



TOMO III MAGIA E CULTI

I CREATORI:

ANDREA PREVITI
GABRIELE NUNNARI
CHIARA ZAPPÀ
MARCELLO D'ARRIGO
DANIELA GERMANA'
DARIO GERMANA'

INDICE

CAPITOLO I

TIPI DI MAGIA

1. MAGIA ARCANA
2. BUDO
3. MAGIA DRUIDICA

CAPITOLO II

CULTO

1. CULTO DEL CUSTODE (UKHEL)
2. CULTO DI GALA
3. CULTO DELLA LUNA O DELLA DEA (SELUNE)
4. CULTO DELLA VOLTA

CAPITOLO I

TIPI DI MAGIA

I tipi di *magia* contemplati in questo regolamento sono principalmente quattro:

Magia Arcana: appresa dai personaggi tramite lo studio della disciplina e la continua esercitazione con i relativi incantesimi.

Magia Druidica: i possessori di tali capacità sono poco presenti nei centri abitati, in quanto traggono la loro forza dalla *natura* che li circonda. I loro poteri infatti non derivano da studi o esercizi, ma vengono loro donati dalla *madre terra* stessa, verso cui hanno dimostrato amore e lealtà.

Magia Budo: i praticanti delle arti di questa scuola vengono definiti “budo” e traggono le proprie capacità da una fonte energetica chiamata Shetah. La pratica e lo studio delle tecniche budo è finalizzato alla completa connessione con quest’ultima. Tutti i budo dovranno eseguire con cura la gestualità dei loro attacchi o incantesimi, poiché la forza del loro potere sta nella loro buona riuscita.

Miracoli Divini: vengono generosamente concessi dagli Dei, come dono per la fede riposta in loro. Ecco perché più che di incantesimi si parla di veri e propri *miracoli*. Sebbene alcuni Sacerdoti portino con sé dei breviari per le preghiere, queste non sono standard per ogni sacerdote, in quanto pregare è un qualcosa di più intimo e soggettivo. Ogni sacerdote, infatti, decide per conto proprio quali dovranno essere le parole da rivolgere alla propria divinità.

Spiegate le differenze tra le varie manifestazioni della magia, dobbiamo riportare qualche notizia su come questa verrà ad integrarsi nel gioco vero e proprio, con le giuste *limitazioni* che sembrano inevitabili:

- ogni incantesimo per essere lanciato necessita di una *componente verbale* e, per la magia che la necessitano, una *componente somatica*. La mancanza o l'errore di una di queste componenti renderà vano il tentativo di lancio, ma comporterà comunque la perdita dei cartellini.
- ogni 6 ore di riposo si recupereranno **2 CM**.
- chiunque intraprenda uno dei tre percorsi di magia (Budo, Druidico e Arcano) non potrà più scegliere di spostare i suoi interessi verso un'altra strada senza perdere la relativa forza magica precedentemente utilizzata.
- non è previsto l'uso di cartellini magia “fisici” poiché, essendo un gioco basato sulla lealtà, si è convenuto di dare quanta più libertà e fiducia possibili ai giocatori. Dunque i PG hanno totale autonomia nella gestione dei CM (con la speranza di non doverne pentire!)
- La distanza massima a cui può trovarsi il bersaglio di un qualsiasi “incantesimo” è di **3 metri**, salvo i casi in cui sia specificata una chiamata che ne modifica il raggio di azione.

1. MAGIA ARCANA

“L'uomo che geme sotto il peso importuno dei pregiudizi a stento potrà persuadersi che mi è stato possibile d'inchiudere, in questo piccolo tomo, l'estratto di un'intera vita di conoscenze. Questo sapere fu sepolto per molti secoli dal fanatismo dei miei consanguinei, dalle superstizioni e dalle individuali preoccupazioni nate dall'educazione e dal minimo amore d'investigare il vero. Ho grande fiducia che i sapienti legati ai misteri dell'Immaterium, detti altresì Arcanisti, riguarderanno questo libro come il più prezioso tesoro dell'universo.”

"L'occhio delle dune"

Come è possibile ipotizzare, la manipolazione dell'**Immaterium** è una pratica ottenibile principalmente con lo studio e l'esercitazione assidua. Per poterla attuare, tuttavia, è necessario possedere la scintilla, la predisposizione mentale (o nei rari casi quella del sangue) per comprenderne la grandezza. Quindi più che di stregoni, protagonisti di un passato ormai troppo lontano, oggi si parla di studiosi dell'immaterium, di veri e propri Magus, che cercano di accrescere sempre più la loro conoscenza. Tale sapere dovrà essere riposto in un libro, un grimorio, fonte ed epicentro dell'intera sapienza arcaica, senza il quale nessun mago è in grado di navigare tra i meandri dell'Immaterium e sfruttarne le molteplici possibilità. E' possibile che tali studi ed incanti vengano insegnati da altri studiosi e che tali conoscenze vengano appositamente trascritte sul grimorio ma, in mancanza di un maestro preposto, si osserverà la distruzione del tomo originale. Voi, Magus ambiziosi, non cedete alla tentazione di voler sapere tutto e subito, lo studio dell'Immaterium è un processo lungo e in continua crescita.

Cos'è quindi la magia? Cos'è un incantesimo? Come fa un manipolatore a dare forma agli incantesimi? Sono alcune domande che i Magus non si pongono. Si tratta di una forza con la quale è possibile sovvertire le normali leggi della natura, che sia giusto o sbagliato non è questa la sede idonea di discussione. Gli incantesimi sono le formule con cui il manipolatore è in grado di trasformare l'Immaterium, influenzando la realtà. Sparire alla vista altrui, piegare lo spazio e il tempo per attraversarlo o, molto più banalmente, fare luce in una stanza sono solo alcuni esempi di come gli incantesimi di un Magus sovvertono le leggi naturali di Antica.

Gli incantesimi, come abbiamo detto, sono il modo in cui l'Immaterium viene piegato e trasformato. Ma come avviene tutto questo? Attraverso la formulazione di una frase, il dispendio di un certo quantitativo di energie mentali e di una corretta gestualità per convogliarlo. Il Magus quindi con un atto di volontà e la pronuncia delle parole che contengono il potere arcano, produce l'effetto dettato dalla formula. La buona riuscita dell'incantesimo avviene solo se il Magus ha sufficiente controllo, conoscenza ed esperienza nella manipolazione (diversamente imparate a riconoscere il fallimento).

Abilità Speciale:

- **Individuazione del magico** (Prerequisito-Magia Arcana IV)

Effetto: E' possibile, concentrandosi per 1 minuto, capire se un oggetto è magico, ma non sarà possibile percepire emanazioni differenti dall'arcano. Dopo 3 minuti di concentrazione potrebbe essere possibile capire l'effetto della magia impressa nell'oggetto.

Di seguito troverete una lista di incantesimi che potete liberamente scegliere per iniziare il vostro percorso di studi. Ricordate che in questo Tomo verranno elencati solo un piccolo numero di incantesimi, lasciando il resto acquisibile durante lo svolgimento dei vostri studi.

Lista Incantesimi

- **Annullare l'udito:**

Costo: 2 CM

Durata: Immediata

Effetto: La vittima non sentirà per 15 secondi dopo essere stata colpita.

Componente somatica: L'incantatore dovrà porre entrambe le mani sulle proprie orecchie e mimare l'intenzione di voler sottrarre l'udito al bersaglio, direzionando successivamente le mani verso di lui.

Componente verbale: "Ego negas aude immaterium"

Chiamate: Sorditatis

- **Armatura magica:**

Costo: 3 CM

Durata: 20 minuti

Effetto: Il mago riesce a creare un rivestimento magico attorno al proprio corpo che gli darà 2 PA.

Componente somatica: L'incantatore dovrà simulare, con i propri movimenti, di indossare un elmo e poggiare le mani al petto incrociandole.

Componente verbale: "Ego plasmo defensa immaterium"

Note: L'incantesimo non può essere lanciato a favore di terze persone. Gli effetti non sono cumulabili con incantesimi con lo stesso nome.

- **Calmare:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il mago riesce a calmare l'ira di un combattente.

Componente somatica: L'incantatore dovrà alzare le mani in alto e successivamente protenderne una verso il bersaglio.

Componente verbale: "Ego dissolvo Furor immaterium"

- **Creare luce:**

Costo: 2 CM

Durata: 5 minuti

Effetto: Si è in grado di far risplendere il palmo della propria mano e quindi di indirizzare un fascio di luce per illuminare un luogo buio in assenza di torce.

Componente verbale: "Ego plasmo lux immaterium"

Note: Il giocatore dovrà portare con sé una torcia che, nascosta, servirà per l'effetto.

- **Dardo magico:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: L'incantatore lancia di fronte a sé il potere concentrato dell'immaterium, danneggiando un avversario.

Componente somatica: L'incantatore dovrà simulare di stringere nella mano una sfera di potere per poi scagliarla aprendo il palmo e direzionandolo verso il nemico.

Componente verbale: "Ego mitto sagitta immaterium"

Chiamata: Arcani

Note: Il bersaglio deve trovarsi in un raggio di 3 metri.

- **Dissolvi magie I:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: L'incantatore riesce ad annullare gli effetti di un incantesimo, di rune o di circoli magici di costo 1 e 2 CM. Diversi incantatori possono unirsi per provare a dissolvere magie più potenti.

Componente somatica: L'incantatore deve porre le proprie mani a circa 5 centimetri di distanza dall'oggetto o effetto che si desidera annullare e tenere gli occhi chiusi, rimanendo immobile, per tutta la durata della concentrazione.

Componente verbale: "Ego dissolvo immaterium"

- **Esplosione magica:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: L'incantatore lancia attorno a sé il proprio potere danneggiando gli avversari.

Componente somatica: L'incantatore dovrà alzare le mani in alto e successivamente allargare

le braccia.

Componente verbale: “Ego expulso forza immaterium”

Chiamate: Emi arcani

- **Ferro magico:**

Costo: 4 CM

Durata: 5 minuti

Effetto: Il mago riesce a trasferire la propria energia arcana su uno scudo o sull'armatura. Tale oggetto non potrà essere distrutto e assorbirà colpi devastanti.

Componente somatica: L'incantatore deve porre le proprie mani sull'oggetto che desidera incantare e tenere gli occhi chiusi, rimanendo immobile per tutta la durata del lancio.

Componente verbale: “Ego infundo ferri immaterium”

Chiamate: Inefficax

Note: Lo scudo/armatura non subisce Fractum e assorbe un colpo Interritus.

- **Mozzare voce:**

Costo: 2 CM

Durata: Immediata

Effetto: La vittima non potrà parlare per 15 secondi dopo essere stata colpita.

Componente somatica: L'incantatore dovrà porre entrambe le mani sulla propria bocca e mimare l'intenzione di voler sottrarre la voce al bersaglio, direzionando successivamente le mani verso di lui.

Componente verbale: “Ego negas vox immaterium”

Chiamate: Silentis

- **Muro di forza:**

Costo: 5 CM

Durata: 30 minuti

Effetto: L'incantatore creerà una barriera di forza di larghezza e altezza massima 3 metri, su di una soglia (porta, varco, finestra, cancello ecc..), rendendola invalicabile.

Componente somatica: L'incantatore dovrà spargere sulla soglia interessata del sale, tracciando una linea retta da capo a capo.

Componente verbale: “Ego plasmo velo immaterium”

Note: L'incantatore deve mantenere attivo l'incantesimo per tutta la sua durata, tenendosi ad un massimo di 3 metri dal punto stabilito (il pg costante dovrà informare dell'impossibilità di valicare la barriera). La barriera potrà essere infranta dopo aver subito 3 Fractum o se l'incantatore perde la concentrazione.

- **Offuscare vista:**

Costo: 2 CM

Durata: Immediata

Effetto: La vittima non vedrà più per 15 secondi dopo essere stata colpita.

Componente somatica: L'incantatore dovrà porre entrambe le mani sulla propri occhi e mimare l'intenzione di voler sottrarre la vista al bersaglio, direzionando successivamente le mani verso di lui.

Componente verbale: “Ego negas viso immaterium”

Chiamate: Cecitas

- **Stretta poderosa:**

Costo: 2 CM

Durata: Immediata

Effetto: L'incantatore riesce ad indirizzare il proprio potere arcana nelle proprie mani, trasferendolo su un bersaglio.

Componente somatica: L'incantatore deve toccare il bersaglio.

Componente verbale: “Ego oppresso immaterium”

Chiamata: Arcani

Note: Il bersaglio subisce un danno magico.

2. BUDO

La filosofia budo si basa sull'esistenza della **fonte primordiale**, che in antico esgariano è detta **Shetah** ed è considerata l'origine di tutta l'energia dell'universo. La sua collocazione è senza tempo né spazio ma la sua esistenza governa i fenomeni naturali, fisici e spirituali del mondo. La fonte non è una divinità, pertanto non ha originato una vera e propria religione né una ritualità, nonostante la devozione che ispira sia paragonabile a quella dei fedeli di un culto. I budo tramandano svariati usi e consuetudini per onorare la fonte e mantenere viva la memoria del ruolo che questa ha avuto nella nascita e nello sviluppo della propria cultura, ma ciò non sfocia in riti eseguiti in appositi templi o altre tipiche manifestazioni di tipo religioso. Uno dei cardini della filosofia budo è certamente la *via della purificazione*. Tale principio, cuore della fede esgariana, si basa sull'idea che tutte le cose provengano dalla fonte, di essa si nutrano ed in essa ritornino. Le cose incoscienti compiono la loro esistenza in modo inerte e lineare, seguendo il naturale ciclo di vita materiale. Ogni Essere vivente cui la Shetah abbia invece donato la “coscienza di sé” ed abbia così la facoltà di determinare il proprio destino, compie un percorso nel mondo terreno che “annebbia” l'originale purezza propria della fonte. Lo scopo dell'Essere diventa dunque acquisire consapevolezza della Shetah e della sua universale presenza, comprendere il proprio stato terreno caratterizzato dall'incarnazione in materia mortale e indirizzare il proprio cammino verso l'origine, santificando la natura e tutte le manifestazioni della fonte. Al termine di una vita terrena la materia muore e libera l'Essere: se questo è stato sufficientemente purificato può risuonare con la vibrazione universale della fonte e far ritorno all'origine, altrimenti precipita, legandosi nuovamente alla materia ed incarnandosi per una nuova esperienza terrena di purificazione. Secondo tale visione, dunque, i fedeli esgariani vedono la morte come un momento cruciale, in cui l'Essere conoscerà il proprio futuro: ritorno all'origine o una nuova esperienza nella materia terrena. Le scuole che nei secoli hanno tramandato la conoscenza della fonte ed hanno sviluppato i metodi per trarne energia in vario modo sono tre, ovvero le cosiddette *Arai*. Esse fondano gli insegnamenti su un principio chiave: la fonte è l'origine dell'energia universale, attraverso la quale sono possibili tutti i fenomeni del mondo. Essa si manifesta attraverso la natura, gli esseri viventi ed in particolare gli esseri umani. La Shetah è inoltre origine e collante di tutte le forze, visibili ed invisibili, ed è responsabile dei vari stati di coscienza dell'essere umano, fra i quali l'energia vibra e scorre ininterrottamente. Di conseguenza ciascun discepolo budo è consapevole che ogni manifestazione di energia, dalla forza fisica dell'individuo, alle forze naturali come temporali e maree, all'energia interiore, propria dello spirito e della mente, sono tutte indistintamente ascrivibili alla presenza eterna della fonte. I budo di qualsiasi scuola e di ogni grado d'istruzione condividono la presenza della Shetah e in tutte le forme possibili, tuttavia ciascuna delle tre arai tramanda i segreti utili a percepirne la sua potenza in un modo specifico. Tre diverse vie per connettersi alla fonte stessa.

Le tre cittadelle

Si narra che gli esgariani siano gli ultimi rimasti di un'antica razza di umani del nord di cui si sa poco o nulla. Una particolarità è rappresentata dal loro spiccato sesto senso, un intuito innato, probabilmente una memoria del popolo che furono anticamente. Alcuni fra i più anziani maturano tale senso fino ai limiti della premonizione, al punto che i vecchi esgariani che abitano nei villaggi sono sovente considerati pazzi.

Nelle cittadelle il “sesto senso” esgariano è oggetto di studio e pratica quotidiana al fine di renderlo parte integrante delle arti budo. Si ritiene infatti che tale sesto senso non sia altro che la scintilla della Shetah, tramandata dagli antenati del popolo esgariano, quale eredità da custodire e coltivare al fine di innalzare il genere umano verso uno stato più elevato di coscienza.

“In ogni fiore degli Amuoth si cela il seme di un vero Budo”, recita un vecchio detto del nord. Le Arai infatti riconoscono il vero potere in ogni abitante di queste terre, a testimonianza dell’idea che il popolo esgariano sia stato “scelto” per un fine più grande e nobile, di cui solo pochi conoscono il vero significato. “Il sesto senso germoglia e cresce in ogni bambino, ma solo le arti Budo possono tramutare il seme in una quercia”, si legge in un antico testo esgariano.

Le Arai o “Case del cielo”, sono delle fortificazioni collocate a protezione del popolo esgariano.

Ciascuna cittadella è collocata ad un’altitudine notevole, ma l’Arai rossa si trova ad un’altezza ancora superiore, essendo stata edificata lungo la via che porta al monte Smegh, la vetta più alta del paese. Ognuna di esse presenta spesse mura di cinta al cui interno dimorano migliaia di guerrieri budo, che quotidianamente si prodigano per contribuire al benessere di Esgaren.

Gli obiettivi delle cittadelle sono essenzialmente cinque:

- protezione e divulgazione della tradizione budo;
- reclutamento e formazione dei giovani budo;
- studio ed applicazione delle tre vie;
- addestramento delle milizie da convocare in caso di guerra;
- organizzazione della sicurezza nei territori esgariani.

Oltre ciò, nell’ultimo secolo i budo hanno portato avanti una estenuante ricerca, al fine di recuperare i frammenti perduti dell’antica Stele di Numenath, andata distrutta per mano della flotta al-quriana.

All’interno delle case del cielo vige una ferrea gerarchia militare ed iniziatica. Tale gerarchia ha due significati: da un lato tale suddivisione dei ruoli consente a tutti di avere confini certi entro cui comportarsi ed agire; dall’altro il grado militare misura la capacità di comprensione e padronanza dell’energia. Il sistema gerarchico si articola in “rei” ovvero i gradi e “ren” cioè il livello raggiunto per ogni grado. I gradi si distinguono in:

- **Apprendista;**
- **Cadetto dell’Arai;**
- **Maestro Budo;**
- **Custode delle tre vie;**
- **Gran maestro della Shetah**

Ciascun grado è contraddistinto da un colore: bianco per gli apprendisti, blu per i cadetti, nero per i maestri, rosso per i custodi, oro per i gran maestri. Tali colori vengono solitamente rappresentati da una cintura applicata sulla divisa. All’interno delle cittadelle e in tutte le circostanze in cui i Budo si trovino in vesti ufficiali, essi sono obbligati a portare la divisa e la cintura.

I livelli di ciascun grado sono tre e vengono rappresentati da semplici linee verticali, che vengono solitamente apposte sulla cintura.

Quando i Budo non si trovano in vesti ufficiali non sono tenuti ad indossare la divisa ma è abbastanza comune che essi portino i segni distintivi del proprio grado e livello.

Il Consiglio e la Num-Shetah

Ciascuna cittadella è guidata da un Consiglio, formato da budo selezionati fra i più alti in grado. Il Consiglio è composto da quattro Custodi e tre Gran Maestri. Tale organo della cittadella decide su tutte le materie di interesse per i budo, ivi incluse le decisioni sui rapporti con le altre Arai. I Custodi del Consiglio nominano infine i Gran Maestri e fra questi scelgono un preposto a rappresentare l’Arai nella Num-Shetah. Quest’ultima, il cui significato è “Shetah in terra”, rappresenta appunto la personificazione della fonte, attraverso i più saggi Gran Maestri.

Tale consiglio è sempre formato dai tre Gran Maestri eletti dai rispettivi Consigli delle cittadelle, cui si aggiunge un rappresentante del Consiglio popolare di Meskar, per tutte le questioni in cui si ritenga necessario ascoltare il parere di tutti gli esgariani.

Selezione e addestramento

La selezione dei bambini avviene su segnalazione da parte della famiglia. Ogni casa di Esgaren, a pre-

scindere dall'estrazione sociale, può inviare una missiva all'Arai di appartenenza indicando le qualità notate nel bambino e, se il caso viene ritenuto significativo, viene inviato un maestro per un'osservazione diretta. Come detto, è fede comune fra gli esgariani ritenere che la scintilla della Shetah sia presente in ciascun membro del popolo e, secondo alcuni, in ogni essere vivente. Tuttavia solo in pochi si ritiene che tale seme sia abbastanza forte da poter essere sviluppato in questa vita. Pertanto, se il maestro percepirà nel bambino una fiamma abbastanza ardente lo inviterà a diventare discepolo delle tre vie. Il bambino dovrà quindi trovare la forza e il coraggio di affrontare il "merenah", il cammino iniziatico. Una volta giunto ai piedi della montagna su cui sorge la cittadella, il bimbo dovrà affrontare da solo il resto della strada fino a giungere alle porte dell'Arai: se la Shetah arde forte in lui, egli troverà le risorse per affrontare il viaggio e le sue insidie. Non vi è scelta per la famiglia nè per il bimbo: l'Arai in cui recarsi dovrà essere quella presente nella regione di provenienza.

La maggior parte di questi bambini cede allo sconforto e torna indietro. Le famiglie sono solite attendere per un giorno intero. I pochi che possiedono la tenacia necessaria percorrono soli tutto il sentiero fino a giungere alle porte della fortezza.

Dal momento del loro ingresso all'età di otto anni, questi coraggiosi bambini esgariani diventano apprendisti budo. Ciò viene celebrato in modo solenne, mediante il cosiddetto "rito dell'ascensione", in quanto si ritiene che ogni giovane apprendista, compiuto il proprio cammino, abbia avuto accesso ad una parte più nobile del proprio essere, dunque uno stato superiore. A questo punto inizia il vero e proprio addestramento: durante il primo anno gli apprendisti imparano a padroneggiare le arti del corpo a corpo, mentre nei successivi quattro anni di studi si concentrano sulle tecniche proprie dell'Arai d'appartenenza. Compiuto questo primo percorso ogni apprendista deve superare tre prove: nella prima deve affrontare un maestro ed essere capace di tenergli testa, nella seconda deve meditare fino ad entrare in contatto profondo con la Shetah, mentre l'ultima prova viene stabilita in modo mirato per ciascun apprendista (l'elemento comune consiste nell'affrontare i propri limiti e le proprie paure). Sono i maestri a stabilire se e quando un apprendista sia pronto ad affrontare ciascuna delle tre prove. Alcuni impiegano anni prima di superarle, mentre i più dotati avanzano con successo nell'arco di pochi mesi ed è probabile che siano destinati a compiere grandi gesta in futuro. In entrambi i casi nel tempo seguente prosegue il percorso di studio e perfezionamento, accedendo man mano a insegnamenti sempre più avanzati.

Coloro che superano le tre prove vengono nominati Cadetti dell'Arai. I cadetti vengono assegnati a varie mansioni che possono avere luogo sia entro le mura che in territorio esgariano o all'estero, in base al volere del Consiglio della cittadella. Trascorsi altri due anni, se il consiglio si ritiene soddisfatto di quanto fatto dal cadetto, può nominarlo Maestro budo. I gradi successivi vengono assegnati a Maestri selezionati, che si sono distinti per particolari gesta o capacità. A questi budo può essere dunque concesso il grado di "Custode delle tre vie". I Custodi, se ritenuti idonei, possono entrare a far parte del Consiglio della cittadella, su assenso del Consiglio stesso.

All'interno di ogni Arai si possono trovare ampi cortili, ove avvengono i raduni all'alba e al tramonto, per rendere omaggio alla luce della Shetah, nonché tutte le adunate formali, ad esempio per l'iniziazione degli Apprendisti o per la proclamazione del Gran Maestro.

Le cucine e le dispense sono ampie ed accolgono immense quantità di viveri, quale tributo della comunità esgariana, nonché generose provviste in caso d'assedio. Vi sono poi le sale d'allenamento, dove vengono tramandati i segreti delle antiche arti, una biblioteca, in cui i guerrieri prendono consapevolezza delle conoscenze del mondo, e infine i dormitori.

Le vie del cielo

"Tre sono le Arai, tre le vie per il cielo" recita un antico testo budo. Le vie intraprese dai budo sono corpo, mente e spirito. Nero, bianco e rosso sono i colori degli abiti indossati nelle rispettive cittadelle. Tali vie non sono altro che scuole di pensiero, declinazioni parallele di un percorso di vita comune a tutti i budo, dai giovani novizi fino ai Gran Maestri più anziani. Ogni via fonda lo sviluppo del cultore

sulla pratica di particolari forme di combattimento corpo a corpo e sulla scoperta del mondo extra-corporeo, un universo ignoto alla gente comune ma che si narra sia pronto a schiudere le proprie porte ai budo più dotati e meritevoli. Quali siano i segreti celati in questa dimensione ultraterrena non è possibile scoprirlo in alcun testo scritto, poiché solo l'esperienza diretta e individuale di ciascun budo può sperare di rispondere a una tale sete di conoscenza.

La scuola nera segue la via del corpo, la via terrena, ovvero la filosofia che maggiormente incarna lo spirito guerriero dei Budo. I praticanti di questa cittadella si dice siano i più abili nell'arte del combattimento, tanto da essere ritenuti i più pericolosi, probabilmente per via di alcuni iniziati che amano mostrare le proprie capacità. Questa scuola ha luogo nell'Arai del nord, sulle vette che sovrastano la piana dell'Isgara.

La scuola bianca o "scuola della luce" basa la propria arte sul controllo dell'energia che è insita in tutte le manifestazioni del creato. Mediante tale capacità gli adepti dell'Arai bianca sono in grado di generare o evocare le varie espressioni della natura, come la potenza del fulmine o il magma incandescente. La scuola bianca ha sede nell'Arai dell'ovest sul costone roccioso del monte Argoh.

Quella rossa è la via dello *spirito ardente*, ovvero la manifestazione naturale della forza soprannaturale. Fonda le proprie arti sulla scoperta del mondo metafisico attraverso avanzate tecniche di meditazione che forniscono un potere ascetico. Ciascun budo rosso impara ad utilizzare la mente per connettere i due mondi, ovvero fisico da una parte e spirituale dall'altra, dunque il passo successivo consiste nel controllo delle energie che fluiscono tra i due piani. La scuola rossa, si trova a sud, sopra la valle di Edras, sul costone roccioso del picco di Smegh.

Arai Nera

Le arti della via nera si basano sull'esaltazione dell'energia presente nel fisico del praticante. Non si tratta di mera energia muscolare o della forza dovuta al semplice movimento del corpo, piuttosto si intende quella porzione di energia della fonte che transita in un dato istante nel corpo del combattente, pertanto la sua manifestazione fisica attraverso la pratica corporea non può che essere poderosa, a tratti devastante. La tradizione della via nera si basa dunque sull'esaltazione e sullo studio dell'energia che fluisce attraverso il corpo umano. Come detto l'energia della fonte è presente in tutto ciò che esiste, compreso il corpo dei viventi, anche se in minima parte. Le tecniche dell'Arai nera consentono al praticante di risvegliare l'energia interiore e connettersi alla fonte creando una risonanza energetica. Tale risonanza funziona come un ponte energetico, tale da consentire un flusso dalla fonte al corpo del combattente, e l'energia che fluisce viene utilizzata per ampliare enormemente la potenza dei propri attacchi e difese. Le arti marziali proprie delle scuole Budo aumentano esponenzialmente l'efficacia dei colpi sferrati nei combattimenti corpo a corpo (Vedi tomo II - Chiamate e abilità).

Arai Bianca

La scuola bianca fonda la propria ricerca sulle manifestazioni naturali della fonte, ovvero dell'energia sotto forma di elettricità, luce, calore ed altro ancora: i fenomeni naturali sono quindi considerati come quanti di energia della fonte che si manifestano nel mondo attraverso tuoni, fulmini, eruzioni vulcaniche, cascate, ecc. Il budo bianco dunque, mediante la simbiosi con la fonte, è in grado di riprodurre le condizioni energetiche che generano tutti questi eventi, che possono essere manipolati in combattimento fino ad annientare l'avversario.

Capacità di livello I

- **Scossa:**
Costo: 3 CM
Durata: immediata
Effetto: le mani del personaggio generano una forte scarica elettrica che viene trasmessa a qualsiasi corpo a contatto.

Componente somatica: si chiudono gli occhi interpretando un momento di concentrazione per almeno 5 secondi, quindi si pongono entrambe le mani sull'oggetto o corpo esercitando una lieve pressione/stretta al momento della scarica.

Chiamata: Fulgor

- **Bagliore:**

Costo: 2 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio produce un bagliore di luce di breve durata, paragonabile a quello dovuto ad una forte luce diretta negli occhi.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 5 secondi. Dopo si porta una mano alla tempia, tenendo l'indice e il medio retti e le altre dita raccolte. L'altra mano resta aperta col palmo rivolto verso il bersaglio.

Chiamata: Cecitas

- **Voce imperiosa:**

Costo: 3 CM

Durata: immediata

Effetto: La voce del personaggio diviene innaturale, risultando più profonda e potente, ma soltanto alle orecchie di coloro che si trovano nella stessa stanza o, in spazi aperti, in un raggio di 5 metri.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: Emi Imperi "ascoltatemi"

Capacità di livello II

- **Lampo:**

Costo: 3 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio genera un lampo luminoso che provoca un accecante fastidio ai presenti.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi. Dopo si porta una mano alla tempia, tenendo l'indice e il medio retti e le altre dita raccolte.

Chiamata: Emi Cecitas

- **Fulmine dal cielo:**

Costo: 4 CM

Durata: immediata

Effetto: Il personaggio genera un fulmine che dal cielo colpisce direttamente il bersaglio indicato con le mani.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 5 secondi. Solo all'aperto.

Chiamata: Duplum Fulgor

- **Flusso magmatico:**

Costo: 4 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio genera una fuoriuscita lavica da un punto indicato nel terreno.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 5 secondi. Solo all'aperto.

Chiamata: Magma

Capacità di livello III

- **Pioggia di fulmini:**

Costo: 6 CM

Durata: immediata

Effetto: Il pg genera una scarica di fulmini attorno a sé.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi. Solo all'aperto.

Chiamata: *Ampli Fulgor*

- **Uragano:**

Costo: 5 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio scatena la furia di un uragano intorno a sé.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: *Ampli Amandationis*

- **Torrente di fuoco:**

Costo: 6 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio scatena la furia di un vento infuocato di fronte a sé.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: *Ante Ignis.*

Arai Rossa

La via rossa fonda la propria conoscenza della fonte attraverso quella che viene considerata la sua presenza più pura nel praticante budo, e più in generale nelle forme di vita, ovvero ciò che essi chiamano "fuoco ardente". Questa rappresentazione della fonte non attraversa muscoli ed ossa (come nel caso della via nera), nè si manifesta attraverso gli eventi naturali (come nel caso della via bianca), ma ha sede nelle aree più nobili del corpo mistico, ovvero cuore e mente (dove il primo è espresso appunto in senso mistico e non anatomico).

Il budo rosso si allena a percepire questa grande sorgente di energia presente nell'individuo stesso e ad espanderla attingendo alla fonte, con l'obiettivo di superare qualsiasi confine tra i due mondi (quello terreno e quello energetico) ed accedere a piani di coscienza ignoti che solo l'esperienza diretta ed individuale possono suggerire.

Tale approccio alla conoscenza della fonte viene ritenuta insensata dalle altre due scuole, ciò nonostante gli effetti derivanti dalla via rossa pare siano tangibili: l'espansione del fuoco ardente genera infatti svariate conseguenze sia visibili che invisibili.

Capacità di livello I

- **Bolla d'energia:**

Costo: 3 cm

Durata: immediata

Effetto: Le mani del pg sprigionano un flusso di energia che, a contatto con un corpo o un oggetto, genera un'onda d'urto paragonabile ad un colpo con un bastone.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 5 secondi.

Chiamata: *Aura*

- **Sdoppiamento:**

Costo: 3 cm

Durata: immediata

Effetto: Il budo si insinua nel cervello di un altro soggetto creando l'illusione di replicare la propria persona. Il soggetto bersaglio vedrà immagini multiple uguali a colui che effettua la chiamata e non sarà in grado di vedere più l'originale. Le immagini fittizie appariranno minacciose e in atteggiamento di attacco.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: *Ipno*

- **Allucinazione:**

Costo: 4 CM

Durata: immediata

Effetto: il personaggio sconvolge la mente di qualcun altro mandandolo in totale confusione. Colui che subisce l'illusione si trova di fronte una scena totalmente bizzarra ed irreale, perdendo completamente contatto con la realtà.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 5 secondi.

Chiamata: *Confusionis*

Capacità di livello II

- **Esplosione ardente:**

Costo: 6 cm

Durata: immediata

Effetto: Il pg espande a dismisura il proprio fuoco ardente, generando una violenta esplosione energetica che dal suo corpo crea un'onda d'urto.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: *Ampli Aura*

- **Controllo mentale:**

Costo: 5 cm

Durata: immediata

Effetto: Il personaggio viaggia attraverso il piano della mente, entra nella testa di un altro soggetto e lo costringe ad eseguire la propria volontà.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: *Imperi*

- **Risonanza energetica:**

Costo: 5 cm

Durata: 10 secondi

Effetto: il personaggio raggiunge una risonanza tra il proprio fuoco ardente e la fonte e, mantenendo questo stato energetico, è totalmente immune a qualsiasi arma non magica. A prescindere dalla forza dell'attacco subito.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi. Per tutta la durata dell'effetto mantenere una posizione a piacere.

Chiamata: *Inefficax*

Capacità di livello III

- **Replica multipla:**

Costo: 7 cm

Durata: immediata

Effetto: il pg crea un'illusione di massa, realizzando numerose copie di se stesso. Durante l'illusione non vi è modo di scovare il soggetto in carne ed ossa.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: Ampli ipno

- **Viaggio astrale:**

Costo: 6 cm

Durata: 60 secondi

Effetto: Il corpo astrale del pg può muoversi in lungo e in largo senza limiti fisici né barriere di alcun tipo e, al ritorno, la sua mente è perfettamente in grado di ricordare quanto visto e sentito durante il viaggio.

Componente somatica: assumere una posizione yoga (o altra a piacere) e concentrazione massima per 5 minuti (salvo quanto indicato dal master presente).

Note: Obbligatorio il coinvolgimento di un master, che dovrà verificare il corretto utilizzo di tale capacità. Il pg dovrà alzare il dito per passare inosservato durante il suo "viaggio" e potrà recarsi in qualsiasi punto situato nell'area di gioco, a prescindere da ogni barriera fisica. Durante tale azione non sarà in alcun modo possibile interagire o toccare cose o persone.

- **Allucinazione di massa:**

Costo: 8 cm

Durata: 5 minuti

Effetto: il personaggio fa sprofondare i bersagli in un sonno profondo. Il pg deve descrivere il sogno prima del risveglio.

Componente somatica: Interpretare concentrazione e gestualità a piacere per un totale di 10 secondi.

Chiamata: Soporis (su massimo 3 presone a scelta del castante, entro 3 metri)

Note: Quando viene dichiarata la chiamata è necessario specificare i 5 minuti della durata, poichè normalmente il Soporis dura 30 minuti.

3. MAGIA DRUIDICA

La tradizione classica vede i druidi come "sacerdoti sapienti della natura", spesso rappresentati come vecchi venerandi con la lunga barba bianca e i lunghi capelli sciolti sulle spalle, che indossano un'ampia tunica lunga fino ai piedi e un ampio mantello.

In Àntica, invece, il druido è colui che dedica la propria esistenza alla natura e all'equilibrio della vita, abbandonando le comodità delle aree civilizzate per vivere e meditare in solitudine in boschi, foreste, ma anche deserti, tundre e altri tipi di ambienti naturali. Per i druidi la cosa fondamentale è il mantenimento dell'equilibrio e il rispetto del ciclo naturale delle cose, per questo non è possibile classificarli come buoni o malvagi. Il loro fine ultimo tende all'ordine supremo e non importa come questo debba essere raggiunto: la loro neutralità, infatti, fa sì che le loro azioni non siano sempre ben accette.

Per svolgere al meglio la loro missione, la natura ha concesso loro una sorta di magia (definita appunto Magia Druidica) in segno di riconoscimento, che è possibile utilizzare solo se si possiede la cosiddetta scintilla, ovvero la predisposizione naturale, legata fondamentalmente all'ereditarietà del sangue. La Magia Druidica quindi non deriva da uno studio pratico, poichè è un potere donato direttamente dagli elementi naturali che, penetrando all'interno del PG, gli permettono di acquisire capacità fuori dal comune.

Chiunque decida di intraprendere questo percorso dovrà immediatamente scegliere il suo elemento

spirituale (acqua, aria, fuoco, terra) per poter così sviluppare i poteri relativi alla sfera di appartenenza. Gli incantesimi druidici sono suddivisi in 4 livelli (dai più semplici ai più complessi). L'accesso a ciascun livello è determinato dall'acquisizione di un potere prestabilito, derivante dalla sua scelta iniziale.

Generalmente i druidi non si cimentano in "attività lavorative" né si interessano alle classiche faccende umane, a meno che queste non siano in qualche modo legate all'equilibrio della natura: è assai raro vedere un druido occuparsi di politica o di strategia bellica, nonostante siano in grado di combattere all'occorrenza e non soltanto tramite i loro doni. A tal proposito, è necessario ricordare che le armi in ferro e le armature in metallo sono nocive per i figli della natura, in quanto li indeboliscono fisicamente e ne bloccano i poteri. Per un druido avere questi strumenti addosso è deleterio, in quanto gli impediscono di castare e di essere al pieno delle forze. Tuttavia, se le circostanze lo richiedono, è possibile vederli indossare armature in cuoio e brandire armi in legno e/o in pietra.

LIVELLI	ACQUA	ARIA	FUOCO	TERRA
I	Generare acqua	Generare aria	Generare fuoco	Generare terra
II	Generare acqua avanzato	Generare aria avanzato	Generare fuoco avanzato	Generare terra avanzato
III	Individuazione magia druidica	Individuazione magia druidica	Individuazione magia druidica	Individuazione magia druidica
IV	Manipolazione dell'acqua	Vuoto d'aria	Padronanza delle fiamme	Crescita vegetale

Lista degli incantesimi druidici

SFERA DELL'ACQUA

Incantesimi di livello I

- **Generare acqua (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 24 h

Effetto: Crea l'equivalente di 20 cl di acqua.

Componente somatica: Il druido pone le mani davanti al petto una sull'altra, a coppa, e da esse sgorgherà acqua.

Componente verbale: "Ego crio idròn"

Note: E' necessario un recipiente in cui versare l'acqua e ricreare l'effetto della magia.

- **Acqua benefica:**

Costo: 2 CM

Durata: da utilizzare entro 1 h

Effetto: Il druido infonde il suo potere in 20 cl di acqua che, una volta ingeriti, risanano 1 PF entro 1 ora dalla preparazione dell'acqua.(il soggetto deve essere cosciente per poter bere, quindi non cura il Fatalis).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio benefico idròn"

Note: E' necessario avere 20 cl di acqua in un recipiente.

- **Acqua di volontà:**

Costo: 2 CM

Durata: da utilizzare entro 1 h

Effetto: Il druido infonde il suo potere in 20 cl di acqua che, una volta ingeriti, consentono di chiamare Inefficax alla prima chiamata mentale che il soggetto subisce entro 1 ora dalla preparazione dell'acqua.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio voluntàs idròn”

Chiamata: Inefficax

Note: E' necessario avere 20 cl di acqua in un recipiente.

- **Artigli d'acqua:**

Costo: 4 CM

Durata: 3 attacchi

Effetto: Fa ruotare masse d'acqua sotto pressione, da cui vengono scagliati artigli d'acqua ad elevata velocità che colpiscono l'avversario.

Componente somatica: Il druido si concentra per 10 secondi e, dopo aver recitato l'incantesimo, indirizza l'attacco con una mano.

Componente verbale: “Ego crio oniùko idròn”

Chiamata: Naturalis

Incantesimi di livello II

- **Generare acqua avanzato (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 24 h

Effetto: Crea l'equivalente di 40 cl di acqua.

Componente somatica: Il druido pone le mani davanti al petto una sull'altra, a coppa, e da esse sgorgherà acqua.

Componente verbale: “Ego crio iupèr idròn”

Note: E' necessario un recipiente in cui versare l'acqua e ricreare l'effetto della magia.

- **Acqua lenitiva:**

Costo: 3 CM

Durata: da utilizzare entro 2 h

Effetto: Infonde il suo potere in 20 cl di acqua, che si trasformeranno in un unguento curativo e, una volta spalmato su una ferita, risanerà 1 PF entro 2 ore dalla preparazione dell'acqua.(il soggetto deve essere stabile, quindi non cura il Fatalis).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio crisman idròn”

Note: E' necessario avere 20 cl di acqua.

- **Bolla d'acqua:**

Costo: 4 CM

Durata: 2 minuti

Effetto: Il druido viene avvolto da una bolla d'acqua che lo protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata Ignis. Per far sì che l'incantesimo abbia effetto, è necessario che il pg rimanga fermo per tutta la durata dello stesso.

Componente somatica: Il druido descrive un cerchio con le braccia e poi congiunge le mani davanti al petto.

Componente verbale: “Ego crio sferan idròn”

Chiamata: Inefficax

Note: E' necessario che il druido resti immobile e concentrato per tutta la durata dell'incantesimo, altrimenti l'effetto svanisce (non possono essere castati altri incantesimi contemporaneamente a quello in atto).

- **Frusta d'acqua:**

Costo: 3 CM

Durata: 1 attacco

Effetto: crea una sfera d'acqua di discrete dimensioni di fronte a sè dalla quale può scagliare una frustata d'acqua ad alta pressione che colpisce con forza impressionante.

Componente somatica: Il druido mette le mani davanti all'addome, con i palmi rivolti l'uno verso l'altro, come a contenere una sfera, e poi indirizza il colpo protendendo le braccia verso il bersaglio.

Componente verbale: "Ego crio flagello idròn"

Chiamata: Naturalis

Incantesimi di livello III

- **Acqua rivelatrice (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Immergendo un oggetto in acqua (o versandola su di esso), il druido percepisce se è intriso di magia druidica.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio revelatos idròn"

Note: Con apposita meditazione il pg può tentare di capire la tipologia di incantesimo.

- **Acqua medicamentosa:**

Costo: 4 CM

Durata: da utilizzare entro 2 h

Effetto: Infonde il suo potere in 20 cl di acqua, che si trasformeranno in un unguento curativo e, una volta spalmato su una ferita, risanerà 2 PF o stabilizzerà il Fatalis entro 2 ore dalla preparazione dell'acqua.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio farmakòn idròn"

Note: E' necessario avere 20 cl di acqua.

- **Armatura d'acqua:**

Costo: 4 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido viene avvolto da un'armatura d'acqua che lo protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata Ignis, ma subisce tutti gli altri danni magici e gli incantesimi.

Componente somatica: Il druido incrocia le mani sul petto e abbassa lo sguardo.

Componente verbale: "Ego crio protexa idròn"

Chiamata: *Inefficax* alle armi non incantate e all'*Ignis*.

Note: Il druido può muoversi.

- **Acqua incantatrice:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Tramite l'acqua il druido infonde il suo potere su un'arma, incantandola per 5 minuti.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: "Ego crio maghicos idròn"

Chiamata (per l'arma): Naturalis

Incantesimi di livello IV

- **Manipolazione dell'acqua (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido può manipolare medie quantità d'acqua contenuta in corpi o elementi.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: Libera.

- **Acqua depurativa:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Infonde il suo potere in 20 cl di acqua che, una volta ingerita, cura dall'avvelenamento (non può curare i veleni mortali).

Componente somatica: Libera interpretazione per 10 minuti.

Componente verbale: “Ego crio antidotòs idròn”

Note: E' necessario avere 20 cl di acqua e consultare un Master.

- **Scudo d'acqua:**

Costo: 6 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido e altre due persone a contatto con quest'ultimo vengono avvolti da uno scudo d'acqua che li protegge dai danni fisici e li rende immuni alla chiamata *Ignis*. Per far sì che l'incantesimo abbia effetto, è necessario che i pg rimangano fermi per tutta la durata dello stesso.

Componente somatica: Il druido prima incrocia le mani sul petto e poi le alza lateralmente con i palmi delle mani rivolti verso l'esterno.

Componente verbale: “Ego crio aspido idròn”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido e chi riceve la protezione devono rimanere immobili, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Onda anomala:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Crea un vortice d'acqua e lo indirizza verso l'avversario.

Componente somatica: Il druido apre le braccia per generare un vortice d'acqua e poi le protende verso il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio iupèr flutton idròn”

Chiamata: Ante Naturalis

- **Comunione con l'acqua:**

Costo: A scelta

Durata: Variabile

Effetto: Il druido ha la possibilità di entrare in contatto con il suo elemento guida per chiedere consigli o favori eseguendo un rituale appropriato.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 15 minuti.

Componente verbale: Libera scelta.

Note: Il druido potrebbe essere aiutato da altri compagni che condividono lo stesso elemento con la donazione dei CM e la partecipazione al rituale.

SFERA DELL'ARIA

Incantesimi di livello I

- **Generare aria (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 24 h

Effetto: Crea l'equivalente di 20 cl di aria.

Componente somatica: Il druido alzerà una mano verso il cielo per poi chiudere il pugno e sof-

fiarci dentro.

Componente verbale: “Ego crio aeròn”

Note: E' necessaria un'ampolla in cui versare l'aria e ricreare l'effetto della magia.

- **Aria benefica:**

Costo: 2 CM.

Durata: da utilizzare entro 1 h.

Effetto: Il druido infonde il suo potere in 20 cl di aria che, una volta annusati, risanano 1 PF entro 1 ora dalla preparazione dell'aria, ma il soggetto deve essere stabile.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio benefico aeròn”

Note: E' necessario avere 20 cl di aria in un'ampolla.

- **Messaggio nel vento:**

Costo: 2 CM

Durata: Variabile

Effetto: Il druido avrà la possibilità di mandare un messaggio di massimo 5 secondi ad una persona amica nel raggio di 1 km.

Componente somatica: Il druido porterà una mano alla bocca per poi tenderla nella direzione dell'interlocutore.

Componente verbale: “Ego crio missivàn in aeròn”

Note: E' necessario consultare un master.

- **Turbine di vento:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Crea un vortice d'aria e lo indirizza verso l'avversario.

Componente somatica: Il druido alza le braccia verso il cielo per generare un vortice d'aria e poi le protende verso il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio vortex de aeròn”

Chiamata: Amandationis

Incantesimi di livello II

- **Generare aria avanzato (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Una volta al minuto

Effetto: Il druido spegne piccole fiamme, quindi dissolve la chiamata Ignis non subendo più il danno.

Componente somatica: Il druido soffia sulla parte infiammata.

Componente verbale: “Ego crio iupèr aeròn”

- **Fiato lenitivo:**

Costo: 3 CM.

Durata: 5 minuti.

Effetto: Soffiando su una ferita il druido dona 1 PF temporaneo (non può essere usato per stabilizzare).

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: “Ego crio crisman aeròn”

Note: L'effetto non è cumulabile con altri effetti simili.

- **Folata di vento:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona dalle mani una folata di vento e la dirige verso il bersaglio da disar-

mare.

Componente somatica: Il druido descrive un cerchio con un braccio e poi lo indirizza verso il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio suffla areòn”

Chiamata: Dimittis

- **Sferzata di vento:**

Costo: 3 CM

Durata: 1 attacco

Effetto: Il druido scaglia una sferzata di vento che colpisce con forza impressionante.

Componente somatica: Il druido alza un braccio verso il cielo con la mano aperta, poi chiude il pugno e indirizza il colpo verso il bersaglio mimando una frustata.

Componente verbale: “Ego crio flagello aeròn”

Chiamata: Naturalis

Incantesimi di livello III

- **Individuazione nel vento (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido percepisce magia druidica presente o recente (entro 24h) in un raggio di 10 metri.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio revelaton aeròn”

Note: Con apposita meditazione il pg può tentare di capire la tipologia di incantesimo.

- **Soffio di vita:**

Costo: 4 CM.

Durata: Immediata.

Effetto: Soffiando intensamente su una ferita risanerà 2 PF oppure stabilizzerà il Fatalis (effettuando una respirazione bocca a bocca).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio bios de aeròn”

- **Scudo d'aria:**

Costo: 4 CM

Durata: 2 minuti

Effetto: Il druido viene avvolto da uno scudo d'aria che protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata Lapidis.

Componente somatica: Il druido incrocia le mani sul petto e abbassa lo sguardo.

Componente verbale: “Ego crio aspido aeròn”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido deve rimanere immobile, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Aria incantatrice:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Tramite l'aria il druido infonde il suo potere su un'arma, incantandola per 5 minuti.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: “Ego crio maghicòs aeròn”

Chiamata (per l'arma): Naturalis

Incantesimi di livello IV

- **Vuoto d'aria (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 10 secondi

Effetto: Il druido avrà la possibilità di eliminare l'aria da un qualunque contenitore per 10 secondi.

Componente somatica: Il druido usa le mani come fossero chele, mimandone il gesto della chiusura.

Componente verbale: Libera.

Note: E' necessario consultare un master.

- **Aria depurativa:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Soffiando su un soggetto colpito da Lapidis ne neutralizza l'effetto.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio antidotos aeròn"

- **Scudo d'aria avanzato:**

Costo: 6 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido e altre due persone a contatto con quest'ultimo vengono avvolti da uno scudo d'aria che li protegge dai danni fisici e li rende immuni alla chiamata Lapidis.

Componente somatica: Il druido prima incrocia le mani sul petto e poi le alza lateralmente con i palmi delle mani rivolti verso l'esterno.

Componente verbale: "Ego crio iupèr aspido aeròn"

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido e chi riceve la protezione devono rimanere immobili, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Tornado:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona un forte vento dal suo corpo.

Componente somatica: Alzare le mani al cielo e poi protenderle in avanti.

Componente verbale: "Ego crio iupèr vortix aeròn"

Chiamata: Ampli Amandationis

- **Comunione con l'aria:**

Costo: A scelta

Durata: Variabile

Effetto: Il druido ha la possibilità di entrare in contatto con il suo elemento guida per chiedere consigli o favori eseguendo un rituale appropriato.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 15 minuti.

Componente verbale: Libera scelta.

Note: Il druido potrebbe essere aiutato da altri compagni che condividono lo stesso elemento con la donazione dei CM e la partecipazione al rituale.

SFERA DEL FUOCO

Incantesimi di livello I

- **Generare fuoco (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 24 h

Effetto: Crea una piccola fiamma.

Componente somatica: Il druido guarderà il suo pugno da cui genererà la fiamma.

Componente verbale: “Ego crio piròn”

Note: E' possibile ricreare l'effetto della magia con un accendino.

- **Fuoco benefico:**

Costo: 2 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido infonde il suo potere nel palmo della mano che, una volta appoggiato su una ferita, cauterizza la parte e la stabilizza (ferma l'emorragia).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio benficòs piròn”

- **Tocco di fuoco:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona calore da una mano e, toccando un bersaglio, lo brucia.

Componente somatica: Guardare il pugno chiuso e toccare il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio tax de piròn”

Chiamata: Ignis

- **Mani di fuoco:**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona calore dalle mani e, indirizzandolo verso un bersaglio, lo brucerà.

Componente somatica: Guardare entrambi i pugni chiusi e indicare il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio palman piròn”

Chiamata: Ignis

Incantesimi di livello II

- **Generare fuoco avanzato (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido è in grado di danneggiare oggetti in legno.

Componente somatica: Guardare il pugno chiuso e toccare il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio iupèr piròn”

Chiamata: Ignis (sul legno)

- **Fuoco lenitivo:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido infonde il suo potere nella sua mano che, una volta appoggiata su una ferita, cauterizzerà la parte e stabilizzerà risanando 1 PF (non cura il Fatalis).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio crisman piròn”

- **Velo di fuoco:**

Costo: 4 CM

Durata: 2 minuti

Effetto: Il druido viene avvolto da un velo di fuoco che lo protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata *Glaciat*.

Componente somatica: Il druido descrive un cerchio con le braccia e poi congiunge le mani davanti al petto.

Componente verbale: “Ego crio peplòn piròn”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido deve rimanere immobile, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Fiammata:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona un raggio di fuoco dal palmo della mano.

Componente somatica: Guardare il pugno e poi puntare il bersaglio.

Componente verbale: "Ego crio flogodèn"

Chiamata: Duplum Ignis

Incantesimi di livello III

- **Fuoco rivelatore (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Ponendo un oggetto in un cerchio di fuoco, il druido percepisce se è intriso di magia druidica.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio revelatos piròn"

- **Fuoco medicamentoso:**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido infonde il suo potere nella sua mano che, una volta appoggiata su una ferita, cauterizzerà la parte e risana 2 PF o stabilizza il Fatalis.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: "Ego crio farmakos piròn"

- **Scudo di fuoco:**

Costo: 4 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido viene avvolto da uno scudo di fuoco che lo protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata *Glaciat*.

Componente somatica: Il druido incrocia le mani sul petto e abbassa lo sguardo.

Componente verbale: "Ego crio aspìdos piròn"

Chiamata: Inefficax.

Note: Il druido deve rimanere immobile, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Fuoco incantatore:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Tramite il fuoco il druido infonde il suo potere su un'arma, incantandola per 5 minuti.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: "Ego crio maghicos piròn"

Chiamata (per l'arma): Naturalis

Note: Ha effetto solo sulle lame.

Incantesimi di livello IV

- **Padronanza delle fiamme (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido padroneggia le fiamme.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: Libera.

- **Fuoco epurativo:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido, con la sola imposizione delle mani, può dissolvere la chiamata Glaciat.

Componente somatica: Libera interpretazione per 10 minuti

Componente verbale: “Ego crio antidoto piròn”

- **Scudo di fuoco avanzato:**

Costo: 6 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido e altre due persone a contatto con quest’ultimo vengono avvolti da uno scudo di fuoco che li protegge dai danni fisici e li rende immuni alla chiamata Glaciat.

Componente somatica: Il druido prima incrocia le mani sul petto e poi le alza lateralmente con i palmi delle mani rivolti verso l’esterno.

Componente verbale: “Egò crio iupèr aspidos piròn”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido e chi riceve la protezione devono rimanere immobili, altrimenti l’effetto dell’incantesimo cessa.

- **Lapilli infuocati:**

Costo: 8 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido sprigiona dal suo corpo piccoli lapilli in tutte le direzioni.

Componente somatica: Il druido incrocia le braccia sul petto e abbassa lo sguardo, poi le allarga ed alza la testa.

Componente verbale: “Ego crio litas de piròn”

Chiamata: Ampli Ignis

- **Comunione con il fuoco:**

Costo: A scelta

Durata: Variabile

Effetto: Il druido ha la possibilità di entrare in contatto con il suo elemento guida per chiedere consigli o favori eseguendo un rituale appropriato.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 15 minuti.

Componente verbale: Libera scelta.

Note: Il druido potrebbe essere aiutato da altri compagni che condividono lo stesso elemento con la donazione dei CM e la partecipazione al rituale.

SFERA DELLA TERRA

Incantesimi di livello I

- **Generare terra (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Crea l’equivalente di un pugno di terra infuso del potere dell’elemento.

Componente somatica: Il druido poggia la mano a terra, poi richiude il pugno da cui originerà la terra infusa del potere dell’elemento.

Componente verbale: “Ego crio gèan”

Note: E’ necessario un recipiente in cui versare la terra e ricreare l’effetto della magia.

- **Bacche benefiche:**

Costo: 2 CM

Durata: da utilizzare entro 1 h

Effetto: Il druido infonde il suo potere in al massimo 3 frutti che, una volta ingeriti, risanano 1 PF entro un ora da quando vengono incantate (il soggetto deve essere cosciente per poter bere).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio beneficon coccas”

Note: E' necessario avere 3 frutti.

- **Pelle resistente:**

Costo: 2 CM

Durata: 4 h

Effetto: Il druido indurisce la propria pelle, aggiungendo 1 PF.

Componente somatica: Il druido poggia una mano aperta sul terreno per poi toccarsi il petto.

Componente verbale: “Ego crio dermaton gèan”

- **Radici:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido evoca radici che ostacolano il bersaglio.

Componente somatica: Il druido poggia una mano sul terreno e con l'altra indica il bersaglio.

Componente verbale: “Ego crio rìzas”

Chiamata: Impedio

Incantesimi di livello II

- **Generare terra avanzato (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: 24 h

Effetto: Crea l'equivalente di due pugni di terra infusi del potere dell'elemento.

Componente somatica: Il druido poggia le mani a terra, poi richiude i pugni da cui originerà la terra infusa del potere dell'elemento.

Componente verbale: “Ego crio iupèr gèan”

Note: E' necessario un recipiente in cui versare la terra e ricreare l'effetto della magia.

- **Bacche lenitive:**

Costo: 3 CM

Durata: da utilizzare entro 2 h

Effetto: Infonde il suo potere in al massimo 3 frutti che, si trasformeranno in una pomata curativa e, una volta spalmata su una ferita, risanerà 1 PF (entro 2 ore dalla loro creazione) ma il soggetto deve essere stabile (non cura il Fatalis).

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio crisman coccas”

Note: E' necessario avere 3 frutti.

- **Pelle di pietra:**

Costo: 3 CM

Durata: 4 h

Effetto: Il druido indurisce la propria pelle, aggiungendo 2 PA.

Componente somatica: Il druido poggia le mani aperte sul terreno per poi toccarsi il petto.

Componente verbale: “Ego crio iupèr dermaton gèan”

Note: Non può essere sommato all'incantesimo “Pelle resistente”.

- **Onda sismica:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Crea una scossa sismica nel raggio di 10 metri.

Componente somatica: Il druido congiunge i pugni davanti al petto per generare una scossa di terremoto e poi li sbatte sul terreno.

Componente verbale: “Ego crio flutton gèan”

Chiamata: Ampli Lapsus

Note: Il druido non subisce l'effetto.

Incantesimi di livello III

- **Terra rivelatrice (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Cospargendo un oggetto con la terra, il druido percepisce se è intriso di magia druidica.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio revelaton gèan”

Note: Con apposita meditazione il pg può tentare di capire la tipologia di incantesimo.

- **Bacche medicamentose:**

Costo: 4 CM

Durata: da utilizzare entro 2 h

Effetto: Infonde il suo potere in al massimo 3 frutti, che si trasformeranno in un unguento curativo e, una volta spalmato su una ferita, risana 2 PF o stabilizza il Fatalis.

Componente somatica: Libera interpretazione per 5 minuti.

Componente verbale: “Ego crio farmakon coccas”

Note: E' necessario avere 3 frutti.

- **Scudo di pietra:**

Costo: 4 CM

Durata: 2 minuto

Effetto: Il druido viene avvolto da uno scudo di pietre che lo protegge dai danni fisici e lo rende immune alla chiamata Amandationis.

Componente somatica: Il druido incrocia le mani sul petto e abbassa lo sguardo.

Componente verbale: “Ego crio aspidòn gèan”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido deve rimanere immobile, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Terra incantatrice:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Tramite la terra il druido infonde il suo potere su un'arma, incantandola per 5 minuti.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: “Ego crio maghicòn gèan”

Chiamata per l'arma: Naturalis

Incantesimi di livello IV

- **Crescita vegetale (acquisizione automatica):**

Costo: 0 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido infonde il suo potere in una zona circoscritta e, piantando un seme, lo farà germogliare in 8 ore.

Componente somatica: Libera interpretazione.

Componente verbale: Libera.

- **Bacche depurative:**

Costo: 5 CM.

Durata: Immediata.

Effetto: Infonde il suo potere in al massimo 3 frutti che, una volta ingeriti, possono curare malattie naturali (tranne quelli mortali).

Componente somatica: Libera interpretazione per 10 minuti.

Componente verbale: “Ego crio antidotòn coccas”

Note: E' necessario avere 3 frutti e consultare un master.

- **Scudo di pietra avanzato:**

Costo: 6 CM

Durata: 1 minuto

Effetto: Il druido e due persone a contatto con quest'ultimo vengono avvolti da uno scudo di pietre che li protegge dai danni fisici e li rende immuni alla chiamata Amandationis.

Componente somatica: Il druido prima incrocia le mani sul petto e poi le alza lateralmente con i palmi delle mani rivolti verso l'esterno.

Componente verbale: “Ego crio iupèr aspidòn gèan”

Chiamata: Inefficax

Note: Il druido e chi riceve la protezione devono rimanere immobili, altrimenti l'effetto dell'incantesimo cessa.

- **Pugno di pietra:**

Costo: 6 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il druido tramuta il suo pugno in pietra e nel successivo attacco a mani nude effettuerà un Triplum Fractum.

Componente somatica: Il druido immerge una mano nella terra, si concentra per 10 secondi e, dopo aver recitato l'incantesimo, usa l'altra per indirizzare l'attacco.

Componente verbale: “Ego crio grutha gèan”

Chiamata: Triplum Fractum

Note: Non può essere donato a terzi ed è valido solo per il primo attacco a mani nude.

- **Comunione con la terra:**

Costo: A scelta

Durata: Variabile

Effetto: Il druido ha la possibilità di entrare in contatto con il suo elemento guida per chiedere consigli o favori eseguendo un rituale appropriato.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 15 minuti.

Componente verbale: Libera scelta.

Note: Il druido potrebbe essere aiutato da altri compagni che condividono lo stesso elemento con la donazione dei CM e la partecipazione al rituale.

CAPITOLO II

CULTO

I *Miracoli Divini*, diversamente da alcune arti magiche, non vengono studiati sui tomi, ma concessi dalla volontà del Dio o della Dea venerati. Nella seguente lista sono elencati miracoli generici tra i quali poter scegliere quelli più consoni al proprio Personaggio. E' importante sottolineare che nella suddetta lista non sono riportati i cosiddetti “Doni”, ovvero quei miracoli caratterizzanti il credo, che sono invece presenti nei paragrafi successivi (in cui è meglio esplicitata la filosofia di ogni singolo culto e alcuni tra i miracoli acquisibili con i livelli delle abilità specifiche per la Fede). Ovviamente una volta “acquistati” tutti i miracoli divini che più si addicono al proprio personaggio la creazione non sarà comunque ultimata, poiché altre capacità saranno ottenibili in gioco con una credibile interpretazione

della venerazione della propria divinità. E' chiaro pertanto che possono essere raggiunti obiettivi più alti rispetto alle poche possibilità qui elencate, ma tutto dipenderà dalla buona partecipazione al gioco, che verrà premiata dagli Dei con un "Dono".

Lista Miracoli Divini

- **Benedire arma:**
Costo: 4 CM
Durata: 5 minuti
Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a infondere una benedizione su un arma corta o lunga.
Componente somatica: libera interpretazione.
Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.
Chiamata: Divinum
- **Benedire cibo e bevande:**
Costo: 1 CM
Durata: Immediata
Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a purificare l'equivalente di un singolo pasto o una brocca d'acqua da veleni o contaminazioni di varia natura (chiedere ad un master).
Componente somatica: libera interpretazione.
Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.
- **Benedire scudo/armatura:**
Costo: 3 CM
Durata: 5 minuti
Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a infondere una benedizione su un'armatura o uno scudo. Tale oggetto non potrà essere distrutto e assorbirà i colpi devastanti.
Componente somatica: libera interpretazione.
Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.
Chiamata: Inefficax (a Fractum).
- **Santificare:**
Costo: 2 CM
Durata: 24 ore
Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a benedire un'area chiusa della dimensione di una stanza.
Componente somatica: libera interpretazione.
Componente verbale: libera interpretazione per almeno 5 minuti.
- **Circolo sacro di protezione:**
Costo: 4 CM
Durata: 5 minuti
Effetto: Il sacerdote, dopo aver tracciato un cerchio attorno a se stesso e ad un'altra persona da lui designata, tramite il miracolo riesce a creare una protezione da pericoli fisici.
Componente somatica: Tracciare un cerchio con un bastone/disegnare un cerchio.
Componente verbale: libera interpretazione. Per mantenere l'effetto bisogna recitare preghiere per tutto il tempo della durata dell'effetto.
Chiamata: Inefficax (a tutti i colpi fisici).
- **Santuario sacro di protezione:**
Costo: 3 CM

Durata: 5 minuti

Effetto: Il sacerdote, dopo aver tracciato un cerchio attorno a se stesso, tramite il miracolo riesce a creare una protezione da pericoli fisici.

Componente somatica: Tracciare un cerchio con un bastone/disegnare un cerchio.

Componente verbale: libera interpretazione. Per mantenere l'effetto bisogna recitare preghiere per tutto il tempo della durata dell'incantesimo.

Chiamata: Inefficax (a tutti i colpi fisici).

- **Coraggio:**

Costo: 3 CM

Durata: 10 minuti

Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a infondere coraggio al soggetto designato.

Componente somatica: Imposizione delle mani sul capo del soggetto.

Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.

Chiamata: Inefficax (a Terroris e Merroris).

- **Punizione:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, infligge una punizione divina al soggetto da lui designato.

Componente somatica: libera interpretazione.

Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.

Chiamata: Divinum

- **Cura ferite:**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

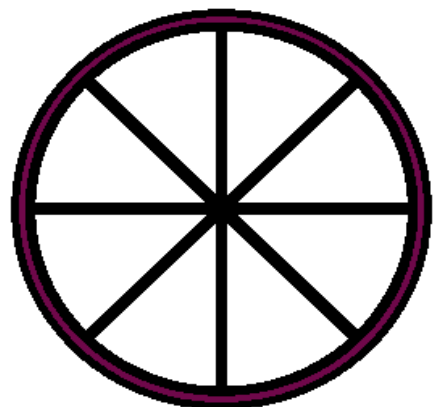
Effetto: Il sacerdote, tramite il miracolo, riesce a rimarginare ferite inferte da danni fisici, da incantesimi arcani, druidici o budo o da miracoli divini pari a 1 pf.

Componente somatica: Imposizione delle mani sulla parte lesa del soggetto.

Componente verbale: libera interpretazione per almeno un minuto.

1. CULTO DEL CUSTODE (UKHEL)

La morte fa parte del ciclo della vita e come tale va rispettata, onorata e giudicata secondo un criterio eternamente giusto. Ciò è solo una parte dei dettami del dio Ukhel, detto il Custode, poiché la vita è preziosa tanto quanto la sua fine. Tutta la nostra esistenza è una preparazione alla permanenza nell'aldilà che necessita di accurate e significative accortezze. Il Custode non cerca la morte e i suoi fedeli non agognano a terminare la loro vita, ma attendono pazientemente, accrescendo giorno dopo giorno la loro spiritualità così da poter varcare i cancelli dell'oltremondo in pace, lontani dalla caccia senza fine del Cherbero, la cui fame è insaziabile e l'ira infinita. Ukhel può essere definito un dio freddo ed equilibrato, la cui volontà è indifferente rispetto ai bisogni dell'uomo e il cui unico ruolo è quello di abbracciare tutte le anime che raggiungono le sue porte. Non vi è terrore, tormento o paura una volta varcata la soglia, solo un'eternità di pace da non temere ma da accogliere come forma di una nuova esistenza. Il culto del Custode preserva la vita e accoglie tra le sue braccia anche chi non si vota for-



malmente alle sue dottrine, permettendo a coloro che hanno paura di fronte all'ultimo viaggio di ricevere il conforto del silenzio. Anche di fronte a una vita poco virtuosa, sarà Ukhel a giudicare chi sarà degno di trovare la pace o chi verrà divorato dalle fauci della Bestia. Gli adepti e i sacerdoti del Custode votano la loro vita alla cura dell'anima, dello spirito e del corpo di coloro che troveranno la loro fine una volta giunto il loro momento, nè prima nè dopo. Combattono con ogni mezzo le piaghe dell'anima e giudicano gli assassini e i profanatori come i più terribili dei mali del mondo, poiché tagliano i fili dell'esistenza prima ancora dell'arrivo del Giusto Momento e dissacrano i santuari terreni delle anime benedette.

Tutti gli Etesiani sono soliti fare due preghiere al giorno per ringraziare il Custode: la mattina appena svegli e all'imbrunire. Solo i sacerdoti celebrano messa il primo giorno di ogni mese.

Esistono due feste religiose principali, a cui si pretende la partecipazione:

- il **Saluto al Silenzio**, coincideva con l'inizio del nuovo anno etresiano e questa tradizione è stata mantenuta anche dopo l'avvento del calendario unico, dunque la festa cade il primo giorno del terzo Artiglio del Gelo. Dura tutto il giorno e prevede riti gioiviali per ottenere il favore e la benevolenza del Dio per tutto l'anno. Tutta la comunità è coinvolta nella celebrazione degli antenati tramite spettacoli e canti interpretati dai più abili oratori etresiani. Ogni tempio è tenuto a fare messa non appena arriva il tramonto, aprendo le porte a tutti i cittadini.
- l'**Abbraccio degli Spiriti**, si celebra i primi tre giorni del primo Altosole e le giornate vengono scandite in tre momenti. Al mattino vengono omaggiati i morti in giovane età, nel pomeriggio gli adulti e i morti in battaglia, la sera gli anziani e i dispersi. A mezzanotte dell'ultimo giorno si svolge il momento più solenne, ovvero l'invocazione agli spiriti protettori di Etesia, rappresentati dagli antichi re del passato e dai fondatori delle grandi città. Questi ultimi, secondo un'antica leggenda, unicamente durante questo giorno possono tornare dall'oltretomba per comunicare i segreti sul futuro di Etesia. Durante la celebrazione, inoltre, le Tre Frecce e la Mathair si riuniscono nel grande Tempio di Keile, nella stanza dov'è conservato lo smeraldo di Banshee.

Morti e Funerali

In accordo con le antiche tradizioni, con la morte i corpi devono fare ritorno all'abbraccio della terra, mentre gli spiriti degli uomini viaggiano verso le porte dell'oltretomba. I sacerdoti di Ukhel conoscono e celebrano diversi riti affinché l'ultimo viaggio possa cominciare. Un anziano che sente la propria forza e vitalità affievolirsi, capendo che la sua ora sta per giungere, può convocare un sacerdote di Ukhel per consegnargli gli oggetti che dovranno accompagnarlo nell'oltremondo. Gli eredi vengono radunati per testimoniare le sue ultime volontà e, una volta espletata questa funzione, il morente passa il suo tempo rimanente con gli amici e la famiglia. Quando la morte è ormai sopraggiunta, il sacerdote ritorna per prendere il corpo e portarlo al tempio di Ukhel, dove viene ospitato per tre giorni. A questo punto il sacerdote invoca la benedizione del Custode sulla salma del defunto, per assicurare l'arrivo del suo spirito ai suoi Antenati. Alla fine di questi tre giorni, le porte del sepolcro del clan cui il defunto appartiene, vengono aperte ed il corpo viene qui riposto. Ultimato questo rito, il sacerdote affigge il sigillo al cancello per prevenire qualsiasi profanazione sino al prossimo funerale. Tuttavia, non tutte le morti sono così semplici. Molti etresiani per esempio muoiono sul campo di battaglia, assassinati da qualche bestia nel profondo della foresta o addirittura durante i viaggi per mare o verso regni lontani. Per questo motivo, in genere, i sacerdoti di Ukhel accompagnano i Clan Guerrieri quando si spostano, in modo che questi possano celebrare i riti ai caduti. Gli etresiani così uccisi solitamente vengono sepolti sul posto, poiché il loro ritorno alle roccaforti è pressoché impossibile. Solamente i corpi dei Capiclan, dei Nobili e degli anziani vengono riportati a casa per i funerali. Ogni Clan ha le sue tradizioni e spesso i sacerdoti che accompagnano le comunità si adeguano ai riti funebri, assicurandosi che tutti i passaggi siano consoni ai dettami del Custode.

Apprendistato

I sacerdoti cominciano il loro percorso nel grande Tempio di Keile. Il praticantato dura sette anni, durante i quali gli adepti studiano dalla teologia alla letteratura, dalla storia all'erboristeria, ecc... (vengono dunque eruditi in vari campi del sapere, ma non si “specializzano” in una disciplina in particolare). In questi anni gli adepti non perdono mai il contatto con il resto del mondo, mantenendo costantemente i rapporti con la famiglia, gli amici e la comunità tutta. Gli Etresiani sono tutti devoti e vedono i sacerdoti come il tramite tra il mondo mortale e quello della conoscenza superiore, che porta alla pace nelle braccia della loro divinità. Alla fine dei sette anni, per i sacerdoti più meritevoli, viene celebrata la cerimonia d'investitura -l'**Achadh**- che inizia con un giuramento di sangue in cui essi pronunciano un voto e si impegnano a dedicare la loro vita al perseguire il volere del Dio. Il rito procede con l'incisione, da parte dell' Athair/Mathair, del palmo del sacerdote, simbolo del giuramento appena pronunciato, e si conclude con la presa dell'abito. I sacerdoti di Ukhel, infine, non fanno voto di castità (questa è più che altro una libera scelta), ma solo chi non ha famiglia può vivere nei **Manachainn**, i grandi templi fortificati costruiti in tutto il territorio etresiano e anche oltre.

Gerarchia ecclesiale

Il culto di Ukhel non prevede una gerarchia ecclesiale molto articolata. Esiste un unico **Athair** (o **Mathair**), letteralmente Padre/Madre Superiore, che dirige tutta la comunità etresiana dal tempio di Keile. Egli nomina nove **Kathair**, che compongono il **Concilio di Gumath** e che vengono inviati nelle contee in sua vece. In ogni contea si trovano tre manachainn, a capo di ciascuno dei quali vi sono i **Jäthair**, che si circondano di altri fratelli sacerdoti per occuparsi di mansioni di vario genere. Questi ultimi si comportano da funzionari, infatti, in base alle loro peculiarità, svolgono varie attività fondamentali (economato, segreteria, artigianato, agricoltura, insegnamento e altri). L'attuale Mathair del Tempio di Keile è **Fiona Lynch**. L'elezione avviene tramite una proclamazione spontanea, che si presuppone sia voluta direttamente dal Dio. Si dice che il Custode manifesti la sua scelta in modo tangibile, infatti, se la devozione del sacerdote è forte e salda, alla morte dell'Athair (o della Mathair) sgorgherà del sangue dalla cicatrice presente sul palmo della mano del suo successore.

Miracoli divini di Ukhel

- **Sollevare il velo**

Costo: 3 CM

Durata: 1 ora

Effetto: L'intercessione del Custode consente al fedele di sollevare il velo che divide la morte dalla vita, permettendo allo stesso di vedere e udire gli esseri eterei e gli spiriti.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

- **Riposo Inviolato**

Costo: 3 CM

Durata: Immediata

Effetto: La benedizione del Custode permette all'anima della creatura deceduta di raggiungere direttamente la via per l'oltremondo, dunque il suo corpo è interdetto alla non morte. Inoltre tale anima può essere interpellata entro 5 minuti dalla morte, dopo di che diverrà inquieta negando ogni possibile interazione.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

- **Lamento della Banshee**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il dolore e l'irrequietezza degli spiriti che non hanno raggiunto l'oltremondo vengono

raccolti dalla parola del Custode tramite il suo fedele. Tale rabbia può essere incanalata in un urlo poderoso che spaventa e confonde chi ne ode il suono.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

Chiamata: Ante Terroris

- **Sussurri degli Antichi**

Costo: 4 CM

Durata: 30 minuti

Effetto: L'antico lignaggio degli spiriti provenienti da tutta Antica permette al fedele di accedere alla conoscenza dei vecchi popoli, consentendogli di comprendere e parlare ogni lingua usata nella storia.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

2. CULTO DI GALA

Gala è la Dea di tutte le acque terrestri. E' in genere rappresentata o descritta come una sirena, con la parte superiore del corpo di donna -spesso nuda- e con gli arti inferiori da serpente marino; i capelli variano da neri e lisci a neri e ricci, alle volte pettinati all'indietro; in mano tiene solitamente uno specchio.

Il mito di Creazione e dell'aldilà

"Dove c'è acqua c'è vita" lo sapevano bene gli antichi Tuleni, per i quali fu naturale costruire le prime abitazioni sulle coste di fronte al mare o non lontano dai corsi d'acqua. Pertanto, come non nutrire una qualche forma di venerazione nei confronti di questo elemento così prezioso e indispensabile per la vita stessa? L'acqua nutre e disseta i corpi, l'acqua lava e purifica, l'acqua feconda la terra e guarisce le ferite dell'anima.



“Vi fu un tempo in cui il mondo era nel caos e nella disperazione. Le sabbie erano avanzate spazzando via raccolti e terre fertili, mentre le fiamme divoravano le poche foreste ancora sopravvissute. Fu allora che Yenuà, figlia del cielo, venne colta da profonda compassione di fronte a tale distruzione, così discese nel mondo per ascoltare il lamento della terra e dei suoi figli. Grande era la disperazione che Yenuà saggiò fra le lande riarse e private della loro originale fertilità. Devastata dal dolore nel vedere tanta distruzione e fiamme intorno a sé, Yenuà cedette alla commozione e le sue lacrime sgorgarono come rugiada d'argento, scivolando e abbeverando il suolo come un'onda di speranza. Così la rugiada si fece ruscello ed il ruscello divenne un fiume in piena, che inondò ogni cosa sul proprio cammino. Fiamme, aridità e desolazione, tutto venne investito dalle lacrime di Yenuà, finché il mondo intero ne fu dolcemente avvolto e le terre tornarono ad avere coste e confini, separandosi le une dalle altre. E poi furono sorgenti e torrenti e cascate finché le terre, nuovamente emerse, vennero rinvigorite dalla nuova linfa. Infine venne la pioggia. L'essenza di Yenuà si dissolse nelle gocce che cadevano impetuose ed in ognuna di esse trovò gioia e riposo, precipitando su terre ed oceani per spiccare nuovamente il volo col vento e la luce, fluttuando in ogni angolo del mondo ove per sempre dimorò, dissetando eternamente ogni figlio della terra.”

“Ogni fiume, ogni goccia di pioggia ed ogni lacrima torna al mare. E come tutto ha un inizio anche la vita degli uomini ha una fine: dal mare siamo nati e al mare torneremo”.

Questo è il credo che ogni uomo che ha fede nella Dea delle acque segue e rispetta. Marinai, pescatori e anche nobili capitani temono i flutti tempestosi, furia di Gala e preambolo di morte. La fine della vita è un momento sacro, un rito di passaggio che i vivi non temono e che abbracciano. Quando gli uomini muoiono lontani dalle acque sanno che le fiamme lambiranno le loro carni e che queste verranno poi portate in cenere al fiume, sorgente, lago o costa più vicina. Quando invece la morte si avvicina in mezzo al mare il Nocchiero degli Abissi fa la sua comparsa, veleggiando con la sua bianca Ponera a reclamare le anime della madre. Tutti avranno dimora nelle profondità dell'oceano, ove il regno di Gala è nascosto, e lì troveranno la pace lontani dalle onde e dalle correnti.

L'evoluzione del culto

Il culto di Gala è andato radicandosi pian piano; il suo diffondersi è il risultato di una massiccia divulgazione da parte degli abitanti di Thule che, nel corso dei secoli, hanno trasmesso oralmente queste credenze di città in città e di paese in paese, trasformando il nome della Dea da Yenuà (che in lingua antica significa “madre della vita”) in Mami Gala (ovvero “Madre del Golfo”), così come era definita dai marinai e pescatori più semplici. Le radici del culto si perdono nel tempo, difatti non si sa ben definire un periodo esatto in cui sia iniziata la sua venerazione. Si pensa che i primi ad adorarla furono i pescatori, che raccontavano fosse nata dalla spuma del mare, e che durante i lunghi viaggi avessero l'usanza di ballare e cantare in onore di questa creatura, con fattezze di donna e serpente marino, per ingraziarsi la sua benedizione. Alcune leggende raccontano che fosse solita rapire i suoi seguaci (o gli sventurati) mentre nuotavano o andavano in barca, per portarli nel suo regno sottomarino o nel profondo oceano, dimora degli spiriti. Si racconta anche che, qualora ella avesse permesso loro di andarsene, i viaggiatori sarebbero tornati sulla terraferma con abiti asciutti e con una nuova comprensione spirituale riflessa nel proprio sguardo. Infine, un'ultima credenza narra che alcuni uomini fossero soliti cantare sulle rive del golfo per dedicare le proprie litanie alla Dea, che, sentendosi compiaciuta, li avrebbe attirati a sé nelle profondità degli abissi. Qui essi l'avrebbero trovata intenta ad agghindarsi, a pettinarsi i capelli e a scrutare la sua immagine in uno specchio e, notando gli intrusi, ella sarebbe fuggita nascondendosi nelle profondità del mare lasciando indietro i suoi averi. Qualora i viaggiatori fossero stati tentati di prendere quegli oggetti di valore inestimabile, Gala sarebbe apparsa per chiederne la loro restituzione: un rifiuto gli avrebbe portato enormi sciagure, mentre, qualora li avessero resi indietro, una grande fortuna li avrebbe attesi.

Culto

"La vera conoscenza e comprensione della Dea è condivisa con coloro che sono iniziati al sacerdozio di Gala e con coloro che ascoltano la chiamata all'iniziazione dei suoi misteri.."

così affermano coloro che si avvicinano al culto di Mami Gala, la madre di Thule e signora di tutte le acque. Per quello che si conosce della sua figura, sappiamo che porta in sé aspetti di profonda benevolenza, ma anche tratti che la rendono temibile e tenebrosa, difatti le superstizioni più radicate, provenienti soprattutto dai marinai, attribuiscono a Gala la genesi della violenta corrente di risacca che uccide molti navigatori ogni anno lungo la costa. Questa sua duplicità simboleggia due importanti aspetti. Il primo la associa al mutamento, che rimanda al mondo inconscio, allo stato più intimo della persona e alla paura o attrazione verso le proprie emozioni latenti. In tal senso anche il mare è, di per sé, un simbolo dell'ignoto. Il secondo aspetto la associa invece alla forza che alle volte, esattamente come il mare, può essere oscura, cupa e devastante, come sa bene chi lo affronta ogni giorno.

Il culto di Gala viene professato dai suoi sacerdoti e sacerdotesse, che sono soliti celebrare riti tutti insieme in occasione delle festività in suo onore. Queste cerimonie sono accompagnate da energiche danze e musiche ritmate, suonate con vari strumenti (come tamburi, cetre o flauti). Durante i riti, i seguaci di Gala ballano fino a raggiungere una trance mistica per entrare in comunione diretta con la Dea. Anche le offerte sono importanti durante il rito e Gala preferisce le vengano donati cibi e bevande deliziose, alcol, oggetti profumati, polveri, incenso, essenze o beni costosi come gioielli. Sebbene

le grandi cerimonie festose siano importanti per renderle omaggio all'unisono, solitamente la Dea è molto più incline ad interagire con i seguaci su una base individuale, infatti, dalle testimonianze degli eletti che sono stati e sono oggi sacerdoti del suo culto, sembra che già alla nascita selezioni coloro che ritiene essere degni di divenire suoi portavoce nel mondo. I devoti in genere indossano abiti blu (o azzurri) e bianchi, poiché questi colori rappresentano la sua duplice natura. Anche i santuari di Gala possono essere decorati con questi colori e con oggetti quali sculture, pietre preziose, vassoi d'argento contenenti l'acqua del mare, specchi e vari tipi di incenso. Il più grande di questi templi si trova ad Irune, una piccola isola dall'apparenza mistica e misteriosa, a cui non è permesso accedere (a meno che non si è appunto un sacerdote di Gala), tanto che i Reali tuleni hanno affidato alla sorveglianza dell'isola una flotta di ponere per evitare che i curiosi possano infiltrarsi all'interno. Si tratta di un luogo sacro verso cui tutti gli abitanti di Thule portano rispetto; rispetto che viene preteso anche da chiunque non lo conosca.

Figure importanti del culto

In questa religione non esiste una struttura gerarchica unanimemente riconosciuta. Il Gran sacerdote (o sacerdotessa) è chiamato **Bahiri** e sotto di lui ci sono tutti i sacerdoti del culto di Gala, che prendono il nome di **k'ësi**, che lo aiutano durante lo svolgimento delle cerimonie in onore della Dea. Infine ci sono gli adepti che, per divenire tali, devono prima attraversare un sacro rito di passaggio, chiamato *Menëmi*: ad una morte simbolica con apposito rituale, segue un periodo in cui si diventa “nulla” ed è proprio in questa fase che si imparano le complesse ritualità, le cantiche, ma anche il modo di cadere in trance e di offrire sacrifici alla divinità. Quando si torna in vita, sempre metaforicamente, anche le sembianze fisiche possono essere diverse: una sorta di rinascita che spesso gli adepti mostrano rasandosi i capelli o facendo altri sacrifici in onore della Dea. Non esistono periodi di noviziato standardizzati: essere pronti per il passaggio al sacerdozio è una scelta che proviene da dentro, una condizione mentale e spirituale che si deve acquisire nel tempo e con convinzione nel cuore, anche se i k'ësi accompagnano spesso gli adepti nel raggiungimento di questa consapevolezza. Quando il tempo è maturo gli adepti vengono iniziati dal Bahiri in persona, che al termine del menëmi, “riporta in vita” dall'acqua questi ultimi, donandogli il nuovo status di k'ësi. Il Tempio di Gala sito ad Irune serve proprio a questo fine: lì tutti coloro che desiderano avvicinarsi ai misteri del culto della Dea possono entrare in armonia con il mare ed i suoi segreti, fino a che non saranno pronti a passare oltre e superare il Menëmi, acquisendo così una nuova consapevolezza.

Miracoli divini culto di Gala

- **In balia delle onde**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: Come le correnti del mare governano il destino delle navi, così l'impetuosità del volere di Gala sottomette il timone della ragione degli uomini, permettendo al fedele di imporre questo volere sul bersaglio scelto.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: preghiera libera per almeno 1 minuto.

Chiamata: Imperi

- **Immensità del mare**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Gli abissi del golfo non possono che lasciare increduli alla vista dell'immensa profondità, il vuoto stesso lascerebbe chiunque senza parole, impedendogli di proferire menzogna, così la profondità della parola del fedele non permetterà a nessuno di mentire in sua presen-

za.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: preghiera libera per almeno 1 minuto.

Chiamata: Veritatis

- **Illusione degli abissi**

Costo: 3 cm

Durata: Immediata

Effetto: Cercare di vedere il fondo del mare è impresa ben più terrificante di quanto possa sembrare. Immaginare di poter scrutare le infinite meraviglie porterebbe alla follia anche il più impavido esploratore. Il fedele sarà in grado di cantare l'immensità del mare, dominio di Gala, facendo vivere un miraggio a chi ascolta.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: preghiera libera per almeno 1 minuto.

Chiamata: Confusionis

- **Canto delle sirene**

Costo: 7 cm

Durata: Immediata

Effetto: I canti del mare nascondono i segreti delle leggende marinaresche. Le sirene che portano la morte in mare attirano gli sventurati con parole di miele per poi abbandonare tutti loro nel terrore che paralizza le membra. Il fedele sarà in grado di riportare tale leggenda in vita tramite l'ira di Gala.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: preghiera libera per almeno 1 minuti.

Chiamata: Ampli paralis

3. CULTO DELLA LUNA O DELLA DEA (SELUNE)

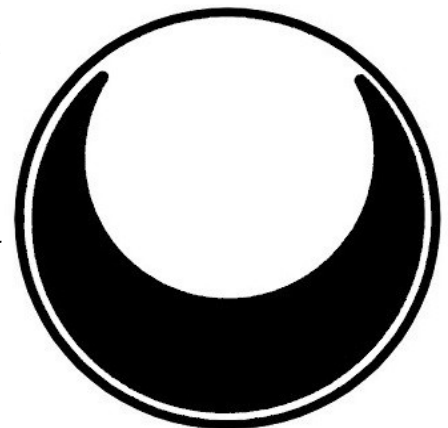
Il *Culto della Luna o della Dea*, è una religione di tipo monoteista ed è maggiormente osservata a Selenya. La **Dea Selune**, identificata con la *Luna*, è intesa come entità creatrice del genere umano. Dea dell'amore, della cura e della fertilità, viene spesso raffigurata come una bellissima donna dai lunghi capelli d'argento, con un diadema a forma di mezzaluna sulla testa e le vesti velate. Il mito narra della sua discesa in questo mondo in seguito al suo innamoramento verso un giovane umano e della conseguente nascita di un popolo eletto, quello dei Selenyani appunto.

Mito della Creazione

All'alba dei tempi, dopo che i cieli e la terra vennero divisi, la Natura aveva già iniziato la sua opera creatrice. I fiumi scorrevano e gli alberi producevano frutti e l'Argentea regina del cielo vagava con lo sguardo osservando gli esseri viventi. Nella sua triste solitudine ella decise di infondere nuova vita, poiché il creato ancora non era perfetto.

Discese su candide nubi e giunse lungo le sponde di un fiume. Nelle limpide acque vide la sua immagine riflessa e la scintilla divina di creazione si accese: ella modellò con la sabbia e l'acqua alcune figure a sua immagine e somiglianza, quindi vi infuse il soffio della vita. Le statue iniziarono così a muoversi, acquisendo il barlume di sapienza della Dea.

Selune li chiamò "umani", ma ella non era ancora contenta. Prese allora la forza del Sole ed infuse i



suoi raggi in alcune di quelle statue. Ed ecco che nacquero gli uomini. Ma ella non era ancora contenta, così strappò l'argentea luce lunare dal cielo e la infuse nelle restanti statue. Ed ecco che nacquero le donne. Le statue iniziarono allora a danzare e a venerare il cielo, devote alla loro creatrice.

Il tempo però passava e gli umani cominciavano ad invecchiare, fino a lasciare le terre tanto amate per ricongiungersi al cielo, mantenendo la luce donata dalla Dea e assicurando la loro anima splendente al firmamento notturno.

Selune pianse ma non si arrese e, quando l'ultima delle sue creazioni tornò al cielo, ella ridiscese sulla terra e creò nuove statue, infondendovi ancora la vita. Ma ad esse fece un dono: il suo divino potere, che divise tra uomini e donne, così che essi potessero continuare a vivere di generazione in generazione, fino alla fine dei tempi.

Mito della Morte

Quando un credente del culto muore la sua anima ascende alla luna e si ritrova dinnanzi ai cancelli d'argento. Custode dell'ingresso del regno della Luna è la figlia della Dea, la prima Alta Sacerdotessa, che interroga l'anima circa la sua condotta sulla Terra. A guardia dei cancelli vi sono due luperche dal manto bianco, un maschio e una femmina, posti ciascuno su un lato della cancellata. Se durante la vita terrena il fedele si è dimostrato retto e buono e si è attenuto ai precetti religiosi del Selunomos, per lui si spalancheranno i cancelli argentei e, una volta varcati, potrà ricongiungersi con i propri cari; viceversa, se la sua condotta è stata deprecabile e si è allontanato da ciò che è scritto nel sacro libro, le luperche lo assaliranno facendo a brandelli la sua anima. Stessa sorte tocca a chi in vita disconosce il Culto della Luna. Tutti i credenti che, invece, hanno commesso azioni discutibili o non consoni alla dottrina saranno costretti a patire un periodo di punizione nel lato oscuro della luna, lontano dalla Dea, finché non si saranno redenti. Terminato tale periodo, essi potranno tornare d'innanzi ai cancelli d'argento per essere nuovamente giudicati e, se saranno ritenuti degni, potranno finalmente accedere al regno della Luna.

Il regno della Luna è un luogo di pace e gioia, dove tutto è candido e tranquillo, l'amore pervade ogni cosa e un senso di beatitudine avvolge le anime dei defunti. Al centro del regno sorge il castello della Dea, a guardia del quale vi sono le Chidemoni, creature lunari dal corpo di donna e corna di toro. Si dice che esse vegliano sulle anime, non solo quando giungono sulla Luna, ma anche quando sono ancora sulla Terra.

Gerarchia Religiosa

La più importante autorità religiosa è rappresentata dall'**Alta Sacerdotessa**, che indossa vesti argentee in onore del colore dei capelli della Dea. L'Alta Sacerdotessa rappresenta la guida spirituale dell'intero popolo seleniano, ad essa infatti è affidato il tempio principale del culto, che si trova ad Anthia, capitale di Selenya. Ella inoltre segue e supporta l'Imperatrice nel suo compito di governare lo Stato, grazie alle sue particolari capacità divinatorie che possono manifestarsi anche senza lo svolgimento di un rito.

L'attuale Alta Sacerdotessa di Selune è *Diana dei Flavi*.

Il culto viene praticato presso i numerosi templi dalle cosiddette **Custodi della Luna**, sacerdotesse vergini, vestite con abiti bianchi, che ne indicano la purezza. Esse, come l'Alta Sacerdotessa, sono in grado di interpretare il volere della Luna tramite oracoli ma, a differenza di quest'ultima, devono necessariamente effettuare l'apposito rito.

Prima di diventare Custodi, le sacerdotesse devono affrontare un periodo di iniziazione al culto, durante il quale prendono il nome di **Figlie della Dea** e vestono di blu, in memoria del colore del cielo notturno.

La celebrazione della messa avviene una volta al mese, in concomitanza con le notti di luna piena.

Contestualmente, in cambio di un compenso sotto forma di denaro, primizie, essenze ed altri pegni, le sacerdotesse possono chiedere l'intercessione di Selune per mezzo delle "pietre lunari" e, una volta cadute in estasi, avere una vera e propria rivelazione.

Le Sacerdotesse della Luna - Vita nel tempio

Ogni giovane donna che voglia intraprendere il cammino religioso fa il suo ingresso nel tempio ad un'età compresa tra i 10 e i 13 anni. Inizia quindi un primo periodo, della durata di 5 anni, in cui viene privilegiato solo lo studio teorico, sia del culto sia di tutta quella che è la conoscenza di base delle arti e della letteratura, durante il quale vige l'isolamento con il resto del mondo. Gli unici contatti permessi con l'esterno sono quelli con la famiglia di origine, che avvengono una volta al mese nel *Chiostro*, alla presenza delle Custodi della Luna. Per il resto, le novizie possono parlare unicamente con le altre compagne e con le Custodi e sin da subito iniziano a seguire la regola base delle sacerdotesse, quella della castità e della continenza, trascorrendo la loro giornata sui libri o in preghiera. Quest'ultima viene recitata nella *Sala Grande* del Tempio tre volte al giorno, al mattino, prima di pranzo e prima di cena.

Ultimato lo studio accademico in clausura, le novizie iniziano a prendere confidenza con la pratica religiosa, imparano cioè a salmodiare per chiedere miracoli, a celebrare il Rito della Luna e le basi della divinazione, ed è proprio in questa fase che viene donato loro un pugnale d'argento necessario per oracolare.

Al termine di questo anno pratico, le giovani fanciulle affrontano dopo tanto tempo la loro prima uscita fuori dalle mura del tempio: in una notte di luna piena, esse vengono condotte sulle spiagge di Selenya per raccogliere personalmente la propria pietra lunare, altro oggetto indispensabile per la divinazione. A questo punto le novizie sono in grado di tentare qualche miracolo per intercessione divina, di celebrare autonomamente il *Rito della Luna* e di praticare la divinazione, quindi pronunciano i voti, durante la cosiddetta "Investitura", ed entrano ufficialmente a far parte delle sacerdotesse con il nome di Figlie della Dea.

Sempre secondo le regole sacerdotali, le neo Figlie della Dea devono affrontare il cosiddetto "viaggio", ovvero un periodo di pellegrinaggio nel mondo, della durata di almeno tre anni, per portare ovunque il Culto (anche in seguito a dimostrazioni pratiche della magnificenza della Dea, cioè facendo miracoli). Al termine di tale periodo le giovani vengono investite del titolo di Custodi della Luna dall'Alta Sacerdotessa in persona, attraverso la cosiddetta "Consacrazione". A questo punto esse possono rientrare nel proprio tempio di appartenenza per dedicarsi alle nuove novizie, in attesa che venga loro affidata la conduzione di un proprio tempio, oppure chiedere una concessione all'Alta Sacerdotessa per continuare il proprio "viaggio", ma solo in seguito a valida motivazione.

Miracoli divini culto di Selune

- **Estasi lunare**

Costo: 5 CM

Durata: 30 minuti

Effetto: La passione generata dalla vista della luna permea l'animo di coloro che invocano Selune, galvanizzandone i sensi e irretendone i sentimenti.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuti.

Chiamata: Ampli fascinationis

- **Premonizione**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: La benevolenza e l'intercessione della dea permette di ricevere una premonizione, sotto forma di messaggio criptico, rivelando il futuro degli uomini.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

Note: Consultare il master per l'esito.

- **Chiaro di Luna**

Costo: 5 CM

Durata: Variabile

Effetto: Gli argentei raggi lunari portano con sé lo sguardo rivelatore della dea, che dona la verità nella notte. Il fedele sarà in grado di distinguere l'autentica essenza delle cose, permettendogli di carpire la presenza di maledizioni e di vedere il vero.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

Note: Consultare un master per l'esito.

- **Passione Divina:**

Costo: 5 CM

Durata: 10 minuti

Effetto: Permette di infondere ardore sacro aggiungendo 3 PF temporanei.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 5 minuti

Componente verbale: Libera scelta

Note: I Pf temporanei non sono cumulabili con i Pf derivati da altri incantesimi.

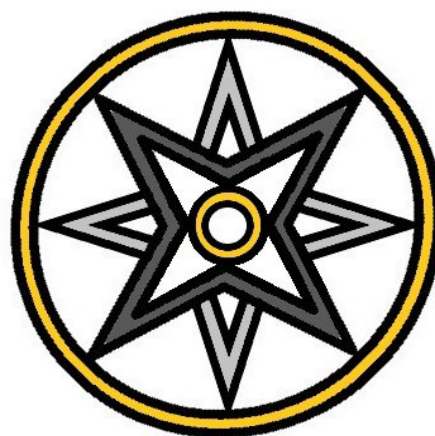
4. CULTO DELLA VOLTA

Quando gli Ala'kir iniziarono il loro dominio sulle antiche terre del Dyabir portarono con sé la credenza nelle proprie divinità, il cosiddetto Culto della Volta, sorretto dalla fede nell'uomo che li guidò nella conquista e fondazione dell'impero Al-Qur: il Profeta delle Stelle. Egli professa il culto degli Dei del Cielo, ovvero Raos, Selune e Kyros, custodi del genere umano e protettori di Antica.

A Raos (giudice degli Dei, campione della forza, Sole Invitto) è assegnato il trono del cielo del mattino. Egli incarna sia la giustizia degli uomini che la forza; è un dio impetuoso, ma non avventato nel pronunciare giudizio; è un alleato del bene e lotta solo contro il male, non perseguita i deboli e non si accanisce sugli sconfitti. E' costantemente in movimento e i suoi occhi non cessano mai di scrutare le terre degli uomini, così come il sole scruta il mondo dall'alba al tramonto, e quando egli va a riposare cede il dominio della volta alla sorella Selune. A Selune (custode dell'uomo, dea della vita e della passione, la Silente, l'Argentea) è assegnato il trono del cielo della notte. Ella incarna la cura e la benevolenza degli uomini, nonché i sentimenti che animano i loro gesti. Illumina il cielo notturno e custodisce la via argentea che porta alle stelle, ove le anime luminose trovano spazio quando i giusti spirano. Questo luogo è custodito da Kyros (manto della notte, custode delle anime e dio dei misteri).

Mito di creazione

Un abisso senza tempo, un oceano tenebroso fatto solo di silenzio e solitudine: questo era il Caos primordiale. E venne il momento in cui lo spirito divino emerse dal nulla e cominciò la sua opera creatri-



ce. L'oceano primitivo conteneva in sé un principio vitale insopprimibile, chiamato "il completo": dal Chaos affiorò Antica. Un grande uccello fiammeggiante emerse dall'oceano ed emise un lungo grido, spezzando il silenzio. In quel momento prese forma e nacque Raos: la luce. Stanco della solitudine, Raos iniziò la sua opera di creazione: sacrificò la fenice e diede vita al sole, creando così il suo trono nel cielo del mattino. Ma il Chaos era ancora presente e Raos, nascendo, aveva dato la vita al buio: Selune. Essa era gelosa dell'operato del fratello e fuggì nel cielo profondo. Tornato nuovamente solo, senza sapere dell'esistenza della sorella, Raos sacrificò il terzo occhio della fronte e lo trasformò in Kyros, "Colui che Sa osservare l'equilibrio". Kyros vagò nelle tenebre infinite e dopo un lungo viaggio incontrò Selune, riconducendola, per così dire, alla luce. Grato a Kyros, Raos strappò l'essenza del chaos e creò la notte, così che il fratello potesse inciderlo con le stelle. Infine, sacrificò la sua corona e creò la luna, così che Selune avesse il suo trono nel cielo notturno. La volta era adesso completa e i tre divini rivolsero il loro sguardo su Antica.

Precetti, gerarchia e dottrine

Il Culto della Volta Celeste, culto ufficiale dell'impero sorretto dal Profeta delle Stelle (o semplicemente Profeta), ammette l'esistenza dei Divini del Cielo, tornati per salvare i popoli del mondo. Essi hanno scacciato i falsi dei e gli idoli dai loro troni, perdonando gli uomini per la loro mancanza. La rigida gerarchia clericale segue una struttura piramidale. Al vertice vi è il Profeta, che è attualmente il Basileus di Al-Qur. Sotto di esso vi sono gli Astri della Fede, che fungono da consiglio supremo, sono gli uomini più pii e devoti provenienti da tutte le terre di Antica e si sono distinti in qualità di guida spirituale.

Attualmente gli Astri della Fede sono sei e sono così suddivisi:

- **Exarchos del Nord**
- **Exarchos dell'Ovest**
- **Exarchos dell'Est**
- **Exarchos del Sud**
- **Gran Maestro dell'Ordine della Stella Occidentale**
- **Sommo Ierofante**

Il Sommo Ierofante è il primo custode della fede. Egli supervisiona l'operato e l'ortodossia dell'intera gerarchia clericale. Il suo ruolo lo pone alla sinistra del Profeta come arma spirituale nei confronti dei mali che si annidano nell'ombra. Gli Exarchos o Esarchi sono gli amministratori delle comunità e dei templi di una regione. Essi fungono da vicari del profeta e gestiscono le province. L'esarca viene di solito scelto tra i ranghi degli Astri o Archiereus, quei sacerdoti che si sono dimostrati così tanto pii e devoti da dominare la scena religiosa di una singola provincia. Al di sotto vi sono i sacerdoti della Volta, anche chiamati Hiereus. Costoro fungono da guida spirituale per piccole comunità e, nel caso di grossi centri, ne vengono assegnati diversi allo stesso tempio. Sono la prima linea della fede. I sacerdoti della Volta possono ricevere l'incarico di seguire una comunità oppure decidere di divenire Erranti. Questi uomini non hanno obblighi nei confronti dei templi e seguono solamente il voto religioso. Il Sacerdozio è sia maschile che femminile. Il culto della Volta è universale, basato su una triade di aspetti che confluiscono in un'unica fede. I fedeli del Culto credono che gli dei siano i protettori del creato, degli esseri umani e di tutte le forme viventi. I pilastri del culto si basano sulla sottomissione assoluta al loro volere, decretato mediante lo studio delle stelle e degli astri in generale o mediante le visioni nella Stanza della Volta, un luogo mistico e misterioso ove solo il profeta può accedere. Esistono altre dottrine riconosciute dalla Volta: talvolta, sotto l'occhio attento degli Astri, nuove correnti di pensiero vengono sopresse poiché ritenute eretiche, altre volte invece le dottrine alternative vengono abbracciate e inglobate al Culto principale dopo lunghi dibattiti. L'ecclesiarchia presenta un braccio armato formato dai chierici che abbracciano la dottrina del Sole Invitto: questi uomini si pongono a difesa dei luoghi di culto come sorveglianti e custodi. Non esiste una gerarchia formalmente riconosciuta, ma in un tempo ormai lontano essi formarono il seguito che portò il Profeta alla vittoria,

marciando sotto l'egida del primo tra loro, "Il luminoso". Egli radunò gli uomini che chiamò "Raggi" e che combatterono nella conquista di Al-Qur, ultimo baluardo della tirannide eretica. La dottrina della Luna Custode è riconosciuta per accettare ogni uomo o donna che desideri abbracciare il dettame della cura fisica e spirituale dell'uomo, così come Selune comanda. Tali ferventi credenti viaggiano per tutta Al-Qur e sostano in gran numero nei templi più isolati o nei pressi dei grandi lazzaretti e ospedali. Molto amati dal popolo, sono tra coloro che vengono tenuti in maggiore considerazione per la carica di Astri e la loro parola è assai rilevante. Ultima e più recente dottrina riconosciuta dall'ecclesiarchia, che ha trovato sostenitori tra gli studiosi, i viaggiatori e gli esploratori, è quella della Stella Misteriosa. Essa permea e abbraccia tutti coloro i cui misteri e l'ignoto indicano la strada. Tra essi vi sono i più pii e ortodossi sacerdoti della Volta, figure sagge e autorevoli, talvolta ammantate dal mistero.

Miracoli divini culto di Raos / dottrina del sole invitto

- **Le tenebre prima dell'alba:**

Costo: 6 CM

Durata: 10 minuti

Effetto: Il bersaglio rilascia il potere della luce del proprio dio, concedendo a se stesso e ad altri due soggetti l'immunità alle chiamate mentali.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuti.

- **Alba del nuovo giorno:**

Costo: 5 CM

Durata: Immediata

Effetto: Il fedele incanala in un fascio di luce solare la volontà divina, disperdendo le tenebre e annichilendo la potenza degli incanti nemici. Il sacerdote è in grado di dissolvere qualunque incantesimo attivo su un bersaglio.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto

Note: Il PG deve necessariamente tenere nelle mani una fonte di luce che renda al meglio l'effetto.

- **Sole del Mattino:**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: La luce di Raos si irradia per scacciare e impaurire gli eretici e le creature del male.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

Chiamata: Emi Merroris (verso tutti)/ Emi Terroris (verso i non morti).

- **Tramonto al crepuscolo:**

Costo: 6 CM

Durata: Immediata

Effetto: La volontà di Raos di sovrastare il debole viene irradiata per sprigionare un colpo devastante o per annichilire il male.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

Chiamata: Triplum divinum (verso tutti)/ impetum divinum (verso i non morti).

Miracoli divini culto di Kyros / dottrina della Stella Misteriosa

- **Dono degli Astri:**

Costo: 5 CM

Durata: 1 ora

Effetto: Le stelle, dimora delle anime dei giusti, infondono uno stato di tranquillità assoluta, permettendo al fedele di riposare le membra e la mente senza dover dormire. Il giocatore è considerato “a riposo/meditazione” senza dover necessariamente restare fermo.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

- **Luce di Asterio:**

Costo: 5 CM

Durata: 30 ora

Effetto: La luce del destriero divino accompagna i sogni degli uomini proteggendoli dagli incubi più spaventosi. Durante la notte il fedele non potrà mai essere impaurito da ciò che si nasconde nel buio.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

Chiamata: Inefficax (Merroris e Terroris).

- **Stella cadente:**

Costo: 4 CM

Durata: 5 minuti

Effetto: La lontananza del cielo profondo, dominio di Kyros, condiziona l’animo degli uomini, infondendo uno stato di indifferenza in coloro che notano gli astri cadere.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuto.

Chiamata: Soporis

- **Guardiano delle Stelle:**

Costo: 5 CM

Durata: Variabile

Effetto: Il fedele, dopo essere stato marchiato con il simbolo di una delle stelle guardiane, sarà in grado di invocarne l’intervento e la protezione.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 10 minuti.

Note: Consultare un master per l’esito.

Miracoli divini culto di Selune / dottrina della Luna Argentea

- **Estasi lunare**

Costo: 5 CM

Durata: 30 minuti

Effetto: La passione generata dalla vista della luna permea l’animo di coloro che invocano Selune, galvanizzandone i sensi e irretendone i sentimenti.

Componente somatica: Libera scelta.

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 1 minuti.

Chiamata: Ampli fascinationis

- **Premonizione**

Costo: 4 CM

Durata: Immediata

Effetto: La benevolenza e l’intercessione della dea permette di ricevere una premonizione, sotto forma di messaggio criptico, rivelando il futuro degli uomini.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

Note: Consultare il master per l'esito.

- **Chiaro di Luna**

Costo: 5 CM

Durata: Variabile

Effetto: Gli argentei raggi lunari portano con sè lo sguardo rivelatore della dea, che dona la verità nella notte. Il fedele sarà in grado di distinguere l'autentica essenza delle cose, permettendogli di carpire la presenza di maledizioni e di vedere il vero.

Componente somatica: Libera scelta

Componente verbale: Libera interpretazione per almeno 5 minuti.

Note: Consultare un master per l'esito.

- **Passione Divina:**

Costo: 5 CM

Durata: 10 minuti

Effetto: Permette di infondere ardore sacro aggiungendo 3 PF temporanei.

Componente somatica: Libera interpretazione per almeno 5 minuti

Componente verbale: Libera scelta

Note: I Pf temporanei non sono cumulabili con i Pf derivati da altri incantesimi.