

Le divinità Antiche

I pochi dogmi presentati sono quanto e' stato ricordato dalla lettura de *Il libro degli Dei* dal primo, e unico, devoto che lo lesse millenni addietro.

Essendo basati su ricordi e tradizioni orali e non su documentazione oggettiva non si ha la certezza che siano tutti corretti o completi, ma la fede, come la terra, e' eterna e quindi finché l'arcano tomo non verra' ritrovato e i nomi di tutti gli dei conosciuti, fino ad allora queste saranno le uniche e vere tavole della fede.

Bene	Male	Chaos	Legge
Koira - La Carità	Daraka - L'Oscuri- ta'	Sefryn - Gli Elemen- ti	Talo - La Conoscen- za
Daern - Il Creatore	Zarkor - La Soffe- renza	Zxcvbnm - l'Ingan- no	Moraim - La Giusti- zia
Solimi - La Luce	Eramide - I Morti	Jaskara - La Magia	Ediath - La Morte
Seeyek - L'Avventu- ra	Averim - La Bellez- za	Xabax - Il Destino	
		Isar - La Fortuna	
Generico Buono	Generico Malva- gio	Generico Chaoti- co	Generico Legge
Divinità Neutra- le:	Kyriel		

Koira

Aspetto: La Vita

I fedeli della dea Koira sono i curatori per eccellenza, padroni della vita e portatrici di salute. I fedeli di Koira sono non violenti e curatori di tutti gli ammalati e bisognosi, l'unica arma loro concessa e' il bastone, usato solo come autodifesa.

Questi i loro dogmi:

- Mai rifiutare una cura a chi ne' ha bisogno
- Mai curare se stessi se gli altri ne hanno maggiore bisogno
- Dare morte pietosa a chi non puo' essere curato
- Colpire solo in autodifesa e mai uccidere se non necessario
- Impedire uccisioni inutili e indiscriminate
- La vita e' sacra ed inviolabile

I fedeli di Koira sono spesso curatori vagabondi che girano per villaggi a portare aiuto e assistenza.

Vantaggi: Cure Efficaci e Controllo del Metabolismo oppure Imposizione delle Mani

Essenza Favorita: Cura

Essenza Sfavorita: Distruzione

Accesso alla Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, Necromanzia (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Evocazione, Ammalamento (+0 alle prove di CM)

Daern

Aspetto: La Creazione

I fedeli di Daern sono i custodi della creazione e della purezza originaria.

Essi sostengono di essere i seguaci del dio generatore di tutto e tutti.

Spesso artisti o ingegneri, i maggiori prelati si trovano tra i nani che si reputano la prima razza dal dio creata.

- Tutto il creato e' sacro, ogni cosa ha un costo nell'universo, ogni atto di distruzione non necessario e' un sacrilegio.
- Daern e' il primo ed ultimo
- Colui che plasma e' in grazia al dio

I fedeli di Daern hanno una organizzazione abbastanza capillare in tutto il territorio, e' il culto con piu' seguaci.

Vantaggi: Radici Magiche
Essenza Favorita: Creazione
Essenza Sfavorita: Illusione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Evocazione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Moraim

Aspetto: La Giustizia

I fedeli del dio Moraim sono giudici e giustizieri per scelta e vocazione. essi si considerano gli unici portatori della giustizia divina in terra.

Culto molto guerriero e' diffuso presso gli alti ranghi guerriero-aristocratici

- Lotta eterna contro il male e il chaos: tutto cio' che e' male o puo' divenirlo deve essere distrutto
- Chi combatte per la verita' non muore, chi la disprezza e' maledetto e condannato in eterno

Meno diffusi di Daern, i fedeli di Moraim appartengono spesso a piccole elite guerriere, spesso partecipano a guerre sacre o in opere di colonizzazione

Vantaggi: Colpi Poderosi
Essenza Favorita: Protezione
Essenza Sfavorita: Rivelazione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Abiurazione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione, Divinazione, Evocazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Solimi

Aspetto: Il Sole

I fedeli della dea Solimi sono portatori di luce e verita', spesso fungono da oracoli. Sempre ben abbronzati, potrebbero fissare il sole tutto il tempo.

Di morale positiva sono tra i fedeli piu' diffusi

- La luce e' vita e conoscenza

- Il sole sorge dal grembo di Solimi ed e' portatore di vita
- Mai spegnere una fonte di luce

Fedeli tranquilli e pacifici sanno pero' usare fuoco e fiamme per difendere i loro protetti.

Vantaggi: Illuminato oppure Direzione Assoluta
Essenza Favorita: Attacco
Essenza Sfavorita: Trasformazione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Invocazione, (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Trasmutazione, Divinazione, Evocazione, Ammaliamiento (+0 alle prove di CM)

Isar

Aspetto: La Fortuna

Com'e' il bicchiere ? mezzo pieno?, no quasi colmo. questi sono i fedeli del dio Isar ,ottimisti e spensierati, ma non per questo ingenui o sciocchi. Sanno di essere fortunati e di cio' ne approfittano

- Mai disperarsi, non siamo soli
- Se qualcosa puo' andare male, il fedele si riterrà fortunato perche' sà che poteva andare peggio
- Se c'e' un problema c'e' anche una soluzione

Culto diffusissimo, noto ovunque e discretamente praticato.

Vantaggi: Fortunato
Essenza Favorita: Movimento
Essenza Sfavorita: Convocazione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Trasmutazione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Divinazione, Evocazione, Ammaliamiento (+0 alle prove di CM)

Talo

Aspetto: La Conoscenza

I fedeli di Talo sono gli studiosi e i custodi della conoscenza universale. Spesso stantii nelle grandi biblioteche i fedeli di Talo possono sapere qualsiasi cosa

- Scopo nella vita e' accumulare sapienza. non e' importante l'uso che di essa e ne fa'
- La conoscenza va raccolta e diffusa, chi mantiene la conoscenza solo per se' compie peccato contro Talo
- Chi fa si che la conoscenza venga distrutta compie un sacrilegio
- La conoscenza pratica e quella teorica sono di eguale rispetto

I fedeli di Talo sono tra i principali creatori di magie e molte delle piu' interessanti creazioni e combinazioni sono loro.

Vantaggi: Lingua Universale
Essenza Favorita: Rivelazione
Essenza Sfavorita: Attacco

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Divinazione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Trasmutazione, Evocazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Sefryn

Aspetto: Gli Elementi

I fedeli della dea Sefryn sono credenti nei quattro elementi generatori del mondo. Spesso di atteggiamento imprevedibile sanno ottimamente manipolare l'ambiente intorno a loro.

- Tutto e' nato da Sefryn e tutto a lei torna
- Gli elementi sono purificatori ed ognuno e' sacro

Purtroppo solo questi due dogmi sono stati tramandati dal racconto del sacro libro, questo fa si che i fedeli di Sefryn siano tra i piu' liberi da vincoli etici.

Vantaggi: Resistenza ad un elemento, scegliilo. Ignori i primi 3 punti ferita di danno per round
Essenza Favorita: Difesa
Essenza Sfavorita: Illusione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Evocazione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Jaskara

Aspetto: La Magia

I fedeli della dea Jaskara si considerano gli unici veri maghi perche' considerano la loro dea la creatrice di tutte le Essenze

- La forma piu' alta di potere e' la magia
- La creazione magica e' il sacrificio che Jaskara predilige
- Il mago ringrazi la Dea al plenilunio
- La ricerca e' il cammino verso la magica jaskara

Vantaggi: Rilevare il magico
Essenza Favorita: una a scelta
Essenza Sfavorita: una a scelta

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, una a scelta (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: le rimanenti scuole di magia (+0 alle prove di CM)

Ediath

Aspetto: La Morte

I fedeli della dea della morte sono persone che e' meglio non incontrare se si e' anziani o se si hanno bevuto troppe pozioni di giovinezza. Dotati di un particolare codice di comportamento sono a volte spietati assassini o santi curatori, mah..., valli a capire...

- La morte e' eterna e senza riposo
- Ediath coglie tutti
- La morte giunge al suo momento
- I non morti sono aberrazioni

Culto poco diffuso e poco pubblicizzato, presente, comunque in ogni maggiore citta'.

Vantaggi: Tocco gelido
Essenza Favorita: Distruzione
Essenza Sfavorita: Illusione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Necromanzia (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Evocazione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Xabax

Aspetto: Il Chaos

I fedeli del dio Xabax sono persone molto particolari e difficilmente capibili.

Forse pessimisti o ottimisti per natura, predicano l'agnosticismo universale, correndo in contro, se così gli va', a qualsiasi destino.

- Nulla e' eterno ed immutabile
- La vita e' affidata alla sorte, di cui Xabax e' padrone, Il fedele confida nel Dio
- Xabax e' mutevole, così il suo favore, il vero fedele sa di non sapere niente e prende la vita così come viene
- Non puoi guardare oltre , perche' li' e' Xabax

Culto molto piccolo ma molto conosciuto per le sue particolari idee della vita.

Le feste degli accoliti di Xabax sono le piu' famose e gettonate e si protraggono per giorni e giorni.

Vantaggi: Senza paura

Essenza Favorita: Convocazione

Essenza Sfavorita: Rivelazione

Accesso alla Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, Evocazione (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Seeyek

Aspetto: L'Avventura

I fedeli di Seeyek sono avventurieri, cercatori di gloria e fama, amiconi e protettori del gruppo. Ed al gruppo molto e' legato il suo credo e la loro forza.

- Il vero fedele ama l'avventura e rispetta i compagni, poiche' grazie a loro potra' aumentare la sua esperienza
- Una torcia, una mazza e la fede, solo grazie a Seeyek si aggiunge esperienza
- improvvisare adattarsi e raggiungere lo scopo, così il dio impone

Autentici self-made man. i fedeli di Seeyek sono fundamentalmente buoni e sanno essere validi compagni, fedeli ed onesti.

Vantaggi: Scudo mentale

Essenza Favorita: una a scelta

Essenza Sfavorita: una a scelta

Accesso alla Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, una a scelta (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: le rimanenti scuole di magia (+0 alle prove di CM)

Daraka

Aspetto: L'Oscurita

se Daern e' il culto positivo principale, quello della dea Daraka e' il malvagio piu' noto.
I fedeli di Daraka non fanno nascondimento del loro credo e con le loro scure vesti girano per le strade a cercare accoliti o ad eseguire le loro oscure trame.

I fedeli della Dea Daraka bramano il potere, con qualsiasi mezzo possa essere ottenuto

- Diffondere il culto imponendo il terrore del Dio
- Potenziare il culto assurgendo a cariche di potere
- Solo nell'oscurita' la verita' esiste
- Nella notte senza stelle il sorriso di Daraka benedice i suoi discepoli
- Nella confusione Daraka appare, e tutto ora e' chiaro

E' l'unico culto, malvagio, che abbia pubbliche chiese nelle maggiori citta'.

Vantaggi: La mia ombra è mia amica

Essenza Favorita: Convocazione

Essenza Sfavorita: Trasformazione

Accesso alla Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, Evocazione (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: Illusione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Zxcvbnm

Aspetto: L'Inganno

I fedeli della dea dell'inganno, non appaiono mai come tali: travestitismo, sotterfugio, inganno sono la loro vita e passione. abilissimi ladri e dotati di limitate capacita' illusionistiche, i fedeli di sua Signora degli Inganni sono i principali componenti e fondatori delle gilde dei ladri. Culto non strettamente malvagio e' presente nei bassifondi di tutte le citta'.

- La realta' e illusione, l'illusione e' la realta', chi e' padrone delle illusioni e' padrone della realta'

- Un furto spettacolare o una truffa sono l'offerta' piu' gradita alla Dea
- Inganno, diplomazia, negoziato, spada: solo in quest'ordine agisce il fedele

Quindi quando incontrate un ladruncolo, state attenti potrebbe essere un fedele di SSDI, e potreste attirare l'attenzione di tutti gli altri devoti.

Vantaggi: Sensi protetti
Essenza Favorita: Illusione
Essenza Sfavorita: Difesa

Accesso alle Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Illusione (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Evocazione, Abiurazione, Necromanzia, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Zarkor

Aspetto: La Sofferenza

I fedeli della dea Zarkor, sono dei veri e propri untori, si divertono a martoriare la gente, o diffondere malattie e sofferenze.

- La dea gioisce della sofferenza di tutti gli esseri: infliggendo dolore il devoto si magnifica di fronte alla dea
- La corruzione della carne e della mente e' il normale stato della natura: portare corruzione, malattia e degrado e' la missione del fedele
- Nella malattia e nel dolore la mente si libera e si avvicina alla dea, infliggersi dolore e' grande offerta

L'unica cosa divertente di questo culto e vedere come siano cacciati da tutti gli altri fedeli, compresi i Koirani.

Vantaggi: Denti oppure Artigli
Essenza Favorita: Alterazione
Essenza Sfavorita: Cura

Accesso alle Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Necromanzia (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Evocazione, Abiurazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Eramide

Aspetto: I Non Morti

I fedeli del dio Eramide sono i cultori della non vita, artisti nel riportare dall'oltretomba alla loro vita. dio molto amato da alcuni necromanti e' relativamente poco conosciuto e pregato.

- Solo Eramide custodisce la chiave per l'ultimo volo
- Lui e' padrone della non vita, e abbraccia chi lui ama
- I non-morti sono le braccia del Dio, attraverso essi si raggiungera' la pace totale
- Lui e' portatore della vera vita, il fedele la anela

Fedeli dal tocco non-mortale (che bella battuta...) sono pericolosi perche' spesso accompagnati dalle loro creature.

Vantaggi: Scudo Mentale
Essenza Favorita: Distruzione
Essenza Sfavorita: Creazione

Accesso alla Scuole di Magia:
 Scuole Privilegiate: Universale, Necromanzia (+2 alle prove di CM)
 Scuole Normali: Evocazione, Abiurazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento (+0 alle prove di CM)

Averim

Aspetto: La Bellezza

I fedeli della dea Averim sono i belli, felici, puliti, puri...culto potente perché ammalia le menti delle persone, per fortuna poco diffuso e noto.

- La bellezza e' potere
- Il fedele sa usare il potere per piegare al proprio volere chi dal potere e' soggiogato
- Amore e bellezza sono facce opposte di due medaglie diverse
- Il vero fedele sa usare ogni potere lui concesso per il piacere della Dea

Veri incantatori, meglio non guardarli negli occhi se non si vuole rimanere stregati e ridotti in schiavi.

Vantaggi: Senso della moda, Voce suadente
Essenza Favorita: Charme
Essenza Sfavorita: Convocazione

Accesso alle Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, Ammalimento (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: Evocazione, Abiurazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Necromanzia (+0 alle prove di CM)

Kyriel

Aspetto: La Natura

I fedeli della dea Kyriel sono i protettori della Natura e di ciò che è di Yeru. Molto del suo lavoro viene fatto direttamente nell'ambiente proteggendo la flora e la fauna.

- La natura non è crudele e' indifferente
- La natura non fa niente senza scopo
- Proteggi la natura e proteggerai te stesso
- Custodisci e proteggi la flora e la fauna

I fedeli sono per qualcuno selvaggi, per altri maestri di vita, per altri protettori di ciò che va protetto. I devoti di Kyriel possono essere stanziali e dedicati ad un luogo o girovaghi e dedicare la propria vita alla protezione della Natura.

Vantaggi: Animalia

Essenza Favorita: Trasformazione

Essenza Sfavorita: Distruzione

Accesso alle Scuole di Magia:

Scuole Privilegiate: Universale, Evocazione (+2 alle prove di CM)

Scuole Normali: , Abiurazione, Illusione, Invocazione, Trasmutazione, Divinazione, Ammalimento, Necromanzia (+0 alle prove di CM)

Gli aspetti generici

Vengono anche presentati le divinità generiche, ovvero la possibilità di dichiarare la propria fedeltà ad un aspetto generico, quale il Bene, il Male, la Legge, il Chaos.

Come per i Patroni anche gli aspetti generici concedono dei vantaggi e svantaggi alle Essenze, ogni Aspetto concede una Essenza privilegiata (+2 CM alle prove) e nega una Essenza (non utilizzabile).

Non è necessario specificare la divinità adorata bensì solo se si è fedele al Bene, Male, Chaos o Legge.

Divinità Generica	Vantaggio/Abilità Concessa	Essenza Favorita	Essenza Negata
Buona	Incanalare Energia	Cura	Distruzione
Malvagia	Forgiato nella Furia	Distruzione	Cura
Chaotica	Colpo Furtivo	Movimento	Creazione
Legale	Colpi Poderosi	Creazione	Movimento

In accordo con il Narratore, ed adeguatamente motivato, e' possibile cambiare Abilita' ed Essenze.

Accesso alla Scuole di Magia:
Scuole Privilegiate: Universale, una a scelta (+2 alle prove di CM)
Scuole Normali: le rimanenti scuole di magia (+0 alle prove di CM)

I Simboli Sacri

KOIRA



DIO



DAERN



NEUTRALE



MORAIM



BUONO



TALO



CATTIVO



SEFRYN



JASKARA



FREYALISE



EDIATH



XABAX



TURAK



DARAKA



XEPTELE
KYPLKOLBT



ZARKOR



ERAMIDE



SEETEK



ISAR



SOLINI



AUERIN

