.

<i>Nome Triade</i>	<i>Divinità</i>	<i>Elemento</i>	<i>Armi Consentite</i>	<i>AM Clarion</i>
Triade Celeste	Zoïs, Qitha, Demaisse	Aria	Da tiro e scagliabili	Qualsiasi Neutrale
Triade dell'Eternità	Ethaniwaris, Lerania, Nephtan	Acqua	Da punta e rete	Qualsiasi non Malvagio
Triade dell'Onore	Tamia, Jano, Cramosh	Terra	Solo taglio o botta	Qualsiasi Legale
Triade del Potere	Brisander, Signore di Cristallo, Shirasaa	Fuoco	Semplici a 1 mano	Neutrale qualsiasi
Triade Luminosa	Kento, Polaris, Vexar	Luce	Da taglio	Qualsiasi Buono
Triade Infernale	Aydes, Mesmirya, Grande Caos	Ombra	Qualsiasi	Qualsiasi Malvagio

Tabella Riassuntiva delle Triadi e dei Benefici Triadici concessi ai Clarion

Nome Triade	Nome/AM del dio	Bonus Triadico	Potere Triadico
Triade Celeste (Aria)	Demaisse (CN) Qitha (N) Zoïs (LN)	+1 alla Destrezza e alla Classe d'Armatura	Forma gassosa 2 volte/giorno (durata max 1 turno per liv.)
Triade dell'Eternità (Acqua)	Ethaniwaris (LB) Lerania (N) Nephtan (CN)	+1 PF per ciascun livello dal 1° al 9°	Forma liquida 2 volte/giorno (durata max 1 turno per liv.)
Triade dell'Onore (Terra)	Cramosh (LM) Jano (LN) Tamia (LB)	+1 Forza e Costituzione	Usa il THAC0 dei guerrieri
Triade del Potere (Fuoco)	Brisander (NB) Shirasaa (NM) Signore di Cristallo (N)	+1 Intelligenza e Saggezza	Resistenza alla Magia 10% + 1% x liv.
Triade Luminosa (Luce)	Kento (LB) Polaris (NB) Vexar (CB)	+1 a tutti i TS	Punire il Male 3 v/g (aggiunge 2d8 danni e bonus Forza raddoppia vs Malvagi)
Triade Infernale (Ombra)	Aydes (LM) Grande Caos (CM) Mesmirya (NM)	+1 ai Tiri per Colpire	Tocco Infernale 3 v/g (recupera PF pari ai danni fatti con un attacco, max 20 PF)

ELENCO ALFABETICO DELLE DIVINITÀ DI DRACONIA

Nella sezione seguente vengono descritte in maniera schematica le divinità draconiane, e per ciascuna oltre al nome e ai titoli o soprannomi con cui è conosciuta, si elenca il simbolo sacro, le aree d'interesse, l'allineamento obbligatorio dei seguaci (ivi inclusi i chierici), le armi sacre alla divinità, i poteri speciali concessi ai sacerdoti e gli obblighi e le restrizioni per tutti i fedeli, nonché a chiudere un elenco di incantesimi sostituivi (*in italico*) rispetto a quelli standard dei chierici, e un incantesimo aggiuntivo per ciascun livello di potere (preso dalla lista di incantesimi arcani o druidici). Per tutti i dettagli relativi agli incantesimi divini comuni e a quelli aggiuntivi e sostituivi si faccia riferimento al *Tomo della Magia di Mystara* (in particolare al volume 2).

AYDES

(Signore dell'Oltretomba, Il Tetro Mietitore, Fratello Ombra, Patrono della Morte)



Simbolo: un teschio bianco avvolto da una fiamma nera
Aree d'interesse: fomentare la Violenza, spargere la Malaria, causare Dolore per portare la Morte; la Morte è l'unica via che accomuna tutti gli esseri, e chi la sfugge deve essere punito (anche i non-morti non sono tollerati)
Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale non Buono
Armi favorite: falce dritta o pesante (permessa qualsiasi arma da taglio)
Abilità e Poteri dei sacerdoti: *causa ferite leggere* 3 volte al giorno al tocco, abilità generale *Spiritismo* gratuita
Abilità e Poteri dei campioni consacrati: bonus di +1 alla Forza
Obblighi dei fedeli: uccidere una persona pura e innocente ogni anno col rituale appropriato (la sua vita in cambio

di un anno della tua); bruciare sempre i cadaveri dei propri nemici

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Aydes:

1°: *Artigli del demone*, Guarigione necromantica

2°: *Armatura d'ossa*, *Sangue bollente*, Tocco devastante

3°: Rubare il respiro, *Tetro mietitore*

4°: Freccia nera, *Influenza sacrilega*, *Melodia di requiem*

5°: Oblio, *Strali entropici*

6°: *Piaga dei non-morti*, Sguardo penetrante

7°: Lamento lugubre, *Metamorfosi demoniaca*

BRISANDER

(L'Inventore Divino, Maestro del Sapere, Patrono del Progresso e dell'Erudizione)

Simbolo: un triangolo bianco inscritto in un cerchio nero che reca tre lettere in corrispondenza di ogni vertice a indicare tre virtù: Studio, Equilibrio, Invenzione

Aree d'interesse: aumentare la Conoscenza positiva (che non reca danno) seguendo le tre virtù di Rispetto, Studio ed Equilibrio; promuovere l'Invenzione e lo Sviluppo del benessere dei mortali; preservare e tramandare le conoscenze più alte solo a chi è degno di riceverle.

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale non Malvagi

Armi favorite: un tipo di balestra (permesse tutte le armi semplici e quelle frutto di ricerca tecnologica)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 all'Intelligenza, bonus di +2 a due abilità di Conoscenza (non gratuite).

Tra i sacerdoti Brisander annovera anche Bardi Sapienti.

Obblighi dei fedeli: essere preparati in svariate materie dello scibile (possedere almeno tre abilità di Conoscenza, tra cui una Scienza); utilizzare le proprie risorse finanziarie per accrescere la propria cultura e conoscenza (possedere una biblioteca di valore pari almeno a 100 m.o. per livello); creare nuove invenzioni e risorse magiche o mondane per migliorare la vita dei mortali.

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Brisander:

1°: Ricercare informazioni

2°: Localizzare oggetti, *Sigillo della memoria**

3°: Lingue

4°: Magnetismo, *Tecnomanzia*

5°: Creazione minore

6°: Estensione

7°: Conoscenza



CRAMOSH

(Signore della Battaglia, La Lama degli Dei, Patrono della Guerra e della Vittoria)



Simbolo: una spada nera conficcata su un mucchio di teschi bianchi

Aree d'interesse: promuovere la Guerra come strumento di Conquista; la Forza è l'unico mezzo sicuro per garantire l'ordine; distruggere i codardi e disprezzare i deboli; la Vittoria del più forte va rispettata se ottenuta sul campo di battaglia

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale non Buono

Armi favorite: un tipo di spada (qualsiasi arma da taglio)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 alla Forza, abilità generale *Frenesia combattiva* gratuita

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: abilità generale *Frenesia combattiva* gratuita

Obblighi dei fedeli: mai rifiutare una sfida; mai fuggire da una battaglia; mai arrendersi al nemico

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Cramosh:

1°: *Slancio offensivo*, Spinta possente

2°: Mano di pietra

3°: *Audacia*, Riflessi fulminei

4°: Armatura spirituale, *Grido di guerra*

5°: Fuoco d'assedio

6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*

7°: Eroismo, *Vittoria*

DEMAISSE

(Millevolti, Re o Regina Corvo, Patrono dello Scherzo e dell'Anarchia)



Simbolo: un corvo nero con le ali spiegate

Aree d'interesse: promuovere l'Anticonformismo e aumentare l'Anarchia; usare l'Astuzia per sconfiggere i rivali e primeggiare; dileggiare i nemici e non perdere occasione per ridicolizzarli in pubblico; la vita è troppo breve per sciuparla restando seri, meglio divertirsi!

Nota: Demaisse è considerato androgino, e può apparire sia come uomo che come donna.

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico; qualsiasi non Malvagio

Armi favorite: pugnale (permessa qualsiasi arma semplice e l'arco corto)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: *camuffamento* (v. inc. arcano) 3 volte al giorno, abilità generale *Schernire* gratuita

Obblighi dei fedeli: seguire sempre le proprie pulsioni senza timore; usare l'astuzia e l'inganno per raggiungere gli ottusi e i tiranni; spronare i mortali ad una vita piena di divertimento ed eccitazione; combattere l'apatia e il conformismo

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Demaisse:

1°: Mentire

2°: Risata incontenibile, *Scambio di incantesimi*

3°: *Lamento dell'ubriaco*, Sfera di invisibilità

4°: Confusione

5°: Immagine persistente

6°: Travestimento

7°: Metamorfosi naturale

ETHANIWARIS

(Il Purificatore, Il Guaritore Celeste, Patrono della Salute)

Simbolo: il palmo di due mani blu unite da cui fuoriesce una luce bianca e pura



Aree d'interesse: combattere le malattie attraverso la Medicina e la Guarigione Spirituale; prolungare e proteggere

la Vita; curare la Salute del corpo e dell'anima

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale non Malvagio; i sacerdoti devono avere allineamento Legale Buono

Armi favorite: nessuna (permesse tutte le armi che catturano o stordiscono la vittima e le arti marziali difensive)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: purificare cibi e acqua (v. inc. divino) 2 volte al giorno, bonus di +2 all'abilità *Guarire* o *Medicina* (non gratuita)

Obblighi dei fedeli: lavarsi sempre mani e bocca (ed eventuali ciotole e stoviglie) prima di mangiare o di guarire; lavarsi almeno una volta a settimana; soccorrere gli infermi e i malati; prodigarsi per arginare le malattie; non uccidere mai se non per difendersi o per mangiare.

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Ethaniwaris:

- 1°: Contrastare elementi, *Glifo rinvigorente*
- 2°: Protezione mentale, *Potere curativo*
- 3°: *Cerchio taumaturgico*, Potenziamento vitale
- 4°: Evoca rifugio, *Flagello del male*
- 5°: Protezione elementale
- 6°: Spezzare incantamento
- 7°: Energia purificatrice, *Interdizione della tomba*

GRANDE CAOS

(Il Distruttore Oscuro, Il Vecchio del Male, Il Ragno della Follia, Patrono del Caos)

Simbolo: un occhio fiammeggiante aperto con pupilla verticale iscritto al centro di una ellisse nera



Aree d'interesse: aumentare l'influenza del Caos per sconvolgere l'equilibrio delle cose; portare la Pazzia e la Paura attraverso la Distruzione; aumentare la Corruzione e l'Odio; far prevalere la Non-Morte sulla vita

Allineamento dei seguaci: Caotico o Neutrale non Buono; i sacerdoti devono essere Caotici Neutrali o Malvagi

Armi favorite: storta o mazzafrusto (permessa qualsiasi arma)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: evocare *confusione* (v. inc. arcano) 1 volta al giorno, abilità generale *Fingere* gratuita

Abilità e Poteri dei vendicatori: potere di evocare *confusione* (v. inc. arcano) 3 volte al giorno

Obblighi dei fedeli: usare qualsiasi mezzo per accrescere il Caos nell'universo; servire il Grande Caos fino alla morte; combattere l'Ordine; vincere a qualsiasi costo (per la gloria del Grande Caos)

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi del Grande Caos:

- 1°: *Artigli del demone*, *Mentire*
- 2°: *Armatura d'ossa*, *Furia*, *Sangue bollente*, Simbolo di stordimento
- 3°: Allucinazione mortale, *Sfera entropica*
- 4°: *Catturare l'anima*, *Influenza sacrilega*, *Oblivio*
- 5°: *Confusione mentale** (Sciamano Spirituale), *Evoca teschio cornuto*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Simbolo di dolore
- 7°: *Incubo illusorio*, *Metamorfosi demoniaca*

JANO

(Il Legislatore, Supremo Giudice delle Anime, Patrono della Giustizia)

Simbolo: una bilancia che sostiene il sole in uno dei due piatti e la luna nell'altro



Aree d'interesse: perseguire la Giustizia ad ogni costo; vivere e governare con Saggezza; giudicare sempre con imparzialità prima di qualunque azione

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i sacerdoti devono essere di allineamento Legale Neutrale

Armi favorite: martello da guerra o maglio da guerra (permessa qualsiasi arma contundente)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 alla Saggezza, bonus di +2 all'abilità generale *Codici e Leggi* (non gratuita)

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: abilità generale *Percepire inganni* gratuita

Obblighi dei fedeli: pregare per un'ora al tramonto e al sorgere del sole ogni giorno (servono per ottenere gli incantesimi); considerare sempre tutte le alternative possibili prima di prendere una decisione; agire sempre nel rispetto della Legge, anche qualora sia una legge severa

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Jano:

- 1°: Intuizione
- 2°: ESP
- 3°: Lingue, *Onestà*
- 4°: Localizzare creatura, *Purezza di spirito*
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia, *Vendetta*
- 7°: Specchio del passato

KENTO

(Il Guerriero Luminoso, Il Maestro della Perfezione, Patrono della Verità e del Bene)



Simbolo: un pugno bianco avvolto da un alone di luce celeste

Aree d'interesse: far prevalere le forze del Bene nell'universo; promuovere la Verità e smascherare la Menzogna a qualsiasi costo; raggiungere la perfetta comunione tra mente e corpo, spirito e divinità

Allineamento dei seguaci: Legale non Malvagio

Armi favorite: un'arte marziale (qualsiasi arma ammessa dall'arte marziale seguita)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 alla Costituzione, abilità *Percepire inganni* gratuita.

Tra i sacerdoti Kento annovera anche gli Asceti.

Abilità e Poteri dei paladini: bonus permanente di +1 alla Costituzione

Obblighi dei fedeli: mai mentire e denunciare sempre le menzogne; contrastare e combattere il Male ovunque incontrato; distruggere sempre oggetti maledetti e creature malvage incapaci di redenzione; esercitarsi per arrivare all'equilibrio tra mente e corpo; imparare a combattere usando la forza della propria anima grazie agli insegnamenti di Kento (imparare le tecniche della Sacra Luce di Kento)

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Kento:

1°: Oratoria

2°: Zona di verità

3°: *Onestà*, Verità del sangue

4°: Controllare emozioni, *Flagello del male*, *Purezza di spirito*

5°: Forza taurina*

6°: Fiamma di giustizia

7°: Energia purificatrice

LERANIA

(Madre Natura, Nostra Signora dell'Abbondanza, Patrona della Fertilità e della Prosperità)



Simbolo: un fiore (ogni regione usa un fiore diverso)

Aree d'interesse: rispettare e difendere la Natura e tutti i suoi figli Animali; donare Fertilità e Abbondanza alle creature viventi; combattere i Non-Morti in quanto aberrazioni alle leggi di natura

Allineamento dei seguaci: qualsiasi non Malvagio; i druidi devono essere Neutrali

Armi favorite: spada-falcetto (permesse solo armi semplici di materiali naturali – v. Druido)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: tutti i seguaci di Lerania sono Druidi e sfruttano i poteri e gli incantesimi druidici

Abilità e Poteri dei difensori druidici: abilità generale *Sopravvivenza* gratuita

Obblighi dei fedeli: mai uccidere un animale se non per sopravvivere; difendere gli animali e l'ecosistema naturale da qualsiasi sfruttamento e danneggiamento; rispettare e proteggere la Natura in tutti i suoi aspetti; favorire la Fertilità e l'Armonia tra mortali; onorare i Kurghan e i Licantropi che si dimostrano rispettosi

MESMIRYA

(Signora dell'Invidia, L'Oscura Tentatrice, Patrona dell'Inganno)



Simbolo: una rosa nera col gambo irto di spine acuminate
Aree d'interesse: il Sé è più importante di ogni altra cosa, e qualsiasi Desiderio va appagato; l'Egoismo permette la sopravvivenza, e attraverso gli Istinti si conosce ciò che è necessario per vivere; l'Inganno è il mezzo ultimo per conquistare ciò che si desidera

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico non Buono

Armi favorite: kris (permessa qualsiasi arma semplice)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 al Carisma, abilità generali *Persuasione* e *Fingere* gratuite

Obblighi dei fedeli: sacrificare ogni anno alla Dea la cosa più cara che si possiede, qualsiasi essa sia (oggetto o persona), per rafforzare la propria devozione; mai avere rimorsi per le proprie azioni; usare la menzogna e l'inganno il più possibile; creare invidia e aumentare l'egoismo negli altri esseri

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Mesmirya:

- 1°: *Artigli del demone*, Camuffamento
- 2°: Creazione spettrale, *Sangue bollente*
- 3°: *Sfera entropica*, Suggestione
- 4°: Abilità rubata, *Bacio della notte*, *Influenza sacrilega*
- 5°: Simbolo di discordia, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Inganno
- 7°: Gemello d'ombra, *Metamorfosi demoniaca*

NEPHTAN

(Padre Oceano, Colui Che Cammina Fra Le Onde, Patrono del Mare e delle Acque)

Simbolo: un tridente blu sormontato da una corona dorata

Aree d'interesse: rispettare e cercare l'alleanza con le creature dell'Acqua e gli esseri acquatici; proteggere l'ambiente marino e gli esseri che lo abitano; prediligere la magia dell'Acqua

Allineamento dei seguaci: qualsiasi; i sacerdoti devono essere Neutrali o Caotici

Armi favorite: tridente (permesse tutte le armi da punta e la rete)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: potere di *apnea* evocabile 3 volte al giorno, abilità *Orientamento* gratuita

Obblighi dei fedeli: donare ogni mese 1/10 delle proprie ricchezze a Nephtan gettandole in mare o donandole a creature acquatiche votate a Nephtan; mai attaccare una creatura dell'Acqua se non si è minacciati; mai mangiare pesce o carne di creature acquatiche

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Nephtan:

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: *Fiamma liquida*, Nuotare*, *Turbine marino*
- 3°: *Evoca vortice*, Forma liquida
- 4°: *Alge in serpenti**, Muro d'acqua
- 5°: Evoca elementali dell'acqua
- 6°: Controllare i liquidi
- 7°: *Furia marina**, Vascello incantato



POLARIS

(Nostra Signora della Creazione, Maestra della Bellezza e delle Arti, Patrona della Vita e dell'Amore)



Simbolo: una colomba bianca in volo in un cerchio dorato

Aree d'interesse: favorire la Creazione come atto d'Amore in qualsiasi forma; proteggere e amare la Bellezza come unica via verso la purezza e l'immortalità; suscitare l'Amore nel cuore degli uomini, affinché essi giungano alla Creazione e all'Arte, unica via per avvicinarsi al Divino; apprezzare e proteggere l'Arte e la Vita, che è la forma d'Arte più sublime al mondo

Allineamento dei seguaci: qualsiasi Buono

Armi favorite: mazza leggera (armi contundenti semplici)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus di +1 al Carisma, bonus di +2 ad un'abilità di Arte (non gratuita).

Tra i sacerdoti di Polaris annovera anche Bardi Artisti.

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: bonus di +1 al Carisma

Obblighi dei fedeli: essere in grado di creare Arte (acquisire un'abilità generale di tipo artistico); mai distruggere opere d'Arte e aiutare gli Artisti (finanziare almeno un'opera d'arte per livello del costo non inferiore a 100 m.o.); assistere alle nascite e ai matrimoni; lottare contro coloro che distruggono la bellezza, minacciano la vita e contrastano l'amore

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Polaris:

1°: Amicizia

2°: *Bacio di Polaris* (Valerias), Capacità temporanea, *Ispirazione poetica*

3°: *Fascino*, *Idillio amoroso*, *Suggestione*

4°: Controllare emozioni

5°: Lingua universale

6°: Suggestione di massa

7°: Soccorso

QITHA

(Signora dei Sogni, Custode dei Segreti del Tempo, Patrona della Fortuna)



Simbolo: una luna d'argento

Aree d'interesse: ispirare gli individui attraverso i Sogni; seguire i propri Sogni per raggiungere grandi traguardi; combattere chi distrugge i sogni e le speranze delle persone; accettare i doni della Sorte e sfruttare la Fortuna e l'Astuzia per prevalere; il Tempo non deve essere sprecato né può essere manipolato dai mortali

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: pugnale (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: colpo di fortuna (possibilità di ritirare un qualsiasi risultato sfavorevole del dado 1 volta al giorno), abilità *Viaggio onirico* gratuita

Obblighi dei fedeli: dormire almeno 10 ore al giorno, per aumentare la possibilità di ricevere ispirazione divina tramite i sogni; agire sempre come messaggeri qualora se ne presenti l'opportunità; ostacolare e punire qualsiasi mortale che manipoli il tempo con la magia (es: usa *ferma tempo*, o poteri che gli permettono di vedere il futuro e cambiarlo);

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Qitha:

1°: Visioni della memoria

2°: ESP, *Trappola temporale*

3°: *Fortuna minore**, Riflessi fulminei, *Ritardo temporale*

4°: *Fato*, *Scrutare*

5°: *Sogno**

6°: *Accelerazione della magia*, *Aura di imprevedibilità*, *Dislocazione temporale*, *Vista arcana*

7°: *Barriera temporale*, *Specchio del passato*

SHIRASAA

(Nostra Signora del Fuoco, La Maga Eterna, Patrona dell'Ambizione)



Simbolo: una fiamma rossa che racchiude due occhi

Aree d'interesse: evitare la stagnazione e promuovere il Cambiamento; l'Ambizione è l'unico strumento per realizzare il Cambiamento e deve essere soddisfatta a qualsiasi costo; venerare le creature del Fuoco e prediligere incantesimi del Fuoco come forma più potente di magia

Allineamento dei seguaci: Neutrale o Caotico

Armi favorite: mazza leggera/torcia (permesse tutte le armi semplici a una mano)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: potere permanente di resistenza al fuoco, abilità Resistenza gratuita

Abilità e Poteri dei vendicatori: potere permanente di resistenza al fuoco

Obblighi dei fedeli: mantenere sempre accesa una fiamma nel proprio luogo di preghiera; attaccare a vista gli esseri dell'Acqua; favorire il cambiamento di equilibri di potere in favore degli incantatori o degli esseri del Fuoco

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Shirasaa:

1°: Mani brucianti

2°: Crea fuoco* (D, sost. Passo sicuro), Occhi di bragia

3°: Arco di fuoco, Palla di fuoco

4°: Colpo di calore, Muro di fuoco

5°: Cancellato di fuoco, Traccia di fuoco

6°: Tentacolo infuocato

7°: Fuoco dilaniante, Pietra del sole

SIGNORE DI CRISTALLO

(Il Custode dei Misteri, Patrono della Magia)

Simbolo: una torre dorata che sprigiona raggi di luce

Aree d'interesse: far prevalere la Magia sulla Natura e gli incantatori sugli individui comuni; promuovere la Ricerca Magica di ogni tipo e proteggere le Razze Magiche

Allineamento dei seguaci: qualsiasi

Armi favorite: armi semplici

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 ai TS contro effetti magici,

bonus di +20% alla probabilità di creare qualsiasi oggetto magico e +2 alle abilità Magia arcana e Magia divina (non gratuite)

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: bonus permanente di +1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi

Obblighi dei fedeli: recarsi almeno una volta nella vita in pellegrinaggio fino alla Città di Cristallo per rendere omaggio al dio; consacrare un oggetto magico al Signore di Cristallo al 3° livello e mai separarsene (se perduto o distrutto, ricrearne uno identico); creare almeno 1 manufatto magico all'anno dopo il livello del titolo; ricercare e preservare oggetti magici e conoscenze occulte

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi del Signore di Cristallo:

1°: Analizzare

2°: ESP, Sigillo della memoria*

3°: Lingue

4°: Incantare oggetti

5°: Memoria

6°: Vista arcana

7°: Conoscenza



TAMIA

(Protettrice dei Deboli, Maestra dell'Armonia, Patrona dell'Ordine e della Pace)



Simbolo: uno scudo blu triangolare con una corona dorata in alto e una spada verde in basso

Aree d'interesse: favorire l'Armonia fra i popoli attraverso il mantenimento della Pace; proteggere i deboli dalle ingiustizie; agire con Onore e Lealtà; contrastare il Caos e il Male per difendere l'Ordine costituito

Allineamento dei seguaci: Legale o Neutrale; i sacerdoti devono essere Legali

Armi favorite: spada bastarda (qualsiasi arma da taglio e qualsiasi scudo armato)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: potere di evocare un effetto di *protezione dal male* (v. incantesimo di 1°) una volta al giorno, abilità *Persuasione* gratuita

Tra i sacerdoti Tamia annovera anche i Bardi Eroi.

Abilità e Poteri dei paladini: potere di evocare un effetto di *protezione dal male* (1°) una volta al giorno

Obblighi dei fedeli: mai attaccare senza prima aver sfidato l'avversario; mai colpire gli inermi; mai colpire alle spalle; combattere per mantenere la pace e l'ordine a qualsiasi costo; mai rifiutare protezione e aiuto a chi lo chiede, se questo non aiuta le forze del Male; seguire fedelmente i codici e le leggi del paese in cui si vive (a meno che non siano basati su principi malvagi o iniqui)

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Tamia:

1°: Sigillo di guardia, *Slancio offensivo*

2°: Zona di verità

3°: *Calmare emozioni*, *Onestà*, Riparo sicuro

4°: *Flagello del male*, Mano interposta

5°: Lingua universale, *Sigillo di guardia*

6°: Mano possente

7°: Baluardo, *Sfera di sicurezza*

VEXAR

(Il Campione Indomito, Liberatore degli Oppressi, Patrono della Libertà e della Volontà)



Simbolo: due sciabole nere incrociate

Aree d'interesse: dare Coraggio e Speranza ai più deboli ispirandoli grazie al proprio esempio; combattere per la propria Autodeterminazione e Libertà; il Coraggio e la Volontà contraddistinguono il vero Leader dai deboli

Allineamento dei seguaci: qualsiasi non Malvagio; i sacerdoti devono essere Caotici o Neutrale non Malvagi

Armi favorite: sciabola (permessa qualsiasi arma da taglio)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus permanente di +1 ai TS contro effetti mentali, abilità *Coraggio* gratuita

Tra i sacerdoti Vexar annovera anche i Bardi Eroi.

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: bonus permanente di +1 ai TS contro effetti mentali.

Obblighi dei fedeli: mai agire da vigliacchi; dare coraggio a chi è nella disperazione; terminare sempre ciò che si è iniziato; liberare chi è oppresso dalla tirannia e dall'ingiustizia; combattere sempre la schiavitù con ogni mezzo

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Vexar:

1°: Resistenza

2°: Protezione mentale

3°: *Audacia*, *Autorità*, Concentrazione

4°: *Flagello del male*, Sesto senso

5°: *Colpo devastante*, Forza taurina*

6°: Globo di invulnerabilità

7°: Pelle d'acciaio

ZOÏS

(Il Sovrano Tempestoso, L'Eterno Viaggiatore, Patrono del Cielo e del Viaggio)



Simbolo: un'aquila che stringe fulmini tra le zampe

Aree d'interesse: rispettare e cercare l'alleanza con le creature dell'Aria e i volatili; prediligere incantesimi dell'Aria come forma più potente di magia; incoraggiare il Viaggio e l'Esplorazione per superare i propri limiti, come fonte di arricchimento personale; rispettare l'Autorità dei leader che dimostrano saggezza e forza

Allineamento dei seguaci: Legali e Neutrali; i sacerdoti devono essere Legali

Armi favorite: lancia (permesse tutte le armi da punta)

Abilità e Poteri dei sacerdoti: bonus di +1 alla Destrezza, abilità Osservare gratuita

Abilità e Poteri dei campioni consacrati: abilità Osservare gratuita

Obblighi dei fedeli: mai attaccare volatili o esseri dell'Aria se non per difendersi; viaggiare per almeno 6 mesi all'anno, diffondendo la parola di Zoïs; rispettare l'autorità dei governanti insigniti dalle divinità

Incantesimi aggiuntivi e sostitutivi di Zoïs:

1°: Spinta possente

2°: Folata di vento

3°: Volare

4°: Tromba d'aria

5°: Teletrasporto

6°: Controllare i venti, *Sentiero dell'arcobaleno*

7°: Controllo della gravità, *Signore delle tempeste*