



Appendice: Buoni Propositi

L'ascesa nella Gerarchia della Luce

Nonostante lo scopo principale di un sacerdote sia di perfezionare la propria fede e quella degli altri, la sua posizione all'interno della Chiesa condiziona fortemente la maniera in cui egli raggiunge questo scopo. In altre parole, i sacerdoti ricercano l'ascesa di rango allo stesso modo dei membri di società più secolari e gilde, sia come segnale di trionfo sulle incombenze della fede o semplicemente come mezzo politico d'espansione della parola del Pancreatore (e magari per raccogliere ricche decime lungo la strada...).

L'ascesa di rango comporta il riuscire a colpire il proprio superiore con la lealtà, l'affidabilità, la fede o la popolarità tra i fedeli. A meno che il sacerdote non sia un mendicante, egli è legato ad una particolare cattedrale o Sacra Diocesi, e ricade da qualche parte tra i ranghi della sua gerarchia (anche i sacerdoti appartenenti al seguito dei nobili fanno parte di qualche Diocesi, probabilmente situata sul mondo nativo della famiglia del nobile).

Un sacerdote del rango di canone o più elevato può promuovere un suo inferiore fino a qualsiasi rango al di sotto del proprio, sempre purché il suo inferiore non salti alcun rango in mezzo (ovvero tutti i sacerdoti devono cominciare come novizi e ascendere da quel punto). Un sacerdote è obbligato a adempiere gli ordini impartitigli da sacerdoti di rango superiore all'interno della sua Diocesi, anche se egli non deve assentire agli ordini impartitigli da sacerdoti di altre Diocesi (deve ad ogni modo portar loro rispetto). Tutti i sacerdoti di tutte le sette sono obbligati a seguire gli ordini del Patriarca, che è il capo supremo della Chiesa Universale ed il centro di tutte le Diocesi, e molti devono anche riconoscere i Metropolitae che sovrintendono conglomerazioni di pianeti.

Anche se ogni mondo ha la propria Sacra Diocesi principale, vi possono essere dei monasteri o dei gruppi di Chiese minori non affiliati ad essa e conseguentemente soggetti alle proprie gerarchie.

I giocatori intenti a far salire di rango i loro personaggi devono prestare particolare attenzione alle possibilità di trovare delle raccomandazioni all'interno della cattedrale e della Diocesi intera. Queste non devono necessariamente provenire dai sacerdoti di ranghi elevatissimi: il vecchio e saggio vescovo che tutti adorano può semplicemente essere troppo anziano per aiutare il personaggio alla ricerca di uno status più elevato, mentre il diacono di livello inferiore può essere a conoscenza di qualsiasi intreccio sussurrato tra le catacombe e le panche.

Per i gamemaster questo vuol dire essere a conoscenza dei PNG importanti ovvero coloro che possono garantire una maggiore ascesa del personaggio giocante alle condizioni che essi preferiscono. Alcuni sacerdoti sono terribilmente conservatori e raramente concedono promozioni, preferendo mantenere lo stesso gruppo di sacerdoti sotto di loro per la loro intera carriera. Altri

sono più liberali, garantendo nuove promozioni a condizione che i candidati s'impegnino a costruire una nuova cattedrale, a diffondere il verbo con maggiore impegno missionario, o ad ogni modo a trovare una posizione all'interno di un seguito nobiliare ad un sacerdote raccomandato (alcuni nobili non accettano sacerdoti di basso rango).

Di certo le necessità di una cattedrale determinano le possibilità di un sacerdote: una regione in crescita con nuova servitù in arrivo può avere bisogno di un maggior numero di sacerdoti che effettuino le messe, oppure un novizio Eskatonico può risultare incredibilmente centrale per importanti profezie occulte e di conseguenza essere notato dai suoi superiori.

I sacerdoti che sono stati ostacolati nella loro ricerca di una maggiore posizione (e conseguentemente di responsabilità più grandi) possono fare domanda per essere collocati in un altro posto, all'interno di un'altra cattedrale o in un'altra Diocesi. Tali richieste devono essere presentate ad un sacerdote di rango uguale o superiore a quello del capo della cattedrale di appartenenza del richiedente (il vescovo della cattedrale ambita oppure l'arcivescovo della Diocesi desiderata); questi trasferimenti sono garantiti soltanto se l'individuo mostra reale merito e un valore apprezzabile da aggiungere alla sua nuova casa: o per lo meno il nuovo sacerdote ottenuto deve poter contribuire alla vincita di punti politici della sua nuova collocazione nei confronti di un rivale.

Allo stesso modo, una cattedrale o una Diocesi possono presentare richiesta di un sacerdote dotato di speciale esperienza ad un'altra Diocesi (oppure al Metropolitae o il Patriarca). Le parrocchie con carenza di guaritori o studiosi, o sofferenti stranezze occulte, possono presentare richiesta di esperti in tali materie che si rechino presso di loro per investigare o per fermarsi nella nuova chiesa. Inoltre, gli uffici del Patriarca, i metropolitae, e anche molte Diocesi collocano alcuni sacerdoti in ruoli di "opere di mediazione" quando questi fossero disponibili a viaggiare verso luoghi compresi all'interno della Diocesi o dei Mondi Conosciuti come investigatori oppure per lavori missionari come rappresentanti o spie dei loro uffici.

Mentre la Chiesa è molto più unificata rispetto alle Casate Reali, politiche di scissione possono sempre ostacolare la strada della promozione. Un sacerdote che ostacoli i piani di una Diocesi nel costruire una nuova cattedrale nei pressi della sua, può provocare l'ira del vescovo rivale e far volgere verso di lui l'attenzione di sacerdoti di ranghi più alti durante le convocazioni ecclesiastiche.

Zelo Missionario

Ogni setta della Chiesa Universale del Sole Celeste detiene compiti differenti ritenuti di importanza fondamentale per la propria missione. Mentre alcuni di questi sono alquanto universali per ogni setta, le parrocchie regionali possono avere opinioni differenti secondo le circostanze locali (una regione infettata dall'Antinomia

possiederà anche sacerdoti del Santuario Aeon occupantisi principalmente dei peccati di eresia). In generale le missioni principali di ogni setta sono:

Ortodossia: Predicare al gregge, prendersi cura dei suoi bisogni spirituali e dei propri, proteggerli dai peggiori eccessi della nobiltà. Ricercare nuovi fedeli da convertire ed essere sempre attenti alla possibilità di scismi.

Frați Combattenti: Guadagnare ed eseguire contratti militari per l'ordine. Difendere i fedeli (solitamente pellegrini), difendere la propria locazione, e scacciare il male e distruggerlo.

Ordine Eskatonico: Studiosi di scritture e sapere, predicano a tutti riguardo all'arrivo dell'Eskaton, sradicano fenomeni occulti e li studiano.

Tempio Avesti: Allontanano il peccato da sé stessi e dagli altri. Predicano contro l'eresia. Sradicano il peccato e lo purgano.

Santuario Aeon: Curano i mali del corpo e dello spirito. Rinsaldano le ferite della Creazione, offrendo compassione a tutti, anche ai peccatori.

I Lavoratori dei

Feudi Uniti

I sacerdoti responsabili di uno stuolo di fedeli o di una Diocesi hanno il compito sacro e morale di difendere i fedeli dal pericolo, inclusi gli eccessi dei nobili e delle Gilde. Ciò comporta a volte il dover fomentare la folla inducendola a scioperare animatamente, oppure inducendoli al rifiuto di lavorare, o provocare addirittura una rivolta contro i rigidi padroni del castello.

Quando ciò accade molti sacerdoti si ritrovano ad affrontare tutto da soli, anche se alcuni sono abbastanza fortunati da potersi permettere di ingaggiare per difesa una banda di mercenari in cambio di cibo. Sacerdoti dotati delle giuste conoscenze possono occasionalmente ottenere il permesso ufficiale dai superiori della setta di invocare una tale disobbedienza civile. Il successo dell'impresa dipende solitamente

dal potere che la setta esercita sui signori locali o dai suoi contatti esterni al pianeta. Sebbene l'Ortodossia s'immischi raramente in tali insurrezioni di basso livello, riesce tuttavia a spuntarla, riuscendo ad ottenere perlomeno una cessazione del problema centrale (se non di tutti i problemi). Gli Amalteani sono riusciti a raccogliere successi grazie al loro puro carisma, ma altre sette raramente hanno successo. Alla meglio, esse riescono a guadagnarsi l'interesse dell'Ortodossia, la quale presta aiuto in cambio di maggior potere nella zona.

La vendetta che un nobile signore spesso ritorce contro tale disobbedienza è il motivo principale per cui gli scioperi sono così rari. La maggior parte dei nobili non mostra pietà nella condanna di ciò che essi considerano una resistenza criminale, non importa quali siano le cause di essa, e affidano alle forze militari il compito di avere a che fare con i capi delle opposizioni. La Casata Hawkwood detiene il miglior record di buona condotta in tali istanze, ma è carente di ribellioni. Nonostante la maggioranza della gente sostenga che i Decados siano i peggiori criminali per ciò che riguarda le loro brutali ritorsioni, sono in realtà i Li Halan i più temuti: quando il Mandato del Cielo viene infranto, anche se dalle parole dei sacerdoti, la casata risponde male e spesso con massacri. Per questa ragione, i feudi Li Halan possono vantare di aver raramente testimoniato ribellioni contadine (eccetto su Bastione, la cui popolazione non è stata propriamente addomesticata nella dovuta maniera Li Halan).

Il principale limitatore della violenza nobiliare, tuttavia, è la potenza della Chiesa: più alta è la posta in gioco per lo sciopero, o maggiore è la rabbia causata dalla ritorsione nobiliare, maggiore a sua volta risulterà l'accusa inflitta sulla casata da parte della Chiesa nel caso in cui questa dovesse rispondere troppo duramente o concedere troppo poco. Affiancati dalle crescenti visite dell'Inquisizione, i nobili recalcitranti possono essere addirittura minacciati di scomunica: una sentenza di morte sul suo governo, poiché anche il servo più vigliacco teme di servire colui la cui anima non è più protetta dalla Chiesa (molte casate



priveranno tale nobile del suo rango rimpiazzandolo con un altro in grado di governare il feudo al suo posto).

La Chiesa dimostra così il suo ruolo vitale di pastore di tutte le anime nei Mondi Conosciuti, poiché in definitiva è il Pancreatore a governare tutto l'universo, e non un nobile mortale.

Nei casi di eccessi da parte delle gilde o della Federazione Mercantile le cose cambiano. La Chiesa solitamente risponde nel caso in cui troppi fedeli del suo gregge siano stati derubati brutalmente da mercanti della gilda, impoverendo così la comunità, oppure nel caso in cui la gilda commerciasse apertamente tecnologia proibita. Fabbriche illegali o quelle causanti troppo inquinamento in una regione vengono spesso attaccate dai sacerdoti nel corso dei loro sermoni. Se risultassero essere veramente pericolose, o se il sacerdote possiede le giuste conoscenze, queste fabbriche entreranno nel mirino dell'Inquisizione, o le loro gilde verranno sottoposte ad embargo della Chiesa in cui i sacerdoti faranno richiesta ai loro parrochiani di rifiutare di comprare beni dai membri della gilda colpevole di reato. In casi estremi, i rappresentanti della gilda saranno minacciati di scomunica. Nonostante il danno per loro non sia di entità pari a quella per un nobile, ciò implica tuttavia che la loro carriera come commercianti è giunta al termine, e devono quindi dedicarsi a faccende amministrative oppure intraprendere missioni esplorative verso posti lontani.

Rituali Giornalieri

L'essenza del dovere di un sacerdote è quella di prendersi cura dei bisogni spirituali della gente. Prestando ascolto alle confessioni, beneducendo i raccolti o gli impegni importanti, celebrando matrimoni, presiedendo le nascite, le morti, i riti di superamento ecc. Un sacerdote è il cardine che unisce la comunità alla ruota delle stagioni e del cosmo. In assenza di queste cerimonie giornaliere, il caos dell'universo inghiottirebbe le vite di tutti.

Preghiere Personali

Vi sono importanti periodi di preghiera durante il giorno, ognuno associato a diversi tipi di preghiera (gli Eskatonici compilano enormi tavole di corrispondenza con queste ore di preghiera). Le principali sono le seguenti:

Preces Matutinae (mattina)

La preghiera del mattino, ovvero la preghiera dell'Alba, che ringrazia il Pancreatore del dono della luce del levare del sole.

Preces Vespertinae (sera)

La preghiera della sera che rende grazie al buon lavoro effettuato nel corso della giornata e del compimento del dovere.

Preces Noctes (notte)

La preghiera della notte (o la Preghiera della Buona Notte), rende grazie di sé stessi e dei propri cari, ed è una supplica per la salvezza dell'anima durante le ore prive della luce.

Hora Lupinum (l'Ora del Lupo)

Le prime ore del mattino, tra le 3:00 e le 4:00 o tra le 4:00 e le 5:00, sono considerate le peggiori per quel che riguarda l'incolumità dell'anima. È proprio allora che i pensieri più morbosi e di disperazione si fanno strada nello spirito. Molta gente dorme, ed è quindi protetta, ma i monaci spesso fanno uso di questo periodo per pregare ed avere quindi maggiore determinazione nei confronti della notte.

Vi sono altresì numerose Preces Per Diem Persolvendae, ovvero preghiere Durante la Giornata, per una varietà di ragioni e scopi, con varianti di luogo in luogo e di setta in setta.

Riti/Festività/Eventi Stagionali

Esistono numerosi riti, festività o avvenimenti religiosi che vengono praticati ogni stagione, anche se la loro data esatta varia di pianeta in pianeta, legata dagli unici ritmi lunari o astrologici legati ai singoli mondi.

L'Orazione per l'Alba Nuova

(Anno Nuovo)

Questo rito si svolge tra la fine del vecchio anno e l'inizio di quello nuovo: solitamente durante il solstizio d'inverno o subito dopo di esso. Viene anche chiamato il "Ritorno della Luce", il "Venir Meno dell'Oscurezza", o il "Crepuscolo dell'Inverno". Questo rito è particolarmente popolare su mondi ghiacciati come Malignatius, sul quale i cambiamenti fisici associati al solstizio d'inverno sono appena percettibili, rendendo così la sua entrata simbolica di maggiore importanza ai fedeli piuttosto che al mondo.

Ode alla Fecondità (Primavera)

Questo rito dà il benvenuto alla primavera, enfatizzando il dono di vita e di crescita annuali del Pancreatore. Le sue radici affondano nelle festività della fertilità Urthiane e dell'era Diasporana (inclusi alcuni riti Gjarti), ed alcuni luoghi ancora conservano la loro antica associazione alla rinascita, resurrezione o reincarnazione corporea (più che quella spirituale).

Cantico dell'Estate

In questo tempo di massima intensità luminosa, i riti enfatizzano la gioia e la felicità: non come i festeggiamenti tumultuosi spesso associati alla primavera, bensì una felicità calorosa e guadagnata attraverso il duro lavoro ed i buoni propositi. In numerose regioni questo è il periodo in cui molte parrocchie e cattedrali dispongono al loro interno enormi blocchi di ghiaccio come rimedio al caldo opprimente, causando l'affollamento al loro interno di orde di gente.

Inno all'Autunno

È questo il rito della mietitura, un periodo in cui la comunità condivide fatica e rendita. Con il tramontare del sole, giunge il tempo per tutte le anime di contemplare quella luce che ancora brilla, celata agli occhi mortali ma illuminante l'anima riflessiva.

Riti/Festività/Eventi Universali

Il Carnevale del Cosmo (tardo

Febbraio, prime settimane di Marzo)

Una sorta di Festa dei Matti, pervenuta dai riti pagani come il Martedì Grasso o il Carnevale. Servi, uomini liberi e perfino i nobili gettano al vento la cautela dandosi al pieno divertimento per una settimana, spesso adottando maschere elaborate e costumi in maniera tale da nascondere la loro identità proteggendosi dalla vergogna (o dalla notorietà). Questa è la vacanza preferita dalla Federazione, poiché i suoi mercanti riescono a vendere molte più bevande, olovidee per lanterne magiche, e molti generi di giocattoli proprio durante questa settimana rispetto qualsiasi altro periodo dell'anno (anche più del periodo del Lux Splendor quando gli artefatti manuali sono tra gli oggetti più di successo).

Il tentativo della Chiesa di sgominare questa popolare festività fallì molto tempo fa. Al contrario, essa la adottò e permise, solamente per questa settimana, una più lasca visione del peccato e addirittura dell'eresia. Su alcuni mondi viene interdetto all'Inquisizione di operare durante questa settimana (eccezion fatta per i crimini più nefandi, come l'Antinomia); ai suoi membri viene richiesto di prendere parte ai festeggiamenti o di ritirarsi in caso contrario in un monastero. Tuttavia ciò a malapena ferma i più fanatici ad agire contro ciò che essi ritengono essere rampante immoralità.

Nel Califfato Kurga, il primo giorno di questa festività viene fatto corrispondere alla nascita di Sata Natura.

Giornata di Urth (1° Maggio)

Un'antica vacanza commemorativa della culla dell'umanità, popolare all'interno delle comunità coloniali Diasporane lontane dalla terra natale dei loro antenati, benché le sue origini si ritengano appartenere all'era Urthiana preinterstellare come una sorta di festività di riforma terraformante. La Chiesa ha santificato questa ricorrenza come un periodo di commemorazione della Sacra Terra e della lunga storia dell'umanità su quel corpo celeste. Alcuni mondi estendono questa celebrazione ai vicini stellari di Urth, come Marte (il presunto luogo di nascita del Profeta) e il portale di salto.

Primo Salto (4 Luglio)

Originariamente una celebrazione secolare, commemorativa del giorno del primo viaggio dell'uomo attraverso il portale di salto Urthiano nel 2306 (l'anno successivo alla sua scoperta), questo giorno venne reso una festività per ordine della Chiesa da San Palamedes, nel suo tentativo di schiacciare le sue implicazioni Satraiste. Viene ora principalmente osservata dagli Aurighi e da tutti coloro che vivono tra le stelle.

Giornata di San Ramos/Giornata

della Colonia (10 Agosto)

Una festività consacrante i trionfi e le prove di San Ramos, un colono appartenente agli inizi della Diaspora che venne adottato come santo dalla Chiesa della Seconda Repubblica nonostante egli fosse vissuto durante il periodo pre-riflessivo (antecedente al Profeta). Ramos, un popolare attivista dei diritti dei coloni, morì martire per mezzo dei fucili della polizia zaibatsu. La Giornata della Colonia fu in seguito stabilita dalla Seconda Repubblica in memoria di Ramos e di tutti i coloni.

Gli iconoclasti della Federazione sogghignano dinanzi a questa festività, affermando che le sue origini derivano da una cerimonia di lealtà nei confronti delle zaibatsu, imposta con la forza agli impiegati delle corporazioni ed ai lavoratori temporanei, che implicava il cantilenare le canzoni della compagnia assieme al battito delle mani a tempo. Fu durante una di queste cerimonie che Ramos condusse la sua sfortunata rivolta.

Sacra Flamma Dies (17 Settembre)

Un rito di celebrazione del giorno in cui il Profeta avvistò la Sacra Fiamma e cambiò di conseguenza il corso della storia umana. È la seconda festività in ordine di importanza che venga celebrata dalla Chiesa (la prima delle quali è la Lux Splendor, sotto), è questo un periodo di preghiera in cui si rende grazie al Pancreatore per la Sua grazia, ed un ringraziamento al Profeta ed a tutti i suoi santi per aver tramandato il messaggio del Pancreatore. Spettacoli ripercorrenti questo leggendario avvenimento assieme al raduno dei discepoli prendono posto su tutti i Mondi Conosciuti in questo giorno, e nei teatri di lanterne magiche delle città più grandi vengono trasmessi popolari film olovideo riguardanti il Profeta.

Mortos Diablos (31 Ottobre)

L'antica giornata Urthiana dei Morti e la festività di Halloween furono tramandate dai coloni e dai lavoratori della Diaspora e trasportate sui nuovi mondi, ricreate durante molti giorni diversi per tutto l'universo, ma molto più spesso da metà fino al tardo autunno, quando subentra l'inverno.

Durante il periodo della Seconda Repubblica, il Patriarca Orrin, resosi conto della crescita dell'associazione pagana a questa festività affiancata all'espansione dell'umanità attraverso le stelle, cercò di assimilarla come festività della Chiesa, ossia come un periodo in cui i sacerdoti avrebbero eseguito dei riti in maniera tale da tenere lontana l'Oscurità e da proteggere le anime dei fedeli dai demoni che vagavano liberi durante la notte. Chiamata con il nome di Mortos Diablos, essa fu santificata nel giorno del 31 Ottobre (l'antico Halloween di

Urth), i cui riti divennero una tradizione che si sparse per tutto l'universo. Mortos Diablos fu alla fine assorbita a sua volta da una mega corporazione dedita al marketing come una scusa per festeggiare.

Ciononostante, le associazioni pagane restarono, e restano tuttora all'inizio del cinquantunesimo secolo. Persino i parrocchiani devoti spesso sgattaiolano alle porte delle città durante la notte alla ricerca di amuleti e talismani dei vaganti vescovi Zuranisti. Di certo, lo Zuranismo, la religione degli itineranti Figli di Zuran, riceve in questo periodo un certo livello di rispetto, in quanto ai suoi seguaci viene attribuita una grande capacità nel tenere a bada le bizzarre disgrazie portate dal Mortos Diablos.

Dies Lamentum (23 Dicembre)

La Veglia del Profeta compiange la morte di quest'ultimo nell'incidente del portale di salto (2849) durante una sua missione su Vau. Alcuni parrocchiani riveriscono questo giorno con estrema serietà, eseguendo mortificazioni sui loro stessi corpi nel tentativo di ricreare le stigmate del Profeta (solitamente concepite come immolazioni nel fuoco). Gli adoratori più ragionevoli si limitano alla riflessione sulla vita e le opere di Zebulon, con i Vangeli Omega tra le mani.

Lux Splendor (25 Dicembre)

L'Irradiazione della Luce avvenne in seguito alla morte del Profeta, quando il suo spirito purificò tutti i portali di salto consacrando contro l'Oscurità, rendendo così le stelle sicure per tutta l'umanità. Festività di maggiore importanza per il canone della Chiesa, il Lux Splendor rappresenta la grande bontà accessibile a tutti gli esseri viventi, e quindi non soltanto quella grazia esclusiva concessa eccezionalmente ad alcuni santi. Durante questo periodo, ai fedeli viene richiesto di fare regali ai propri amati ed agli amici, simboleggiando in questa maniera la riflessione della luce di spirito in spirito attraverso tutto l'universo, in onore al dono d'addio del Profeta.

Teurgia

La teurgia non è una disciplina comune. In effetti, per gran parte dei suoi praticanti essa risulta essere uno studio solitario, le cui conseguenze si manifestano solamente dopo anni di meditazione e di preghiera. Tuttavia, la maggioranza di essa risulta essere uno sviluppo diretto della fede, specie dell'adorazione comunitaria. Il primario dovere di un sacerdote è nei confronti del Pancreatore (mediato dalla Chiesa), mentre il secondo è nei confronti del suo stuolo di fedeli. Questi riti riflettono i diversi compiti di ogni setta, scaturendo dalla vere fede ed adorazione.

NUOVI RITI TEURGICI VPS

CONFESSIONI BENEDETTE (ORTODOSSIA)

(Livello 2, Estroverso + Empatia, L, sensoriale, prolungato, 1F)

La confessione è un sacramento, e offre molto più che informazioni che il prelo può utilizzare come estorsione nei confronti della gente. Essa è un processo di purificazione, designato per mondare le persone dalle impurità dei peccati e dei misfatti, lasciandole così accessibili alla grazia del Pancreatore. Un confessore è in grado di utilizzare questo rituale per qualcuno il quale ha confessato il suo peccato volontariamente. Il peccatore riceve così un +2 da aggiungere a tutti i valori obiettivo in modo tale da non commettere nuovamente lo stesso peccato, +1 per ogni punto vittoria ottenuto dalla prova di attivazione del rito.

L'ASCIA DEL CIELO (FRATI COMBATTENTI)

(Livello 7, Fede + Lotta o Mischia, PG, contatto, istantanea, 2F)

Un Frate che invoca questo rito chiede al Pancreatore di porgli in prestito il Suo braccio nel corso di un attacco. Se il Frate Combattente riesce a

colpire con il suo prossimo attacco, si lancia normalmente il dado per i danni. Vengono danneggiate un numero di persone fino al numero dei punti vittoria ottenuti +1, contemporaneamente al bersaglio originario dell'iniziale attacco del Frate. Di conseguenza, se tre delinquenti attaccano Sorella Diana, la quale lancia un "7" per l'Ascia del Cielo, sarà in grado di colpire un delinquente per conto proprio, mentre la forza mistica della sua fede ne colpirebbe altri due. Il restante colpo dell'Ascia del Cielo tuttavia verrebbe sprecato.

SOGNI DELL'ETERNITÀ (ESKATONICI)

(Livello 5, Fede + Empatia, G, contatto, speciale, 1F)

Esercitando una lieve pressione sul principale punto chakra (ovvero la sommità del capo), gli Eskatonici sono in grado di far cadere la persona in uno stato di trance dal quale solo il più irritante disturbo la può risvegliare. La vittima di questo rituale deve fare una prova di Passione + Osservare se vuole effettuare qualunque azione nel corso della durata della trance. Questa persiste per un numero di turni equivalente al numero di punti vittoria dell'Eskatonico +1. Il rito viene eseguito al meglio se effettuato su supplicanti volontari o su bersagli non consapevoli, sulle cui teste il teurgo è in grado di appoggiare il suo palmo senza che questi si insospettiscano. Il teurgo deve effettuare una prova di Destrezza + Lotta in maniera tale da riuscire a toccare la testa di un bersaglio che oppone resistenza o consapevole, il quale sarà quindi in grado di schivare l'attacco. (Il teurgo non è soggetto alla penalità di attacco multiplo se esso effettua una prova di attacco nel corso dell'esecuzione di questo rito nello stesso turno).

BEATA IGNORANZA (TEMPIO AVESTI)

(Livello 4, Fede + Impressionare, PGL, vista, temporaneo, 1F)

A lungo gli Avestiti hanno cercato il modo di dimostrare alla gente che l'apprendimento non solo risulti inutile, bensì contrario alla condotta di una Buona Vita. Questo rituale li aiuta a dimostrarlo. Gli Avestiti sono capaci di ridurre qualsiasi abilità appresa posseduta dal bersaglio di uno per punto vittoria ottenuto. Se questo risulta nella riduzione dell'abilità appresa a 0, il bersaglio spesso risulta assolutamente impossibilitato nell'utilizzo di quella particolare abilità.

LA SALUTE DELLA CONGREGAZIONE

(SANTUARIO AEON)

(Livello 5, Calma + Concentrazione, PGL, vista, prolungato, 1F)

Una congregazione trae la sua forza dalla fede dei propri membri. Salute della Congregazione permette ad un sacerdote di sostenere tutti i legami della catena della comunità mediante la creazione di un legame che ne unisca tutti i membri nella condivisione delle sofferenze l'uno dell'altro. Un numero di volontari è in grado di distogliere le ferite da un qualsiasi membro della Congregazione facendole pervenire su sé stessi in qualsiasi combinazione. Per la durata del rito, ognuno può prendere un certo numero di punti danno alla Vitalità, inizialmente inflitti ad un altro membro della Congregazione, pari al proprio punteggio di Fede. Cosicché se Scotan il Vorox e Padre Haverson l'Amalteano fossero uniti al Sgt. Roc dell'Adunata, e se il Sgt. Roc venisse colpito da un fucile d'assalto per cinque punti di danno, Scotan e Haverson possono decidere di dividere tra loro parte del suo danno; essendo ognuno di essi in grado di prendere un numero di punti danno pari alla loro Fede, ciò implica 1 per Scotan e 5 per Haverson.

Questo rito permette ad un membro della Congregazione più un altro per punto vittoria di assorbire il danno inflitto ad un altro. Quest'ultimo viene considerato come un normale danno di qualsiasi tipo esso sia stato inflitto al bersaglio, sia esso costituito da



fuoco, proiettili, laser, cadute o altro. (Segnare questo danno con la lettera "F", in maniera tale da poter tenere nota di quanto può essere concesso dalla Fede di un membro). Quelli legati da questo rito scelgono di prendersi il danno ma non sono costretti a farlo se non vogliono.

Nuovi Riti Teurgici D20

Questi sono nuovi riti non associati a nessun canone teurgico in particolare, e possono essere usati dai teurghi per creare nuovi canoni secondari.

1° Grado

Confessioni Benedette (Solo con

addestramento; Solo praticanti la teurgia)

Componenti: L

Tempo di attivazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio

Bersaglio: 1 creatura

Durata: Ore

Tiro salvezza: Volontà (innocuo)

Prova: La confessione è un sacramento, e offre molto più che informazioni che il prelado può utilizzare come estorsione nei confronti della gente. Essa è un processo di purificazione, designato per mondare le persone dalle impurità dei peccati e dei misfatti, lasciandole così accessibili alla grazia del Pancreatore. Un confessore è in grado di utilizzare questo rituale per chi ha confessato il suo peccato volontariamente. Il peccatore riceve così un bonus sacro da aggiungere a tutte le prove effettuate per non commettere nuovamente lo stesso peccato, a seconda della CD ottenuta.

CD	Bonus
10	+2
15	+3
20	+4
25	+5
30	+6

Ritentare: Sì, ma i punti Fato vengono spesi anche per i tentativi falliti.

Speciale: Conosciuto principalmente dai teurghi Ortodossi.

2° Grado

Beata Ignoranza (Solo con addestra-

mento; Solo praticanti la teurgia)

Componenti: L, G, P

Tempo di attivazione: 1 azione

Raggio di azione: Medio

Bersaglio: 1 creatura

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Volontà (nega)

Prova: A lungo gli Avestiti hanno cercato il modo di dimostrare alla gente come l'apprendimento non solo risultasse inutile, bensì contrario alla condotta di una Buona Vita. Questo rituale li aiuta a dimostrarlo. Il teurgo è capace di ridurre qualsiasi abilità posseduta dal bersaglio a seconda della CD ottenuta alla prova di attivazione del rito. Se ciò riduce a 0 i gradi dell'abilità, il bersaglio spesso risulta assolutamente impossibilitato nell'utilizzo di quella particolare abilità.

CD	Punti abilità persi
15	3
20	6
25	9
30	12
35	15
40	ecc.

Ritentare: Sì, ma i punti Fato vengono spesi anche per i tentativi falliti.

Speciale: Normalmente associato ai teurghi Avestiti.

Salute della Congregazione (Solo con

addestramento; Solo praticanti la teurgia)

Componenti: L, G, P

Tempo di attivazione: 1 azione

Raggio di azione: Lontano

Bersaglio: Speciale

Durata: Giorni

Tiro salvezza: Volontà (innocuo)

Prova: Una congregazione trae la sua forza dalla fede dei propri membri. Salute della Congregazione permette ad un teurgo di sostenere tutti i legami della catena della comunità mediante la creazione di un legame che ne unisca tutti i membri nella condivisione delle sofferenze l'uno dell'altro. Un numero di volontari è in grado di distogliere le ferite da un qualsiasi membro della Congregazione facendole pervenire su sé stessi in qualsiasi combinazione. Per la durata del rito, ognuno può prendere un certo numero di punti ferita, inizialmente inflitti ad un altro membro della Congregazione, pari al proprio punteggio di Saggezza. Cosicché se Scotan il Vorox e Padre Haverson l'Amalteano fossero uniti al Sgt. Roc dell'Adunata, qualora il Sgt. Roc venisse colpito da un fucile d'assalto per quindici punti ferita, Scotan e Haverson possono decidere di dividere tra loro parte del suo danno; essendo ognuno di essi in grado di prendere un numero di punti danno pari alla loro Volontà, ciò implica 10 per Scotan e 15 per Haverson.

Questo rito permette ad un membro della Congregazione di assorbire il danno inflitto ad un altro. Quest'ultimo viene considerato come un normale danno di qualsiasi tipo esso sia stato inflitto al bersaglio, sia esso costituito da fuoco, proiettili, laser, cadute o altro. (Segnare questo danno con la lettera "F" in maniera tale da poter tenere nota di quanto può essere concesso dalla Volontà di un membro). Quelli legati da questo rito scelgono di prendersi il danno ma non sono costretti a farlo se non vogliono.

CD	Congregazionalisti
10	1
15	3
20	6
25	12
30	24

Ritentare: Sì, ma i punti Fato vengono spesi anche per i tentativi falliti.

Speciale: Normalmente associato ai teurghi Amalteani.

3° Grado

Ascia del Cielo (Solo con addestra-

mento; Solo praticanti la teurgia)

Componenti: G, P

Tempo di attivazione: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Teurgo

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Prova: Un teurgo che invoca questo rito chiede al Pancreatore di porgli in prestito il Suo braccio nel corso di un attacco. Se il teurgo riesce a colpire con il suo prossimo attacco, si lancia normalmente il dado per i danni. Vengono danneggiate un numero di persone a seconda della CD ottenuta dal teurgo, oltre al bersaglio originario. Di conseguenza, se tre delinquenti attaccano Sorella Diana, la quale ottiene una CD "25" per l'Ascia del Cielo, ella sarà in grado di colpire un delinquente per conto proprio, mentre la forza mistica della sua fede ne

colpirebbe altri due. Il restante colpo dell'Ascia del Cielo tuttavia verrebbe sprecato.

CD	Bersagli extra
15	+1
20	+2
25	+3
30	+4
35	+5

Ritentare: Sì, ma i punti Fato vengono spesi anche per i tentativi falliti.

Speciale: Conosciuto principalmente dai Frati Combattenti.

Sogni dell'Eternità (Solo con adde-
stramento; Solo praticanti la teurgia)

Componenti: G
Tempo di attivazione: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: 1 creatura
Durata: Speciale
Tiro salvezza: Volontà (speciale)

Prova: Esercitando una lieve pressione sul principale punto chakra (ovvero la sommità del capo), il teurgo è in grado di far cadere la persona in uno stato di trance dal quale solo il più irritante disturbo la può risvegliare. La vittima di questo rituale deve fare un tiro salvezza sulla Volontà per qualunque azione voglia effettuare nel corso della durata della trance. L'effetto persiste per un numero di turni a seconda della CD ottenuta dal teurgo nella prova di attivazione del rito. Esso viene eseguito al meglio se effettuato su supplicanti volontari o su bersagli non consapevoli, sulle cui teste il teurgo è in grado di appoggiare il suo palmo senza che questi si insospettiscano. Il teurgo deve effettuare un attacco disarmato che provoca attacchi di opportunità (visto che deve toccare la testa del bersaglio) contro un bersaglio che oppone resistenza o consapevole, il quale sarà quindi in grado di schivare l'attacco.

CD	Durata
15	2 round
20	3 round
25	4 round
30	5 round
35	6 round

Ritentare: Sì, ma i punti Fato vengono spesi anche per i tentativi falliti.

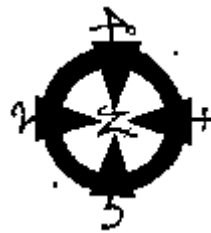
Speciale: Conosciuto principalmente dai teurghi Eskatonici.



Ortodossia di Urth



Frati Combattenti



Ordine Eskatonico



Tempio Avesti



Santuario Aeon



Incarnati



I Figli di Zuran