UN GIOCO DI RUOLO CREATO DA: ERICH WAMBACH

TRADOTTO DA: STAFF TRADUTTORI GDRITALIA.IT

Figli del Fuoco

Figli del Fuoco è stato concepito, esaminato, e scritto da:
Erich Wambach
kenpowam@alo.com
Illustrazioni di:
Scott Lininger
scott@mimgames.com
www.mimgames.com
Traduzione di:
Staff Traduttori Gdritalia.it
www.gdritalia.it
Editing e supervisione:
Massimo "Nadir" Lizzori
Impaginazione di:
Giovanni "MagOscuro" D'Addabbo
www.magoscuro.com
Immagini di:
Gustave Dorè

Figli del Fuoco è sotto il copyright ©1999 di Erich Wambatch. Tutti i diritto sono riservati.
Figli del Fuoco è scaricabile gratuitamente all'indirizzo http://www.mimgames.com/cof

Introduzione

1.1 BENVENUTI

Grazie, caro lettore, per aver scaricato Figli del Fuoco. Abbiamo fatto del nostro meglio per procurarti, caro lettore, una massa di informazioni facile ed accessibili. Confidiamo nel fatto che apprezzerai il nostro impegno.

Figli del Fuoco è un gioco di ruolo che permette ai giocatori di impersonare un Angelo. Questi personaggi avranno contatti con gli altri esseri celestiali, in Paradiso, e con i Figli dell'Argilla (gli umani) sulla Terra. Il gioco accarezza diversi generi, e permette diversi stili di gioco.

Il materiale qui contenuto è gratis, e puoi farci quel che vuoi. L'autore non chiede altro che tu lo ringrazi per il duro lavoro ed impegno che ha messo in questo progetto. Se ti piace il gioco, per favore spingi altri a provarlo.

Figli del Fuoco è un gioco in continuo sviluppo. Per ciò, gradiremmo moltissimo la tua opinione. Dicci quello che ti è piaciuto del gioco. Facci sapere se hai trovato grandi, od anche piccoli, errori di ogni sorta. Cosa deve essere aggiunto? Cosa necessita di una maggiore chiarificazione? In definitiva, siccome c'è stata solo una piccola possibilità di fare delle sessioni di prova, fateci sapere come vanno le vostre sessioni. Solo attraverso questo tipo di comunicazione possiamo provare a migliorare il gioco.

Mandate le vostre e-mail a kenpowam@aol.com

1.2 STRUTTURA DEL GIOCO

Per maggiore chiarezza il gioco è stato diviso in tre capitoli: Introduzione, Mondo, e Regole. Una breve descrizione di esse è data qui sotto.

1. Introduzione

E' ciò che state leggendo proprio ora. Questo capitolo fornisce una visuale generale della metodologia e della filosofia che sta alla base del gioco. Figli del Fuoco può essere giocato senza aver compreso pienamente il materiale introduttivo. E' qui solo per darti alcuni chiarimenti sui "come" e i "perché" del gioco.

2. Il Mondo

Il capitolo del mondo ti fornisce le spiegazioni basilari dell'ambientazione del gioco. Porterà il lettore a leggere dell'origine dei Figli del Fuoco, di un esame della società divina ed, infine, alle descrizione di alcuni dei personaggi celestiali base. Questo capitolo è totalmente indipendente. I giocatori, quindi, a cui piacerebbe integrare questa ambientazione nel loro sistema di gioco, o in uno già esistente, non necessiteranno di leggere il capitolo delle regole.

3. Le Regole

Questo capitolo si occupa della creazione del personaggio, delle meccaniche di gioco, e delle questioni narrative. Premiare l'interpretazione resta l'obiettivo principale; le regole sono date solo per facilitare coloro che hanno bisogno di linee guida aggiuntive. Chi tende ad un stile narrativo più libero le ignori pure, se ritiene che rallentino lo svolgersi del gioco.

1.3 METODOLOGIA

L'autore ha iniziato a scrivere Figli del Fuoco con un presupposto in mente: lasciare che la ricerca indirizzasse lo sviluppo del gioco, e non viceversa. Troppe volte iniziamo un progetto conoscendone già il risultato, e ci chiudiamo di fronte alle meravigliose possibilità che ci si presentano. Questo non è il caso di Figli del Fuoco. Il tono di questo gioco è stato interamente derivato da cosa la nostra ricerca ci suggeriva.

Molte opere sono state usate per raccogliere la mole di informazioni presente in questo manuale. Tra i libri principali che abbiamo consultato ci sono i seguenti: Angeli: Una Specie in Pericolo di Estinzione di Malcolm Godwin's, Dizionario degli Angeli di Gustav Davidson, Le pergamente del Mar Morto tradotte di Fiorentino Garcia Martinez, i libri di Enoch, ed alcuni degli scritti di Emanuel Swedenborg. Ironicamente, la Bibbia è una riserva molto parca di Angeli. Solo gli Angeli Michele e Gabriele sono menzionati. Se qualcuno volesse anche includere il libro apocrifo di Tobia, allora possiamo aggiungere Raffaele a tale lista. Nei casi in cui la Bibbia stessa narri l'intervento di un Angelo, è possibile raccogliere informazioni maggiori sull'avvenimento e identificare lo specifico celestiale.

Nonostante l'autore abbia cercato di attenersi fedelmente alle fonti, ci sono alcuni casi in cui è stato necessario apportare delle modifiche per motivi di gioco. Per esempio: la maggior parte delle fonti afferma che tutti i Nephlin e gli Anakim (giganti) siano stati spazzati via al tempo del diluvio universale. Nonostante i testi affermino che questi abomini non esistono più, la loro inclusione nella storia moderna aiuta ad estendere le dimensioni del gioco.

Inoltre, molti testi, si contraddicono l'un l'altro. Ciò è frequente quando ci soffermiamo sui doveri e sugli sforzi dei singoli Angeli. Queste ambiguità dovevano essere chiarite nel contesto del gioco. L'autore ha fatto del suo meglio per risolvere le varie controversie nel modo meno radicale possibile, e con un occhio di riguardo verso la giocabilità.

Infine, ci sono molti aspetti della società celestiale che non possono essere appresi tramite la ricerca. Queste sfaccettature dell'ambientazione e del gioco sono state semplicemente inventate di sana pianta. Per esempio, nessuna fonte allude a dei gruppi di forze speciali, usati da particolari ordini angelici. Ciò aiuta ad incrementare la varietà, ed a regolare le abilità celestiali.

1.4 IL LUOGO COMUNE DELL'ANGELO MODERNO

I lettori potrebbero notare una differenza stridente tra gli Angeli rappresentati in questo gioco, e il modo in cui li concepiamo comunemente. Bisogna capire che la maggior parte delle nostre idee su queste creature celestiali provengono da film e televisione. L'Angelo Hollywoodiano è praticamente un essere perfetto che vaga per la Terra dispensando bene alle persone. Non sono creature imperfette che combattono tra loro. In molti casi sono raffigurati come uomini pii che sono morti e trasfigurati in queste emanazioni celesti.

Sfortunatamente, le fonti non avvalorano questo tipo di rappresentazione. Gli Angeli sono una razza distinta dagli umani. Furono creati molto prima dell'avvento dei Figli dell'Argilla. Le anime dei defunti non ritornano come Angeli. Inoltre, gli Angeli nel gioco non sono ancora stati giudicati in questo secolo come rappresentazioni di virtù e grazia senza alcun peccato. Anzi, sono stati giudicati con paura, timore, ed un poco di ostilità.

Questo gioco non prende in considerazione il concetto dell'Angelo di Hollywood. Al contrario, esso si rifà alle idee e ai concetti che sono sopravvissuti per secoli. Quindi, caro lettore, mettitelo bene in testa, mentre ti addentri nel resto di questo manuale.

1.5 SOLO L'INIZIO

Quello che presentiamo in queste pagine è solo l'inizio. L'autore ha scritto centinaia di pagine di ricerca ed informazione. A causa

di impedimenti dati dal tempo e dalla lunghezza del testo molto è stato omesso da questo lavoro introduttivo. Non vogliamo caricare eccessivamente il lettore con troppe informazione. Lo scopo è quello di dare una base per cominciare, così che il vostro flusso creativo possa scorrere senza impedimenti.
Tempo permettendo, verranno realizzate delle aggiunte a questo lavoro. Questo materiale supplementare, chiaramente, verterà su singoli aspetti dell'ambientazione. Informazioni maggiori verranno date sulla stregoneria usata dai Figli dell'Argilla, sulla gerarchia dell'Inferno e per quanto riguarda i poteri infernali. Fateci sapere che cosa vi interessa maggiormente.
Grazie.

Il Mondo

2.1 Che cosa sono gli Angeli ?

2.1.1 INTRODUZIONE

Il modo in cui pensiamo agli Angeli è distorto, in maniera dolce ed idilliaca, da Hollywood. Sono raffigurati come pacifici esseri perfetti di rettitudine e virtù. Sono senza difetto e senza peccato. Questa però, è solo una menzogna. Gli Angeli non devono essere intesi in maniera tanto semplice. I Figli del Fuoco sono creature complesse, costituite da numerosissime contraddizioni ed ambiguità.

E' difficile, per la nostra mente, afferrare il vero concetto dei Figli del Fuoco. La loro forma e il loro scopo è unico e misterioso. Nonostante non appartengano al mondo materiale (e quindi non siano costretti a seguire le nostre leggi fisiche), non c'è altro modo di descriverli se non attraverso tratti ed abilità fisiche. Con queste premesse, ricordatevi che le descrizioni sono molto più concrete rispetto alla realtà astratta che rappresentano. I loro concetti di spazio e tempo sono molto più liberi dei nostri. Ma poiché non siamo Angeli, li possiamo descrivere esclusivamente con parole umane.

Tra i Figli del Fuoco vi è grande varietà. Ogni Coro ha il proprio spirito, ogni ordine la sua unicità, ogni Angelo la propria individualità. Detto questo, comunque sia, ci sono alcuni punti in comune tra tutti i membri della gerarchia celestiale. Le sezioni seguenti trattano di queste somiglianze.

2.1.2 COSA SEMBRANO GLI ANGELI ?

Noi umani difficilmente possiamo percepire come siano realmente i Figli del Fuoco nella loro vera forma. Nei Sette Paradisi, sono colossali creature composte di vari strati di materia celestiale. Sono fatti di energia anziché di materia.
Ai Figli dell'Argilla potrebbero apparire come volti in movimento di energia instabile tenuta unita con ciò che può sembrare una fragile rete di simbolismi. Comunque agli occhi dei loro fratelli sono molto diversi e dissimili tra loro. Per il piacere della flessibilità di gioco, gli Angeli dovrebbero essere percepiti in termini umani anche da altri Celestiali.

La maggior parte degli Angeli hanno due varietà di ali. Queste ali sporgono dalla loro schiena come quelle dei volatili, da un capo all'altro. I loro corpi sono umanoidi, anche se più grandi di quelli di un uomo medio. I loro volti non sono né perfetti, né sproporzionati. Sono diversi ed unici, proprio come i volti umani. Questa descrizione, naturalmente, si applica solo ai sei Cori più bassi. I Serafini, i Cherubini, e i Troni hanno una leggera somiglianza con i loro fratelli minori. La loro descrizione verrà fatta in un altro momento.

Sebbene la descrizione qui sopra rifletta come i Figli del Fuoco si assomiglino l'un l'altro nella loro forma naturale, deve essere ricordata una cosa. I Celestiali hanno una buona scelta di possibilità quando devono decidere con quale aspetto mostrarsi agli altri.

Per molti versi, possono apparire con l'aspetto che ritengano più adatto.

Si ricordi, infine, un'ultima cosa. Per natura, i Figli del Fuoco sono androgini (asessuati). Nelle loro vere forme non sono né maschi né femmine, e non possiedono nessuna delle caratteristiche fisiche peculiari di uno dei due generi. Non sono ermafroditi (sia maschi che femmine) come molti dicono. Ciò è totalmente in contrasto con la loro vera natura. Mentre sono in forma Nascosta, però, possono assumente parvenze femminili o maschili.

2.1.3 FORMA

Sulla Terra, i Figli del Fuoco hanno delle opzioni nel modo in cui presentarsi. Esse sono conosciute come le Forme. Ci sono tre Forme che un celestiale può usare: Discreta, Divina, e Nascosta. I cambiamenti di Forma possono essere eseguiti a volontà, ma il processo richiede da cinque a dieci secondi per completarsi. Inoltre, i celestiali possono salire ai Paradisi solo quando sono nello stato etereo.

Forma Discreta

Forse questa è la Forma meno comune tra gli Angeli sulla Terra. In questa forma sono solo una presenza nel mondo materiale. Sono senza forma, senza sostanza, e difficili da localizzare dagli altri celestiali. Gli uomini, senza l'aiuto di amuleti magici, non hanno alcuna possibilità di percepirli.

In tale Forma, il Figlio del Fuoco non può interagire col mondo, sia materiale, che etereo. Non sono altro che osservatori, niente più che puri pensieri. La maggior parte delle loro forze non opererà o non verrà utilizzata in questa Forma limitata. In questo stato, posso viaggiare verso luoghi distanti in un attimo.

Forma Divina

Mentre si trovano in questa Forma, possiedono una piccola somiglianza con i loro veri corpi celesti. Possono scegliere se essere eterei o materiali (senza o con sostanza). Se optano per lo stato etereo, i Figli dell'Argilla, normalmente, non li potranno vedere. Sia da eterei che da materiali, sono sempre visibili dalle altre creature celestiali.

Apparire in questa forma dinanzi ad un umano può essere una esperienza piuttosto scioccante per quest'ultimo. La maggior parte della vera Forma degli Angeli è lontana dall'idea di sublime ed incantevole che abbiamo in mente. Anzi, a dire la verità molte di queste creature sono sufficientemente orribili da distogliere lo sguardo alla loro vista. Molte persone mancanti di coraggio tremeranno o fuggiranno alla vista di un Figlio del Fuoco. Solo le tranquillizzanti parole degli Angeli potranno calmarli.

Nella Forma Divina, i Figli del Fuoco possono usare tutte le loro capacità a pieno potenziale. Alcune forze , tuttavia, possono essere usate solo se il celestiale ha assunto un corpo materiale.

Forma Nascosta

Questa è la Forma più usata dai celestiali mentre errano tra i Figli dell'Argilla. Essi assumono un aspetto umano per svolgere i loro compiti. Questa forma risiede sempre e solo nello stato materiale. Possiede alcuni vantaggi molto rilevanti. In tale forma, la vera natura del Figlio del Fuoco è difficile da percepire per gli altri esseri celestiali. Tale cosa è molto utile se l'Angelo si trattiene dall'usare forze celesti che lo potrebbero tradire.

Nonostante la maggior parte delle forze possa essere usata a pieno potenziale, ce ne sono alcune che i Figli del Fuoco non possono usare in tale Forma. Inoltre, vi è un altro ostacolo. Dato che un Figlio del Fuoco deve incarnarsi in uno stato materiale per assumere tale Forma, non può immediatamente salire ai cancelli del Primo Paradiso. L'Angelo deve prima trasmutarsi nello stato etereo, processo che dura dai 5 ai 10 secondi.

C'è un'ultima caratteristica della Forma Nascosta che necessita di un chiarimento. Tutti gli Angeli, in questa forma, possiedono certe "firme" che mostrano sempre nello stesso modo, qualsiasi aspetto assumano. Tale "firma" puoi variare decisamente tra i diversi Angeli, ma c'è sempre. Ecco alcuni esempi di "firme"; tenete comunque conto che questi sono solo dei semplici esempi per chiarire le idee, e il concetto della "firma" va oltre. All'Angelo, magari, potrebbe mancare un occhio. Alcuni Figli del Fuoco potrebbero

trasformarsi in determinati tipi di persone (bambini, nani, vecchie…). Oppure ancora, il Figlio del Fuoco può avere una "firma" correlata ad un certo oggetto o capo d'abbigliamento. Magari l'Angelo avrà sempre qualcosa di verde addosso o un determinato medaglione.

2.1.4 TELEPATIA ED ILLUMINAZIONE

I Figli del Fuoco hanno tre vie di comunicazione: La parola, la telepatia, e l'illuminazione. La parola è usata solo sulla Terra, e viene usata solo per comunicare con i Figli dell'Argilla. Nonostante possano parlare anche mentre sono in Paradiso, la telepatia è molto più comoda.

Tutti gli Angeli possiedono l'abilità di comunicare telepaticamente con ogni celestiale o Figlio dell'Argilla. I pensieri sono proiettati direttamente nella mente del ricevente. Solo chi invia e chi riceve possono ascoltare il messaggio telepatico. Se il ricevente è un Figlio dell'Argilla, la conversazione sarà unilaterale poiché, normalmente, gli umani non possono rispondere tramite tale capacità. Deve essere sottolineato che la telepatia non permette agli Angeli di leggere i pensieri altrui. Non è altro che una forma di comunicazione.

Dall'altra parte, l'illuminazione è un metodo di comunicazione molto più efficiente. Può essere usata solo tra gli Angeli, e il celestiale che ha iniziato l'illuminazione deve essere di una triade più alto rispetto a quello che sta cercando di illuminare. Per questo gli Angeli della stessa triade, o dello stesso Coro, non possono utilizzare questo potere tra loro.

L'illuminazione può essere paragonata alla completa comprensione di una storia o di una situazione in un solo istante. Il ricevente, semplicemente, comprende tutto ciò che il mandante cerca di comunicare. Questa forma di comunicazione è usata dagli Angeli più potenti, che devono mandare i loro subordinati in missione. Benché si dica che la maggior parte degli Angeli che usa questo potere debba essere in presenza del ricevente, si pensa che coloro che appartengono alla prima triade lo possano usare anche a lunga distanza.

2.1.5 MOVIMENTO

Muoversi, per i Figli del Fuoco, è molto più complicato che per i Figli dell'Argilla. Poiché queste creature divine devono esistere in differenti stati e forme, c'è una grande scelta di metodi di trasporto quando devono muoversi. Quando si trovano nei Sette Paradisi, il movimento per loro è quello più naturale. Ivi si muovono pressappoco come fanno i Figli dell'Argilla sulla Terra. In quel reame, essi hanno la capacità di camminare o di volare.
Sulla Terra invece, il reame della materia, le cose diventano un po' più complicate. La loro capacità di attraversare il globo varia a seconda della loro Forma.
Quelli che scelgono uno stato non-materiale (in Forma Discreta o Divina) si possono muovere a grande velocità (normalmente 50 volte la velocità di un uomo medio). Possono anche passare attraverso la materia senza impedimenti. L'unica eccezione è costituita dal fatto che nessun Angelo può passare al di sotto della superficie terrestre. Sembra che la superficie terrestre (sia liquida, che solida, che gassosa) agisca come forza contrastante. Grandi quantità di materia tendono ad essere un impedimento contro gli esseri eterei. Più vi penetrano, maggiore è la resistenza. Ciò vale anche per gli Angeli per esempio in profonde caverne sotterranee che tentassero di raggiungere la superficie.

L'altra opzione che i Figli del Fuoco possiedono nello stato etereo è il teletrasporto. Con tale abilità possono apparire in qualsiasi punto della Terra (si applicano le stesse regole per quanto concerne il sottosuolo, sopra descritte). Nella maggior parte dei casi, però, si rivela impreciso. Il Figlio del Fuoco appare nelle vicinanze della sua destinazione, ma di rado esattamente dove voleva giungere. Per esempio, un Figlio del Fuoco che tenta di

teletrasportarsi verso una specifica chiesa, potrebbe ritrovarsi a pochi isolati da essa. La distanza dall'obiettivo del celestiale dopo il teletrasporto è totalmente a descrizione del Narratore, e viene stabilita in base alle necessità della storia.

2.1.6 RAPPORTO CON LA TECNOLOGIA

La tecnologia è un problema molto serio per i Figli del Fuoco. La tecnologia, infatti, è una manifestazione dell'abilità dell'uomo nell'agire come un creatore. E' totalmente e radicalmente divisa dal divino (cosa che non la rende necessariamente malvagia). Poiché non è parte dei progetti della creazione di Dio, gli Angeli hanno problemi nell'interagire e nell'usare qualunque tecnologia. Col passare del tempo, quando il futuro divenne presente, questo problema è improvvisamente divenuto terrificante. In una campagna ambientata nel lontano futuro, la tecnologia potrebbe rendere l'uomo potente quasi quanto i Figli del Fuoco.

Più un oggetto è tecnologicamente avanzato, più un Figlio del Fuoco faticherà a capirne l'uso. Una pistola, per esempio, sarà molto più facile da capire rispetto ad una calcolatrice. Non è la complessità dell'oggetto a renderne difficile il suo utilizzo, quanto le conoscenze tecniche necessarie ad usarlo. Come semplice regola di fondo (e non sempre precisa), considerate che le invenzioni e le creazioni che, nel tempo degli uomini, sono più "nuove", per i celestiali saranno più difficili da usare. Il capitolo delle regole di questo gioco fornirà al Narratore ed ai giocatori degli spunti su come inserire questo aspetto nella storia.

2.2 ALL'INIZIO

2.2.1 ORIGINI

L'Onnipotente creò i Figli del Fuoco molto prima della creazione del mondo materiale e dei Figli dell'Argilla. Il loro numero, attorno ai 400 milioni, fu fissato all'inizio dei tempi. Al contrario di quello che potremmo credere, gli Angeli sono una specie separata dall'uomo. Le anime buone che muoiono non ritornano sulla Terra come Angeli, a diffondere amore e pace.
Ci sono due fazioni tra i Figli del Fuoco: I Figli della Luce e i Figli dell'Oscurità. I Figli della Luce, che sono i due terzi dell'armata celeste, affermano la loro fedeltà a Dio. I Figli dell'Oscurità, che comprendono il terzo rimanente, mostrano fedeltà a Sammael, il caduto.
I Figli del Fuoco sono immortali, ma non eterni. Solo Dio è eterno (non avendo né inizio né fine). Inoltre, essere creature celestiali rende nullo il nostro concetto di morte per loro. Possono comunque essere distrutti, anche se accade raramente. Solo poteri straordinari possono causare la fine definitiva dell'esistenza di un Figlio del Fuoco. I contrasti giornalieri tra Angeli e Demoni sono lontani dal produrre tali risultati.
Un esempio di distruzione angelica avvenne alla creazione del mondo materiale. Quando l'Onnipotente propose la creazione dell'uomo, gli Angeli della pace e della verità erano contrari a tale idea. Si lamentarono con l'Onnipotente, e per questa opposizione furono distrutti.
Inizialmente, i Figli del Fuoco pregavano incessantemente Dio, era per loro un dovere che portavano gelosamente a compimento. Però, con il peccato dell'uomo e con la caduta di Sammael, il loro compito cambiò. Molti di loro furono mandati nel mondo ad aiutare i Figli dell'Argilla a trovare la salvezza e a combattere le forze dell'oscurità. È per questo motivo che essi camminano fra di noi, e continueranno a farlo per tutti i secoli a venire.
I Figli della Luce, però, non sono la perfezione. Sono degli essere imperfetti. L'assenza di un anima li ha fatti divenire come dei vecchi bambini. Spesso abbandonandosi ai propri impulsi, deviano dalla giusta via. In definitiva sono ancora buoni, ma c'è sempre una possibilità che possano cadere. Ironicamente, sono i Figli dell'Argilla, che devono essere protetti dagli Angeli, che spesso sono preda della corruzione. Le passioni e le tentazioni del mondo materiale sono troppe per potervi resistere.

2.2.2 LA CADUTA DI SAMMAEL

Sammael fu il più grande e il più amato fra i Figli del Fuoco. Era il principe del Coro dei Serafini, comandante dell'armata celeste. Ma Sammael fu pervaso dalla corruzione, perdendo la grazia di Dio, e scatenando una rivolta contro l'Onnipotente con un terzo della Sua armata.
Ci sono varie considerazioni sul motivo per il quale questo Angelo così adorato, divenne talmente vile e corrotto. La versione ufficiale, che si trova nel libro delle Cronache (uno dei Nove Tomi Celestiali), afferma che fu la superbia a scatenare la caduta di Sammael. Il potente Serafino Metatron scrive:

E il principe dei Serafini pensò molto di sé. Divenne tracotante ed arrogante, pensando a sé come più grande dello stesso Dio. E i pensieri divennero risentimento, il risentimento lasciò il posto all'insofferenza, e l'insofferenza si tramutò, inevitabilmente, in ribellione. Così avvenne che il più lucente degli Angeli lottò contro il suo Creatore, e una schiera di celestiali lo fece al suo seguito.

I Figli dell'Oscurità videro tale evento in luce totalmente diversa. Difesero Sammel come un virtuoso, e come un orgoglioso servitore dell'Onnipotente. Affermarono che il loro comandante fu rinnegato da Dio, perché era troppo obbediente. Essi sostengono che l'Onnipotente fu totalmente ingiusto con i Suoi editti. Naturalmente, i Figli della Luce rigettano tale pensiero.

Nel momento della sua caduta, Sammael aveva molti alleati. Portò devastazione nelle sale del Paradiso, sottraendo un terzo dei Figli del Fuoco a Dio. Tra i caduti vi erano tutti e nove i principi dei Cori celestiali, poiché anche loro divennero superbi. Fu facile per Sammel convertirli alla sua causa. La più grande perdita avvenne nel Coro dei Potestà, essendo già i più vicini alla corruzione, si unirono rapidamente al Caduto. In tutto, almeno metà di questo Coro si ribellò all'Onnipotente.

Ma furono molti di più i Figli del Fuoco che rimasero fedeli a Dio rispetto a quelli che non lo fecero. Nonostante i Figli dell'Oscurità si vantassero di avere tra le loro schiere molti potenti Angeli, i Figli della Luce possedevano dalla loro un Angelo davvero possente. Quell'Angelo era il Serafino Michele. Questi condusse i Figli della Luce in battaglia contro i Figli dell'Oscurità, per decidere chi meritasse il controllo dei Paradisi.

Infine, i Figli della Luce ne uscirono vittoriosi, e i caduti furono esiliati dai Paradisi superiori. Relegati al Secondo Paradiso vivono in un'oscurità eterna, lontani dalla bontà e dalla luce. Comunque, molti sono scappati sulla Terra generando una progenie perversa e provando a corrompere i Figli dell'Argilla con la loro malvagità.

I Figli dell'Oscurità, definiti ora “Demoni”, sono coscienti che non possono affrontare direttamente la potenza di Dio e il numero superiore di Angeli virtuosi. Di conseguenza, hanno cambiato la loro tattica. Cercano pertanto di ferire l'Onnipotente agendo sulla Sua preziosa creazione, corrompendo i Figli dell'Argilla affinché gli voltino le spalle.

2.2.3 LA PROMESSA AI FIGLI DELL'ARGILLA

Con l'avvento del peccato e del libero arbitrio, i Figli dell'Argilla furono lasciati indifesi contro le schiere del male. I Demoni, abbandonando il Paradiso, trovarono menti malleabili, facili da traviare con le loro storie di malvagità e avidità. I primi giorni, le malvagie entità, ottennero grandi successi. I Demoni insegnarono ai Figli dell'Argilla come crescere forti e prosperi, come conquistare terre e come dominare gli altri. Molti mortali rifiutarono il sentiero della virtù, il sentiero di Dio. Molti trasformato questi Demoni nelle loro divinità, riconoscendo, in loro, salvatori e guide attraverso le difficoltà della vita.
E Dio pianse.
Come prima soluzione inviò i Grigori sulla

Terra, per istruire e proteggere i Figli dell'Argilla. Sfortunatamente, queste potenti creature potevano essere indotte al peccato tanto quanto l'uomo. Quindi, il potente Metatron si intromise, e promise che i suoi Angeli avrebbero badato ai Figli dell'Argilla.
E così l'Onnipotente mandò i Figli della Luce suoi servi a sorvegliare i Figli dell'Argilla. Questo compito è diventato centrale nell'esistenza degli Angeli. Alcuni di essi cercano e cacciano attivamente tutti i Demoni che si sono inseriti negli affari umani. Altri danno la forza e la perseveranza necessaria ai Figli dell'Argilla per tornare sul sentiero di Dio. Alcuni proteggono, altri puniscono. Alcuni predicano, mentre altri agiscono autonomamente. Il fine rimane lo stesso, qualunque siano i mezzi: salvare i Figli dell'Argilla.
L'Onnipotente non ha dato ai suoi servitori carta bianca sulla Terra. Ha posto divieti e limitazioni al loro operato. Gli Angeli non devono agire sul libero arbitrio umano. La decisione ultima tra una buona vita e una dissoluta, deve essere presa dal Figlio dell'Argilla senza influenze esterne. Ad eccezioni di un ordine dell'Onnipotente, gli Angeli non possono uccidere alcun Figlio dell'Argilla. Anche il più malvagio degli umani è protetto, poiché vi è sempre la possibilità che possa tornare sulla via del bene. L'Onnipotente preferisce la conversione senza coercizione, l'umiltà senza la superbia, e l'auto-controllo senza l'indulgenza. Disobbedire a queste direttive può portate ad una punizione ed alla perdita della Grazia divina.

2.2.4 I GRIGORI E I NEPHILIM

Prima della creazione dei Figli del Fuoco, Dio plasmò i potenti Grigori. Queste grandi ed alate creature sono più alte e più forti dei loro fratelli più giovani. L'Onnipotente lì amò più dei Figli del Fuoco, investendo questi esseri celestiali di immensi poteri. Per lungo tempo furono gli esseri più importanti nei Paradisi.
Ma il peccato dell'uomo cambiò ogni cosa. Il Signore affidò ai Grigori il compito di aiutare i Figli dell'Argilla. I Vigilanti, furono mandati sulla Terra per insegnare agli umani le abilità che avrebbero permesso loro di sopravvivere. Svolsero i loro doveri con grande perseveranza ed entusiasmo. Ma si innamorarono degli umani, ed infine caddero anch'essi nelle tentazioni della carne.
In forma di uomini, si accoppiarono con donne mortali, e in forma di donne, si accoppiarono con uomini mortali. Da queste blasfeme unioni, nacquero delle vere e proprio abominazioni. I Nephilim e gli Anakim furono il frutto di questo male.
Per generazioni le unioni furono incontrollate. Il mondo si riempì di una maligna progenie, che arrecava timore e divorava le carni dei Figli dell'Argilla. I Vigilanti, consumati dalla loro lussuria terrena, non capivano il danno che stavano arrecando. Non badarono alla distruzione che i loro figli stavano portando. I Figli dell'Argilla arrivarono, infine, sulla soglia dell'estinzione.
Ciò adirò Dio a tal punto che inviò i suoi Angeli sulla Terra per eliminare tutti i Nephilim e gli Anakim che fossero riusciti a scovare. Un gigantesco diluvio fu mandato sul mondo per ripulirlo da tali aberrazioni. La pioggia cadde e l'acqua salì, inondando tutta la superficie terrestre. Anche molti Figli dell'Argilla (molti dei quali erano cresciuti nel peccato) furono spazzati via. Tutti gli Anakim morirono, ma si dice che alcuni Nephilim siano scampati al diluvio. Se è così, ora sono sicuramente le più potenti tra tutte le creature dell'universo.
La morte dei loro figli fu una benedizione, in confronto a ciò che i Grigori furono costretti a patire. L'Onnipotente mandò i suoi Angeli a catturare questi traditori celestiali. Più della metà furono catturati, e ora, nel Quinto Paradiso sopportano il tormento e la prigionia eterna. Nel loro carcere, piangono e implorano il perdono e soffrono per il desiderio della carne.
Shemihasah, il loro capo, fu catturato all'inizio del suo pentimento. Impiccato a testa in giù, sopra la grande fiamma, la sua pelle fu bruciata e tolta dalle ossa in un ciclo infinito. Anche se nessuno è sicuro di come fece, riuscì a scappare dal suo tormento senza fine e a fare ritorno sulla Terra. Nessun Angelo lo ha mai visto, o a hai mai sentito

parlare di lui da allora.
Ci sono ancora alcuni Grigori nei giorni moderni. Come la popolazione dei Figli dell'Argilla cresce e come il loro mondo tecnologico acquista importanza così i Vigilanti hanno maggiore facilità a nascondersi. In questo periodo hanno generato molti figli. Gli Anakim e i Nephilim sono di nuovo tornati sulla Terra, anche se in minor numero. I Figli del Fuoco sono obbligati a distruggere queste creature, nel caso le incontrino.

2.2.5 I SETTE DELLA GRAZIA DIVINA

Sette Angeli si sono distinti tra tutti gli altri. Sono Michele, Gabriele, Raffaele, Uriel, Zadkikel, Raguel, e Remiel. Ciò che li rende differenti non è il loro rango o il loro potere. È semplicemente, una mera questione di Grazie. Queste creature possiedono più Grazie di chiunque altro in Paradiso. A causa di tale favore divino, sono i più vicini all'Onnipotente. Solo a loro è permesso di sedere accanto al trono di Dio. Sono i veri comunicatori del suo verbo e fidatissimi servitori.
A questi sette ci si è sempre riferiti come agli Angeli dei Troni o come ai sette grandi Arcangeli. Queste designazioni non saranno usate nel gioco a causa della loro natura discordante, ma fa capire quanta confusione sia presente nelle menti dei Figli dell'Argilla. Arcangeli e Troni sono due Cori distinti nella Gerarchia Celeste. I sette Angeli riportati poc'anzi non sono limitati a tali Cori. Tra di loro troviamo esempi di Serafini, Cherubini, Virtù e Potestà. Come non fosse abbastanza strano, nessuno di loro proviene da alcun Coro di Arcangeli.
La questione che ci si deve porre è: perché questi sette sono così importanti?
Parte del loro valore risiede nelle loro relazioni con gli altri Figli del Fuoco. Data la loro connessione con l'Onnipotente, sono altamente riveriti, ma anche altamente temuti. Offendere uno di loro significa mettersi in cattiva luce con Dio. Il loro peso nella società celestiale va oltre l'immaginabile.
Inoltre, talvolta l'Onnipotente li invia in missioni speciali sulla Terra. Lo fa quando ha bisogno che le sue parole non siano oscurate da interpretazioni. Questo è il motivo per cui Gabriele (Cherubino e membro dei sette) è più visto sulla Terra di Brachiel (un Serafino più potente, ma non dei sette).
A causa della loro profonda importanza, tutti e sette questi Angeli saranno più avanti descritti nell'Elenco degli Esseri Celesti.

2.3 La Gerarchia Celeste

2.3.1 VISIONE D'INSIEME

Anche nel Paradiso deve esserci ordine.
Quasi tutti i 266,000,000 di Figli del Fuoco che non sono caduti possono essere raggruppati nei nove ranghi denominati Cori. Gli Angeli caduti, poiché erano parte della gerarchia, hanno adottato anch'essi un loro sistema a gradi, ma la discussione sulla gerarchia dell'Inferno sarà rimandata ad un altro tempo. Per ora concentriamoci sugli Angeli che sono in buoni rapporti con l'Onnipotente.
I nove Cori della gerarchia, si suddividono in gruppi di tre, in tre triadi. Nella prima triade troviamo i Cori dei Serafini, dei Cherubini, e dei Troni; nella seconda triade le Dominazioni, le Virtù, e i Potestà. L'ultima triade consta dei Principati, Arcangeli ed Angeli. Questi Cori rappresentano chiare delimitazioni tra i Figli del Fuoco, garantendo a quelli di un livello superiore più potere e autorità rispetto ai loro sottoposti.
La prima triade è la più vicina a Dio. Per questo motivo i suoi membri hanno una comprensione più chiara della Sua natura ed immagine. Egli parla loro direttamente per questo hanno una maggiore comprensione della Sua natura rispetto ai loro fratelli minori. Non oscillano molto tra la bontà dell'Onnipotente e la corruzione dell'uomo. Questa natura molto statica è dovuta anche al fatto che i membri di questi Cori interagiscono raramente con i Figli dell'Argilla. Il loro scopo primario è di illuminare i membri della seconda triade riguardo la volontà di Dio.

La seconda triade fa da intermediaria tra la prima e la terza. Hanno meno Grazie dei loro fratelli più antichi, ma anche grandissimi poteri. Il loro tempo è sempre diviso tra i Figli dell'Argilla e questioni inerenti i Figli del Fuoco.
La terza triade è costituita dagli Angeli più vicini all'uomo. Il messaggio che ricevono dall'Onnipotente viene filtrato dalle altre triadi, e per questo è soggetto ad interpretazioni e cambiamenti. Vivono nel Primo Paradiso, il più vicino al mondo dell'uomo. Interagiscono spesso con i Figli dell'Argilla, immischiandosi raramente nelle politiche celestiali. Sono i più deboli e corruttibili delle triadi, e il loro equilibrio è sempre in discussione.
Il numero totale dei Figli del Fuoco è fisso. Questo numero si aggira sui 4 milioni. Poiché solo una manciata di celestiali è stata completamente distrutta, e nessun altro è stato creato dall'Onnipotente, la cifra è costante. Anche tra i singoli Cori, avvengono ben pochi movimenti. Il numero di Angeli che possono avanzare tra i Cori è così piccolo, che è totalmente irrilevante per la demografia. Qui sotto è riportata una lista che indica quanti Figli del Fuoco esistono ad ogni livello.

Serafini: 4
Cherubini: 15
Troni: 70
Dominazioni: 400
Virtù: 3,400
Potestà: 25,000
Principati: 777,000
Arcangeli: 52,000
Angeli: 215,000,000

2.3.2 SERAFINI

I Serafini sono l'ordine più alto fra gli esseri celestiali. Queste maestose creature sono soltanto quattro: Metatron, Michele, Brachiel, e Nathaniel. I loro poteri sono grandi, i loro doveri incredibili.

Non hanno il tipico aspetto angelico che potremmo pensare. Invece di due ali (come molti dei più bassi ranghi possiedono) ne hanno sei. Inoltre, vi sono quattro teste sopra il loro unico collo. I loro corpi sono immersi in un'accecante fiamma bianca.

Raramente interferiscono con il genere umano, avventurandosi nel mondo materiale solo per certe situazioni. Sulla Terra, infatti, la loro presenza può essere facilmente percepita da tutti i celestiali nelle vicinanze. Essi possono scacciare con un solo gesto gli Angeli più deboli e le abominazioni minori .

Al momento il loro capo è Metatron, ma non lo è sempre stato. Prima della sua caduta, Sammael era il principe dei Serafini. Dopo che i suoi servitori abbandonarono Dio, Metatron assunse tale posizione, facendo si che questo Angelo assurgesse al livello più alto della gerarchia celeste.

I quattro Serafini hanno i più importanti dei compiti. Governano i più importanti aspetti dell'esistenza. Sotto di loro, una miriade di Angeli minori, illuminati da questi quattro, comunicano i loro ordini.

2.3.3 CHERUBINI

Queste creature costituiscono il secondo livello degli Angeli nella gerarchia celeste. Sono quindici e conosciuti tra i loro simili come delle bestie sacre. I loro corpi sono di animali, e le loro teste di uomo. A differenza dei Serafini possiedono una sola testa, che però ha quattro facce. A differenza dei Serafini, furono benedetti da quattro ali.
Gli appartenenti a questo Coro sono ritenuti dai Figli del Fuoco come le più valorose guardie del Paradiso, e come custodi di conoscenza e volontà. Essi proteggono i cancelli del Giardino dell'Eden nel Terzo Paradiso. Inoltre due dei loro simili volarono a seguito dell'arca, quando l'Onnipotente mandò il diluvio sulla Terra.
I loro viaggi nel mondo materiale, anche se più frequenti di quelli dei Serafini, sono minimi se comparati a quelli degli Angeli di rango minore. Sono consapevoli di quanto la loro presenza influisca sui Figli dell'Argilla. Molti umani fuggirebbero o tremerebbero di

GdR Italia.it

paura alla vista di una di queste bestie sacre. Quindi rimangono nei sette Paradisi, preferendo stare tra i loro simili.
Il capo dei Cherubini è il mitico Angelo Gabriele. Come per tutti gli altri Cori della prima triade, egli regna con ogni mezzo ma senza usare il pugno di ferro. Il suo titolo è prettamente onorifico, poiché i Cherubini svolgono i loro affari come più aggrada loro. Tra i loro numeri si annoverano gli Angeli Uriel, Sandalphon, Raziel, Ithuriel, e Machidiel.

2.3.4 TRONI

I Troni, in tutto settanta, rappresentano il gradino più basso dei tre Cori della prima triade. Hanno comunque una posizione molto importante nella società angelica.
Il loro aspetto è unico. I loro corpi eterei sono composti di fiamme rosse ed arancio. Come i Cherubini, quattro ali si estendono dai corpi dei Troni. Delle scintille brillanti si dipanano da loro come delle lingue baluginanti, che leccano l'aria. Nonostante abbiano una sola faccia ed un solo volto, i loro corpi sono ricoperti da innumerevoli occhi. Per questo sono chiamati “Quelli dai molti occhi”.
La seconda cosa che li distingue dagli altri Figli del Fuoco è il ruolo che coprono nella gerarchia celeste. Sono un collegamento tra la divinità della prima triade e l'essenza corruttibile di materia che inizia a prendere il sopravvento nei ranghi minori. Per questo motivo stanno principalmente nei Sette Paradisi, osservano la condotta degli altri Angeli. Volendo, molti di loro potrebbero dare l'idea di burocrati, poiché agiscono come intermediari diretti tra Dio e i Cori minori.
Nonostante non sia uno di loro, l'Angelo Raffaele è il loro capo. A differenza di quanto concerne i Serafini e i Cherubini, tale cosa è più di un titolo. Raffaele, nonostante sia gentile e disponibile, ha uno stretto controllo su coloro che sono al suo servizio. Sono comunque molto meno individualisti dei loro fratelli maggiori.

2.3.5 DOMINAZIONI

Questi Figli del Fuoco sono il più potente Coro della seconda triade, e il primo che presenta rassomiglianze con la nostra concezione comune di Angeli. Hanno solo due ali e, in apparenza, sono umanoidi. Essere di fronte ad un di loro è, comunque, un'esperienza spaventosa. Sono creature micidiali e maestose.
Sono i supervisori della seconda e della terza triade. Il loro lavoro è controllare tutti gli Angeli minori, assegnando loro doveri e compiti. Perciò, solitamente, sono il più alto Coro che dialoga regolarmente con gli Angeli minori. Sono loro che di frequente illuminano i ranghi minori.
Il loro tempo è diviso tra i Figli del Fuoco e i Figli dell'Argilla. Comunque sia, le discussioni che hanno sulla Terra sono di grande importanza e risonanza. Badare agli affari meno importanti degli umani è compito dei loro sottoposti.
Ogni stato nel mondo ha una Dominazione con il compito di tenerlo d'occhio. Questi Angeli influenzano il comportamento e la cultura di tale nazione. Alcuni di questi Angeli, però, sono caduti, vittime della corruzione e dei difetti umani, portando le loro terre su sentieri errati ed oscuri. Ma altri rimangono fedeli alla bontà dell'Onnipotente, cercando di focalizzare i loro sforzi verso un nobile scopo.
Le Dominazioni non sono esseri perfetti al di fuori di ogni pensiero. Non sono affatto incorruttibili come i Cori della prima triade. Quasi l'opposto, anzi. Date loro molto potere, e il loro ego comincerà a crescere pericolosamente e si riterranno molto più importanti di quanto in realtà siano. Questa brama di potere, unita al fatto che non potranno mai elevarsi ad un rango più alto, è distruttiva.
Il principe del Coro delle Dominazioni è Zadkiel. Tiene un occhio attento su di loro, sapendo che alcuni dei sui fratelli più deboli sono sull'orlo della corruzione.

2.3.6 VIRTU'

Questi Angeli, conosciuti come "gli splendenti" sono il secondo Coro della seconda triade. Il loro potere è così grande che esso si emana dal loro essere come una vera e propria aura accecante perché, a differenza dei Serafini, dei Cherubini, dei Troni, ed anche delle Dominazioni, non sono in grado di limitare le loro vaste abilità. Non riescono a mascherare i loro poteri o a celare la loro presenza.

Questi grandi Angeli sono spesso gli eroi dell'umanità, poiché fanno miracoli come nessun altro. Vengono mandati sulla Terra per completare i compiti più difficili o per dimostrare senza sottigliezze il potere dell'Onnipotente. Molti dei più grandi miracoli dell'umanità sono stati fatti da questi Figli del Fuoco, che, però, talvolta possono perdersi nella stravaganza di tali compiti.

Le Virtù conducono, inoltre, una miriade di Angeli minori in grandi campagne, ingaggiando grandi battaglie contro i Demoni ed altre entità Demoniache.

Come le Dominazioni, le Virtù non hanno il dono di un carattere equilibrato, a differenza dei Cori della prima triade. Possono essere molto caparbi ed ostinati. Molti, consci dei loro grandi poteri, sono caduti nel peccato della superbia. Sono spesso criticati per il loro fanatismo e l'uso sconsiderato del potere. Alcuni di loro preferiscono spegnere il fuoco di una candela con un oceano, che con poche gocce di acqua.

Tra di loro, Raffaele, principe dei Troni, fa anche da capo a questo Coro minore. Nonostante i membri delle Virtù non siano così potenti come gli altri suoi sottoposti, le Virtù danno molti problemi a questo grande Angelo. Necessitano pertanto di una sorveglianza e correzione continua.

2.3.7 POTESTA'

Le Potestà sono il più basso Coro della seconda triade, e sono tra i più affascinanti tra tutti i celestiali. Sembrano essere combattuti, in una lotta personale tra il bene e il male. Quando Sammel cadde, ed un terzo dell'armata del Paradiso lo seguì, fu il Coro delle Potestà che patì più forfait tra i suoi membri.

Ora, innalzati ad un livello maggiore della terza triade, questi Angeli si sono visti incrementare i poteri dall'Onnipotente, e sono potuti accedere a sezioni del Paradiso fino ad ora nascoste. Questi nuovi doni, però, esigono un prezzo: solo giungendo ad una risoluzione della lotta interna tra il bene e il male essi possono pagare il necessario tributo.

Le Potestà risiedono ai confini tra il Primo e il Terzo Paradiso. Qui svolgono due compiti. In primis, sono incaricati di fermare i Demoni dall'infestare completamente la Terra. Nonostante ne blocchino molti, alcuni Demoni riescono a sfuggirgli, portando devastazione tra i Figli dell'Argilla. In secondo luogo, invece, le Potestà agiscono in vece di guardie delle sale più alte del Paradiso. Ai membri della prima Triade è proibito andare oltre le loro dimore nei Paradisi più bassi.

Ma questi non solo gli unici compiti delle Potestà. Vengono spesso mandati sulla Terra per svolgere missioni speciali. Sfortunatamente, i Figli dell'Argilla, talvolta, possono corromperli.

Il loro capo è Camael. Come loro principe, è l'esempio perfetto della dualistica natura di queste creature. Ha deviato dalla retta via in alcune occasioni, ma è sempre tornato nella grazie di Dio. È conosciuto dai suoi simili come un leader forte e capace che, per l'appunto, può essere indeciso e contraddittorio nella sua natura.

2.3.8 PRINCIPATI

I Principati sono il più alto Coro della terza triade. Benché i loro poteri siano un poco maggiori e i loro compiti un poco più variegati, possono essere considerati alla stregua degli Arcangeli. Come sarà spiegato in un'altra sezione, la loro Grazia è decisamente maggiore rispetto a quella dei due Cori minori. Però essi non comandano i

loro fratelli minori.
Così come gli altri due Cori di questa triade, i Principati risiedono nel Primo Paradiso. Questo è il luogo che collega il mondo materiale a quello celestiale. A questi Figli del Fuoco non è normalmente permesso di addentrarsi di più in Paradiso, nonostante spesso essi abbiano un motivo che li spinge ad avventurarsi nel Secondo Paradiso.
I Principati, come i due Cori minori, spendono la maggior parte del loro tempo nel mondo materiale. Sono gli unici che interagiscono nei conflitti giornalieri che l'umanità affronta nella sua lotta tra bene e male. I Principati si ritrovano a combattere fra purezza e corruzione. Solo il più obbediente, zelante e fedele tra loro può salire alla seconda triade, anche se ciò non garantisce la loro lealtà. Molti, purtroppo, cadono ben prima di aver iniziato la loro ascesa.
Il principe di questo Coro è Nisroc. Dirige i suoi sottoposti con pacatezza, e preferisce occuparsi dei suoi affari piuttosto che interferire in quelli degli altri Principati. Per questo è un leader apprezzato, se non addirittura venerato.

2.3.9 ARCANGELI

Il Coro degli Arcangeli ha due ruoli differenti. Tra i Figli dell'Argilla, gli Arcangeli sono visti come i più grandi tra tutti gli Angeli. Tale credenza cozza direttamente con la loro reale posizione tra i Figli del Fuoco. Per gli uomini, tale titolo è usato per indicare ogni celestiale sopra il rango di Angelo. Infatti molti dei celestiali che identificano come Arcangeli appartengono a ranghi maggiori: Michele e Gabriele sono due esempi.
Nella società angelica, gli Arcangeli hanno poco peso o status. Sono solo un po' più importanti delle orde di Angeli che sciamano sulla Terra. Il loro numero è pari ad un quarto dei loro fratelli minori, e i loro poteri sono di poco più elevati.
Il principe di questo Coro è Barbiel. Egli è un membro delle casta celeste da tempi immemorabili.

2.3.10 ANGELI

Questo è il più grande, ed il più basso, Coro della gerarchia celeste. Possiede 215 milioni di membri; contiene più Figli del Fuoco di tutti gli altri Cori messi insieme. I loro compiti, anche se piccoli, se comparati a quelli dei celestiali più potenti, li tengono costantemente occupati nel mondo materiale. I loro poteri sono microscopici se comparati a quelli dei Cori maggiori, ma notevoli se comparati alle capacità dei mortali.

Sono esseri fallaci, che non comprendono, né mai comprenderanno, la natura delle Grazie. Sono individualisti, e spesso egoisti. Solo una piccola parte di loro ascende ad un rango maggiore. In molti di più perderanno tutta la Grazia, e cammineranno sulla Terra definitivamente separati da Dio.

Il loro capo è Pheleg, che però non è un Angelo, ma un Arcangelo. Si ritenne infatti che il peso del potere sarebbe stato meglio affidato a qualcuno più potente dei suoi sottoposti. Per questa ragione Pheleg, che spesso è autoritario e governa con crudeltà, è stata la scelta migliore. Nonostante sia generalmente apprezzato dai suoi pari e dai suoi superiori, i suoi sottoposti lo disprezzano.

2.4 I Nove Tomi Celestiali

2.4.1 VISTA D'INSIEME

Come i Figli dell'Argilla hanno i loro libri sacri, così li hanno i Figli del Fuoco. La scrittura sacra angelica, in tutto, è costituita da nove libri. Ci si riferisce a questi libri come ai Nove Tomi Celestiali. Tutti gli Angeli li hanno letti a vari livelli, e i più zelanti hanno speso secoli nel memorizzare questi volumi.
Dei nove libri, tutti, tranne due, sono stati scritti da Metatron, il più saggio di tutti gli Angeli. È il portavoce dei Figli del Fuoco, e le sue parole risuonano nella mente e nel cuore di tutti i suoi fratelli.
Nonostante circolino diverse copie di questi libri, le versioni originali sono sotto l'attenta sorveglianze dello stesso Metatron, nel

Settimo Paradiso. Eccetto per quello del Serafino Raziel, nessuno di questi libri è mai stato visto dai Figli dell'Argilla.

2.4.2 CRONACHE

Questo fu il primo dei celebri tomi scritti dal potente Serafino Metatron. Narra della storia dei Figli del Fuoco, fermandosi sulla guerra in Paradiso dove Sammael e un terzo delle armate celesti cadde. In toni vividi e dolorosi, Metatron descrive ogni battaglia di questa guerra e di come i Figli della Luce scacciarono i Figli dell'Oscurità dai Paradisi superiori. Racconta anche le cronache dei singoli Angeli che contribuirono a raggiungere questo obiettivo, ricordando i loro atti di coraggio.

In verità, carissimi fratelli, fu Raffele solo che pianse senza distinzione sulle ferite di ogni Angelo e Serafino. Le sue sole lacrime guarirono le mortali ferite dei Figli della Luce e ci permisero di continuare a lottare.
Cronache
III: XIX

2.4.3 NOMI

Questo tomo consiste attualmente di due libri distinti. Il primo è "I Nomi della Luce", il secondo è "I Nomi dell'Oscurità". Questi libri contengono i nomi di tutti i Figli del Fuoco che sono mai esistiti, dividendoli tra quelli che rimasero nel bene, e quelli che caddero. Insieme ai loro nomi è incluso il grado celestiale (sia per la Gerarchia Celeste che per la Gerarchia Infernale).
In origine, questi libri, furono scritti da Metatron, ma con il passare delle ere, altri Angeli hanno dato il proprio contributo nel tenerli aggiornati. I libri, sommati insieme, hanno un totale di 30103 pagine, e contengono i nomi di oltre 400 milioni di celestiali. Aggiornare i volumi non è affatto impossibile, dopotutto c'è ben poco movimento tra le gerarchie e la distruzione di un celestiale è, praticamente, un evento che ha dell'incredibile.

2.4.4 PUNIZIONI

Uno dei due libri non scritti da Metatron, il libro delle Punizioni, fu vergato dal Cherubino Uriel. Nelle sue pagine sono contenute le leggi che regolano i Figli del Fuoco. Inoltre, Uriel, ha inscritto le punizioni che gli Angeli trasgressori devono patire. Le punizioni differiscono in base alla gravità della colpa. Infine, questo libro esplica la struttura in cui gli Angeli furono governati prima che Uriel determinasse i vari cambiamenti.
Tutti gli Angeli hanno sempre una copia del libro delle Punizioni con sé. La consultano spesso per comprendere in quali casi le azioni di un Angelo siano così gravi da doverlo scacciare dal Paradiso, questo prima che si arrivi al giudizio di Uriel e del suo temibile concilio. I celestiali degli altri ordini, comunque, evitano, più che adorare, questo libro.

2.4.5 PROFEZIE

Questo libro, scritto dal Serafino Metatron, parla della profezia comunicata dall'Onnipotente al più saggio degli Angeli, ovvero Metatron stesso. Descrive, con linguaggio vago e poetico, dei giorni del giudizio, sia per i Figli del Fuoco che per i Figli dell'Argilla. Narra di una guerra finale nel Paradiso e di come Sammael e i suoi servitori saranno sconfitti un'altra volta.
Per molti aspetti, le Profezie sono simili al libro dell'Apocalisse nella Bibbia. La differenza primaria si evince dall'enfasi sugli eventi celesti e il forte tono ispiratore presente nel libro. Metatron lo ha scritto con la chiara intenzione di motivare le truppe, che dovranno, alla fine, combattere e vincere questa grande guerra.

Ecco, il dragone si sveglia. Sbattendo le sue ali, il serpente malvagio va in cielo, e un terzo delle stelle lo seguono.
Resolutions
I: XXXIV

2.4.6 PROMESSE

Come molte delle altre opere, anche questa ha

come autore Metatron. Egli qui scrive degli obblighi e dei doveri dei Figli del Fuoco verso i propri fratelli e verso i Figli dell'Argilla. Delinea il corretto comportamento e pensiero come desiderato dall'Onnipotente. Coloro che seguono il giusto sentiero di grazia e virtù lo vedono come un monito alle loro azioni, mentre coloro che sono completamente caduti in disgrazia lo ignorano completamente.

Il Signore ci ha incaricati di badare ai Figli dell'Argilla, così, alla loro morte, le loro anime saranno giudicate giuste e pure, affinché le olezzose mani del caduto non insultino ciò che Dio solo ha creato. Non dovremmo prendere questo compito con leggerezza. Dobbiamo ottenere questo risultato tramite la giusta perseveranza.

Promesse
VI: II

2.4.7 Il Serafino Raziel (Il Libro dell'Angelo Raziel)

Due cose fanno si che questo libro sia degno di nota. La prima, è costituita dal fatto che è uno degli unici due tomi celestiali non scritti dal Serafino Metatron. Come dice il titolo, lo scrisse l'Angelo Raziel. La seconda cosa che lo rende conosciuto è il fatto che è l'unico dei nove libri sacri ad essere passato tra le mani degli umani.
Dopo il termine di questo lavoro, Raziel, infatti, ne diede una copia ad Adamo. Ma i Figli del Fuoco, invidiosi di tale gesto, rubarono il libro e lo gettarono in mare. Dio ordinò a Rehab di recuperarlo dagli abissi e di restituirlo ad Adamo ed alla sua discendenza, poiché i Figli del Fuoco avevano fallito nel comprenderlo. Con il passare dei secoli, il libro finì nelle mani dei più grandi Figli dell'Argilla, tra cui Enoch, Noè e Salomone.
Il libro contiene le informazioni cardine del potere e della struttura dei celestiali. Di grande importanza sono le descrizioni delle forze angeliche. Segue la spiegazione di come gli umani possano replicare e controllare tali poteri. Questo libro è il solo responsabile della diffusione della stregoneria tra i Figli dell'Argilla, cosa molto significativa, dato che grazie a questo, molti stregoni possono diventare talmente potenti da battersi ad armi pari anche con i più potenti tra i Figli del Fuoco. È comprensibile pertanto il motivo per cui gli Angeli non vollero che quest'opera arrivasse in mani umane.

2.4.8 I, II, III Metatron

Questi tre testi furono gli ultimi ad essere scritti da Metatron, il più saggio tra gli Angeli. Sono i più sostanziali ed incostanti delle sue opere. Comprendono diverse poesie di questo Angelo su diversi soggetti. Dal concetto di Grazia alla creazione del mondo, Metatron si occupa di tutto. Sfortunatamente, a causa della mancanza di un indice o di un ordine preciso, talvolta è difficile trovare dei passaggi specifici.

E così è la nostra natura di essere figli in un mondo che è sempre mutevole. La creazione dell'Onnipotente non è immobile, ma un susseguirsi di procedimenti e creazioni troppo veloci per essere comprese dalle nostre antiche memorie. Solo i Figli dell'Argilla, i cui spiriti lottano contro il mondo materiale, possono concentrarsi su ciò fino a renderla comprensibile.

III Metatron
XX: XIX

2.5 Coloro Che Infestano la Terra

2.5.1 Visione d'Insieme

Per il timore che il lettore creda che il mondo dei Figli del Fuoco sia popolato solo da Angeli buoni, Angeli caduti e tantissimi mortali la cui anima è contesa, offriamo un bell'assortimento di ottime cose che il Narratore dovrà scegliere se implementare o meno. Le riportiamo per dare varietà e sfumature alle storie che si possono narrare con questo gioco di ruolo.
Ci sono in atto poteri, nell'universo, che non seguono né Dio, né Sammael. Tali creature non conoscono il bene e il male, ma non fanno altro che soddisfare i propri desideri. Molti sono capaci di rovinare i piani dei giocatori, ed alcuni sono abbastanza potenti

da essere in grado di distruggerli.

2.5.2 GRIGORI

Prima che Dio creasse il mondo, e prima che Egli concepisse i nove Cori angelici, creò i Grigori. Queste creature sono lontani cugini dei Figli del Fuoco. Forse è più appropriato definirli come i più potenti tra gli Angeli.
Quando il mondo cominciò ad esistere, il Signore incaricò i Grigori di vegliare sui Figli dell'Argilla. Per questo incarico furono conosciuti come i "Vigilanti". In II Metatron (uno dei nove tomi celestiali) abbiamo un buona spiegazione di cosa accade a queste mitiche creature.
E il signore disse ai Grigori: "Voi, i Miei più amati, andate, e vegliate sui Figli dell'Argilla. Lasciateli crogiolare nella vostra protezione."
Ad egli rispose Shemihasah, il primo tra i dieci capi: "Oh Signore, noi, i Vigilanti, faremo come tu comandi, poiché i nostri cuori sono pieni dell'amore verso Te e verso la Tua creazione."
Ma il compito fu più difficile di quanto i Grigori avessero immaginato. Inizialmente essi insegnarono diverse cose all'uomo: come creare le armi, come lavorare la terra, come viaggiare tra le stelle. Ma presto s'infatuarono dei Figli dell'Argilla e ne furono corrotti. Giacquero con i figli di Adamo e le figlie di Eva. Il frutto delle loro blasfeme unioni furono gli Anakim e i Nephilim. Dio non poté tollerare questa trasgressione. Li esiliò dal Paradiso ed ordinò ai Suoi Angeli di sterminare loro e la loro progenie.
Ma essi infestano ancora la terra. I loro piani sono misteriosi. Continuano a copulare e a peccare di lussuria con la carne umana, e la loro progenie cresce fra gli umani.
Ai Grigori fu data la conoscenza necessaria a mescolarsi con i Figli dell'Argilla. Tutta la scienza e la tecnologia scaturisce da essi. Anche nella società umana influenzano gli affari dell'uomo. Molte scoperte scientifiche ed innovazione tecniche sono, in parte, ottenute grazie alla loro intromissione. È questa loro natura che li rende così pericolosi: essi, infatti, non hanno le restrizioni verso la tecnologia a cui sono sottoposti tutti gli altri Angeli. La possono comprendere ed usare alla pari (se non meglio) dei Figli dell'Argilla. Ciò, combinato con le loro incredibili abilità celestiali, fa di loro dei nemici inarrestabili.
Fortunatamente per i Figli dell'Argilla, i Grigori sono molto pochi. Allo loro creazione, erano in tutto due centinaia. Erano divisi in venti gruppi di dieci membri, ed ogni membro aveva un capo a gestirlo. Comunque, dopo la loro corruzione, anche tale struttura si disgregò. Ora non c'è alcuna coesione. Non seguono né il bene né il male, ma solo i loro fini. Potrebbero come non potrebbero opporsi ai celestiali. Non amano né odiano i loro lontani cugini.
Nella loro forma divina, un Grigori è più o meno due volte un normale Angelo. Gli occhi sono senza colore, e non possiedono alcuna bocca. Non possono parlare, se non tramite la telepatia. Tale cosa permane anche quando assumono aspetto umano; nonostante, in tale aspetto, possiedano una bocca, non hanno corde vocali. Al contrario, muovono la bocca mentre comunicano telepaticamente con i Figli dell'Argilla. Questa pratica non è perfetta, poiché lascia il destinatario stranito ed impaurito. Per la maggior parte del tempo, però, i Grigori evitano di parlare.
Ci sono pochi Grigori ancora in vita. Molti sono stati cacciati e distrutti nelle varie ere. A causa del loro immenso potere, però, alcuni hanno progettato di prosperare e di evitare la cattura. Qui sotto vi è una lista parziale di Grigori. I Narratori si sentano liberi di usarla e modificarla a loro discrezione. Ricordate, comunque, che non sono una sfida facile. Se essi desiderano, possono sopraffare un gran numero di Angeli minori in un istante. Anche un Cherubino o un Serafino ci penserà due volte prima di avere a che fare con uno dei Vigilanti.
Shemihazah
Agniel
Tamiel
Gadreel
Azazel
Matarel
Kokabel
Turiel
Yomiel

Azael

2.5.3 ANAKIM

Questi giganti sono bestie orrende, nate dall'unione dei Grigori con donne umane. In molti casi, le donne muoiono durante la gravidanza, in agonia mentre le loro abominazioni vengono al mondo. Molti Anakim, alla nascita, pesano tra i 9 e i 18 chili. Ciò non significa che tutti bambini nati con questo peso sono Anakim. Alcuni sono solo eccezioni della genetica umana.
Un Anakim cresce velocemente, raggiungendo la piena maturità due o tre anni prima di un uomo medio. Quando sono cresciuti pienamente, la loro altezza varia dai 2 metri e 20 ai 2 metri e 60. Esattamente come per il peso alla nascita non tutti gli umani di tale altezza sono Anakim.
A parte la loro altezza, ci sono altre piccole differenze tra gli Anakim e i Figli dell'Argilla. Nonostante siano mortali, il loro arco di vita è molto lungo. In III Metatron, il Serafino riporta di un Anakim che aveva trecento anni. Oltre alla loro innaturale longevità, gli Anakim non hanno alcuna anima. Quando muoiono, vengono distrutti per sempre. Dio non ha posto per loro in Paradiso; essi sono un'aberrazione per Lui. Egli ha ordinato ai suoi Angeli di distruggere ogni Anakim che incotrano.
Questi giganti sono creature orrende. Poiché non hanno alcuna speranza dell'aldilà, si lasciano andare alle peggiori depravazioni. Godono nel recare dolore e nel far soffrire gli umani. Forse lo fanno solo perché invidiosi delle anime degli uomini, e ritengono la sofferenza una sorta di vendetta.
Essi desiderano il potere, e lo usano per aumentare la miseria del mondo. Gli Anakim, inoltre, possiedono posizioni di grande influenza sul mondo. Sono dittatori, generali, capi aziendali, baroni, ecc. Spesso hanno molti seguaci sotto il loro controllo. Se un Angelo si confronta con un Anakim, lotta anche con le risorse e l'influenza del gigante. Sono creature caute, in quanto sanno che non hanno alcuna possibilità contro Angeli della prima e della seconda triade.
Non hanno alcun allineamento verso Dio o Sammael. Come i loro padri, i Grigori, sono esseri egoisti. Evitano allo stesso modo Angeli e Demoni, e stanno lontani da questi celestiali il più possibile. Solo nel caso non abbiano altre possibilità si scontreranno con gli esseri immortali.
Non c'è alcun amore tra i Grigori e gli Anakim. I Grigori non hanno contatti con loro, e gli Anakim disprezzano i loro padri per aver dato loro una vita senza possibilità di redenzione.

2.5.4 NEPHILIM

I Nephilim sono il frutto dell'unione dei Grigori con uomini umani. Per il periodo della gravidanza, di due mesi, i Grigori sono obbligati a mantenere l'aspetto di donne umane. Queste bestie sono così strettamente collegate alle loro madri che qualsiasi tentativo di abortire il feto produrrebbe la distruzione del Grigori stesso. Il parto è lungo e doloroso per i Vigilanti. Nel momento del parto, si appartano nei meandri più remoti del deserto. I loro pianti e le loro urla di dolore spezzano la notte e spaventano anche le più coraggiose tra le creature di Dio.
Le mostruosità che nascono sono impareggiabili in quanto a deformità. Non ci sono paragoni per queste bestie. Quasi nessuna ha somiglianze umanoidi, se non molto remote. Tali creature sono molto primitive. Alcuni possiedono tentacoli, altri corni. Sono creature oscure, possedute da un male incredibile.
Quasi subito dopo il parto il Grigori fugge, non per paura, ma per il disgusto di cosa ha partorito. I Nephlim sono lasciati alla notte, per nascondersi nelle ombre più profonde, e crescere sempre più e più… Molti di questi esseri si nascondono perpetuamente nel deserto. Alcuni, comunque, si nutrono della carne dei Figli dell'Argilla, rifugiandosi in oscuri e vuoti capannoni o casolari.
Nonostante abbiano gli stessi padri, ci sono pochi elementi comuni tra tutti i Nephilim. Più vivono (la loro vita naturale sembra essere illimitata), più crescono. Si dice che i più antichi, coloro che sopravvissero al diluvio, siano più alti di una montagna. E che

tali creature passino la loro esistenza sul fondo degli oceani, salendo occasionalmente per divorare delle navi o devastare dei porti. Un'altra cosa sicura è che più invecchiano, più diventano potenti. I più giovani possono essere sconfitti anche dagli Angeli di rango più basso. Quelli che sono sopravvissuti per un secolo sono abbastanza forti per respingere i Principati. Quelli che sono vissuti per cinque secoli o più possono costituire una minaccia per le Dominazioni. E gli stessi Serafini non combatteranno un Nephilim che ha vissuto un millennio o più.

A causa delle loro orrende fattezze e, in alcuni casi, della loro immensa taglia, i Nephilim hanno imparato i poteri di trasmutazione ed illusione. Molti possiedono l'abilità di cambiare e di contrarsi, potendo raccogliere così la loro gigantesca massa in una piccola area, o di estendersi all'inverosimile, infilandosi nelle crepe di un muro. Alcuni sono anche capaci di rendersi invisibili ad occhio nudo. Ci sono così tante varianti della loro forma e dei loro poteri che è difficile generalizzare le loro capacità. Il Narratore è incoraggiato nel mescolare qualsiasi orrore che stuzzichi la sua fantasia, e classificare il risultato come un Nephilim.

Una cosa è certa. C'erano molti più Nephilim negli anni passati che ora. Essi hanno dato ispirazione a molte delle storie mitologiche di mostri. La loro guerra contro i Figli del Fuoco, però, ha portato i suoi risultati. Molti sono stati trovati e distrutti nella metà del 19° secolo. Solo alcuni ritardatari rimangono in vita. La maggior parte sono giovani e deboli, ma alcuni di loro (gli antichi) hanno un potere che supera ogni immaginazione.

2.5.5 I PERDUTI

Non tutti i Figli del Fuoco servono Dio o Sammael. Esistono alcuni di essi che sono usciti dal giusto Sentiero. Ci si riferisce ad essi, nelle sale del Paradiso, come ai Perduti. In I Metatron, il grande Serafino si strugge dei suoi fratelli Perduti.

E piango nei Paradisi per i miei fratelli Perduti, che l'Onnipotente ha esiliato da codeste sacre sale, salvezza per il giudizio finale. Non vedrò più il loro dolce viso, né sentirò più il loro dolce profumo.

Come detto, devono essere nella conoscenza che sono separati dalle loro originarie dimore. Quale paura devono provare ad essere inseguiti tutti i giorni della loro esistenza. Quale colpa devono portare, sapendo che Dio ha mostrato loro tanto dispiacere. Ma purtroppo, cari fratelli, mentre piangiamo dovremmo capire che essi hanno voluto tutto ciò. La loro sofferenza è giusta e meritata.

In un qualche momento, tali Angeli persero la grazia di Dio. Nonostante non sia successo per un grande atto di depravazione o per una indegna arrendevolezza verso la corruzione dell'uomo, questi Angeli sono disprezzati ed evitati dai loro fratelli.

Molti sono impazziti, vedendo il mondo in un modo irreale e spesso autodistruttivo. Molti sono dei megalomani che si vedono come dei fra i Figli dell'Argilla. Alcuni sono innocui, ma molti non lo sono. Il compito degli Angeli è trovarli per scortarli a giudizio nel concilio di Uriel.

I Perduti provengono da qualsiasi tipo di ordine e Coro. I loro poteri si accordano al rango celestiale che possedevano. Ma tutti hanno almeno un fattore in comune. Data la perdita di tutta la loro Grazia, non possiedono più l'abilità di salire in Paradiso; sono intrappolati nel mondo materiale. Quando sono feriti devono guarire come i normali umani, e, a differenza dei loro fratelli buoni, quando sono fisicamente stremati, non salgono automaticamente in Paradiso. Vanno in coma fino a che la loro essenza non ha la possibilità di guarire il loro corpo fisico. Alcuni dormono in questo stato per anni ed alcuni sono stati seppelliti mentre si trovavano in tale stato, solo per svegliarsi in una bara posta 3 metri sotto il suolo.

C'è speranza, però, per alcuni tra i Perduti, c'è la possibilità di redimersi, anche se molto di rado. La redenzione può giungere in due forme: come prima opzione, se il Perduto viene catturato e portato davanti al concilio di Uriel, l'Angelo può essere abbastanza fortunato da ricevere una punizione minore, che lo farà così ritornare sotto l'influenza di Dio. Come seconda opzione, l'Angelo potrà

redimersi da solo (solitamente con l'aiuto di altri Figli del Fuoco) compiendo atti di profondo pentimento per recuperare parte della sua Grazia.
Gabriele divenne un perduto per un certo lasso di tempo. Durante tale tempo trascorse la sua punizione tra i Figli dell'Argilla. Al termine della sua pena, la Grazia verso l'Onnipotente tornò. Non parlò mai dell'infrazione commessa, o della sua punizione, e nessuno glielo chiede.

2.5.6 I DORMIENTI

Ci sono dei rischi per coloro che trascorrono troppo tempo tra i Figli dell'Argilla. Coloro che indossano corpi umani per troppo tempo (tramite la Forma Nascosta) possono dimenticare le loro origini celestiali. Ci vuole, tuttavia, un discreto lasso di tempo prima che ciò avvenga. Tale processo solitamente avviene dopo due settimane o più di stanziamento costante nella Forma Nascosta.
I Dormienti sono ancora dei celestiali, e sono sempre nelle Grazie di Dio. Mantengono il loro stato immortale, e quando subiranno troppi danni fisici sulla Terra, saliranno automaticamente in cielo, dove riafferreranno la loro vera natura. Sfortunatamente, molti dei Dormienti non cercano continuamente di uccidersi fra loro. Ci sono, però, alcuni esempi di Angeli Dormienti che si sono suicidati, per comprendere infine nuovamente la loro vera forma e natura.
Quando un Figlio del Fuoco diviene un Dormiente, perde tutti i suoi poteri celestiali. È ancora più forte e robusto di un qualsiasi Figlio dell'Argilla, ma tutti i poteri che chiama a raccolta per eseguire dei "miracoli" non sono coscientemente ispirati. Talvolta (specie in situazioni di estremo pericolo), tali forze sono invocate inconsciamente.
L'unico modo, oltre la morte, di riportare alla ragione un Dormiente è di convincerlo che la sua vera natura è divina. Questione tutt'altro che semplice. Anche se messo di fronte all'esistenza di altri celestiali e dei loro poteri, l'Angelo dormiente potrebbe continuare a non credere di essere uno di loro.
Inoltre, un Dormiente è molto difficile da trovare; dato che rimangono in forma umana e non usano mai i loro poteri celestiali, sono praticamente impercettibili. Appaiono ed agiscono come Figli dell'Argilla, con poche eccezioni. I loro corpi umani, però, invecchieranno molto lentamente (1 anno per ogni 20 anni in forma umana). Inoltre, non avranno alcuna reminiscenza di una famiglia o di figli (sempre che li abbiano avuti).

2.5.7 STREGONI

L'Angelo Raziel portò il suo libro, Sefer Raziel, sulla Terra diversi millenni fa. Nelle sue pagine vi era la chiave per scoprire i poteri di tutti gli Angeli. Tra coloro che ebbero questo libro, si ricorda soprattutto Re Salomone. Da ciò che estrapolò dal testo, egli fece nascere la stregoneria. I discendenti di Salomone innalzarono la sua arte ad un incredibile livello intrappolando e padroneggiando il potere dei Figli del Fuoco. Attraverso talismani e riti magici, guadagnarono una grande forza e conoscenza.
Due tra gli stregoni più potenti erano Jannes e Jambres. Questi due maghi egiziani salirono in cielo per testare le loro abilità (una cosa che sarebbe impossibile per gli uomini mortali). La loro magia era così potente che né Gabriele né Michele furono in grado di scacciarli. Solo Metatron, il più alto tra gli Angeli, riuscì ad allontanarli dalle sale del Paradiso. Ma non fu, comunque, cosa facile.
Gli stregoni possiedono molti poteri. Molti possiedono talismani che garantiscono loro immunità ad alcuni attacchi fisici. Inoltre alcuni tra i più potenti, hanno eseguito rituali che gli hanno permesso di richiamare e vincolare Angeli e Demoni. Una discussione accurata sugli stregoni e la stregoneria non è scopo di tale documento, questi argomenti verranno approfonditi in un prossimo supplemento. Per ora, quindi, i Narratori sono incoraggiati a usare la loro creatività per gestire la stregoneria, nel caso che essa possa giovare allo loro storia.
Si ricordi che non tutti gli stregoni devono essere malvagi. Sì, molti hanno cuori di pietra, ma ce ne sono alcuni che cercano il bene, sia per i Figli del Fuoco che per i Figli

dell'Argilla.

2.5.8 Le Macchine Senza Dio

La tecnologia è la creazione dell'uomo. Con essa i Figli dell'Argilla possono giocare ad essere Dio. Ma a causa di questo distacco dall'ordine naturale della creazione, tali macchine sono di difficile comprensione per i Figli del Fuoco. Come è ovvio, gli Angeli hanno grande difficoltà nell'usare la tecnologia, poiché tali macchine vanno oltre la loro comprensione.
Le macchine con un'Intelligenza Artificiale possono essere una seria minaccia per i Figli del Fuoco. Talvolta assumono una personalità propria e cosciente, ribellandosi contro i propri creatori. Pochissimi poteri celestiali hanno effetto su di esse, poiché non sono né mortali né angeliche.
Il pericolo che esse generano, può talvolta essere poco più di una seccatura. Ma alcune di queste creature sono incredibilmente potenti e hanno il controllo di interi stati o arsenali.
I Narratori dovrebbero riflettere nell'inserire le macchine senza Dio, a seconda del tempo storico in cui si gioca la campagna, o per quelle ambientate nel futuro. Possono dare un buon cambio di ritmo per coloro che sanno ed hanno visto quasi tutto.

2.6 Le Sale del Paradiso

2.6.1 Il Paradiso nel suo Insieme

Il Paradiso al quale ci si riferisce spesso come "i Sette Paradisi", gioca un ruolo differente per i Figli del Fuoco rispetto ai Figli dell'Argilla. Per gli umani, il Paradiso è visto come un santuario dove l'irrequietezza della vita giunge, finalmente, a termine; è un posto di riposo, la ricompensa per un vita ben vissuta. Per gli Angeli, invece, esso ha una funzione più importante: è la loro casa, il posto che fra tutti trovano più confortevole. Non è un piano fisico, ma etereo, e permette ai celestiali di esistere, muoversi, e interagire, in modo del tutto naturale.
Il Paradiso è fatto per gli Angeli, la sua struttura e i suoi confini sono fatti della stessa materia eterea degli Angeli. Qui, essi, sono in contatto con la loro essenza, e con la loro vera natura. Un Figlio del Fuoco lontano dal Paradiso per troppo tempo, perderà la coscienza di sé, dimenticando che egli è una creatura divina.
Il movimento tra e nei Sette Paradisi, è molto più comodo per i Figli del Fuoco rispetto al camminare sulla Terra. Qui, essi viaggiano in condizioni più convenzionali, come gli umani viaggiano sulla Terra. Non si teletrasportano da luogo a luogo come sulla Terra, o non percorrono velocissimi il terreno. Si può immaginare il Paradiso per i Figli del Fuoco allo stesso modo di come s'immagina la Terra per noi.
L'Inferno, nonostante quello che potremmo pensare, non è separato dal Paradiso. Al contrario, l'Inferno si manifesta all'interno dei Sette Paradisi. Nonostante sia inizialmente difficile da concepire, anche gli Angeli caduti sono abitanti del Paradiso. Inoltre i mortali empi, la cui vita è infestata da corruzione ed avarizia, sono puniti nelle zone dell'Inferno.
Pensate al Paradiso non come un luogo idilliaco, che possiede aree di quasi incredibile perfezione. Invece, immaginalo come un reame con diverse regioni, ognuna delle quali con un suo calore e una sua atmosfera. Alcuni luoghi sono illuminati, altri oscuri. Alcuni sono fertili, altri sterili. Alcuni caldi, altri freddi.

2.6.2 Il Primo Paradiso (Shamayim)

All'entrata del Primo Paradiso si erge un grande cancello. Ai normali mortali appare colossale, sui 180 metri di altezza, sospeso in aria, e lungo 50 metri. Per i Figli del Fuoco che gli si avvicinano nella loro forma naturale, appare grande, ma non colossale. Sopra il cancello, fatto interamente d'oro, si trova un busto di pietra di Gabriele. I suoi occhi vacui osservano chiunque si avvicini. Egli è il principe di questo reame e la sensazione che si prova di fronte al suo busto ne è la diretta conseguenza
Ci sono voci che vi sia un lungo sentiero

dimenticato che collega la Terra a questo cancello, che i Figli dell'Argilla possono percorrere. Se esso esiste, nessuno della terza triade degli Angeli ne è a conoscenza, e i membri delle triadi più elevate non discutono dell'argomento. Comunque, le voci sembrano fondate, poiché qualcuno arrivò dalla Terra fino al cancello.
È evidente che il Primo Paradiso confini con il nostro mondo. Pertanto assomiglia alla Terra più che ogni altro Paradiso. Il cielo blu e i paesaggi lussureggianti sono simile a quelli del regno materiale. Nonostante il cielo sia pieno di nuvole e sommosso da un gentil venticello, non c'è alcun sole, ma questo Paradiso sembra, bensì, illuminato da una luce sovrannaturale che pare emanata da ogni luogo. Il paesaggio, praticamente, emette luce. C'è un fiume in questo reame; i riflessi rossi ed arancioni sulla sua superficie raffigurano il fuoco che s'increspa da Est ad Ovest, spegnendosi incessantemente. Le acque del fiume sono rinfrescanti per i Figli del Fuoco. Coloro che si sollazzano in tali acque sono ringiovaniti e guariti.

2.6.3 IL SECONDO PARADISO (RAQUIA)

Il luogo degli Angeli scacciati, che misero piede nei più miserabili di tutti i luoghi. Vi si trova una grande valle, circondata da impenetrabili mura di pura oscurità. Nessuna luce brilla dal cielo; nulla se non le minuscole stelle si distingue in questo luogo.
In questo Paradiso si trovano i caduti. È in questo cieco reame che furono condotti ed imprigionati. Le loro urla di agonia, le loro maledizioni, e la loro rabbia si palesano in questo luogo. Pregano la loro guida, Sammael, di dar loro libertà e vendetta.
Nel centro del Secondo Paradiso si trova il palazzo dello stesso Sammael, che si erge nella notte senza fine. È in queste mura che Sammael tenta di rovinare i piani di Dio, agendo sui Figli dell'Argilla. Governa sul suo oscuro dominio, e sostiene che esso non sia una parte del Paradiso; si ostina, invece, a chiamalo Inferno, e questa è la sua casa.
Antistanti al palazzo di Sammael, ci sono gli edifici dei suoi luogotenenti. Sono dieci in tutto, Demoni con la propria forma di macabro decoro.
Uno stretto sentiero collega i cancelli del Primo Paradiso a quelli del Terzo. Esso è l'unico posto, insieme al Secondo Paradiso, dove le stelle luccicano. Così i Figli della Luce possono viaggiare attraverso tale abominevole luogo senza notarlo. I confini di questo sentiero sono protetti da attenti Potestà, che si assicurano che nessun Demone sconfini dalla propria oscura dimora. Nonostante la loro diligenza, comunque, più di un Figlio dell'Oscurità riesce a scappare, a giungere al Primo Paradiso, e quindi, inevitabilmente, sulla Terra. Inoltre, le Potestà controllano i cancelli del Terzo Paradiso, per assicurarsi che nessuno degli Angeli della triade più bassa entri, dato che ad essi è proibito accedere ai Paradisi più alti.

2.6.4 IL TERZO PARADISO (SHEHAQIM)

Se il Secondo Paradiso è il regno dei Demoni, il Terzo è il regno dell'uomo. È qui che giungono i Figli dell'Argilla la cui vita materiale è terminata. Nonostante le anime della Terra risiedano qui, molti Figli del Fuoco considerano anche questo luogo come loro casa.
Il Terzo Paradiso è diviso in distinte sezioni. Nella sezione a sud (tale uso delle direzioni è più astratto che letterale) si trova il grande giardino conosciuto come Eden. Invece, a nord, troviamo il letale Tartaro.
Il giardino è un luogo idilliaco senza paragoni; esso è riservato come ricompensa per quelli anime che hanno seguito con diligenza l'Onnipotente. Qui spendono l'eternità rilassandosi all'ombra degli alberi, gustando tutti i frutti che il giardino offre loro. Si trovano due fiumi nell'Eden. Uno è di latte e miele, mentre l'altro di olio e vino. Ai cancelli dell'Eden fanno la guardia due Cherubini con spade infuocate, facendo entrare solo i retti e i virtuosi.
Il Tartaro è decisamente lontano da tale scena. È il vero e proprio contrario della beatitudine della vita. Grandi vulcani eruttano in cielo,

spandendo grandi getti di lava e nere nuvole di fumo nell'aria. Un fiume di fuoco scorre dalla montagna, attraversando una desolazione di neve e ghiaccio.
È qui che vengono puniti i peccatori. Gli Angeli del tormento infliggono una pena appropriata al crimine. L'aria è piena dei pianti dei torturati, ripetuti in eterno. Pochi Figli del Fuoco visitano tale luogo; solo gli Angeli del tormento hanno lo stomaco abbastanza duro per vedere tale sofferenza.

2.6.5 IL QUARTO PARADISO (ZEBHUL)

Questo paradiso si trova tra le stelle. Ogni cosa qui sembra sospesa nel nulla del cosmo. Le stelle e la luna sono gigantesche nel cielo nero, ed alcune delle stelle più vicine sembrano più grandi e lucenti di come appaiono dalla Terra. L'aria è pervasa da una luminescenza divina.
Nel centro di questo Paradiso si trova una città sospesa nel nulla. Le sue dodici torri dorate toccano i punti più alti di tale Paradiso. Dodici mura circondano la grande città, e solo dodici cancelli permettono di entrarvi. Da qui scorrono quattro fiumi: uno di miele, uno di latte, uno di olio, e uno di vino. Scorrono fino al Terzo Paradiso, dove si uniscono in due fiumi.
La città è la dimora della maggior parte degli Angeli delle due triadi maggiori. Questo è il luogo migliore per i celestiali. Possono sentirsi al sicuro, assolutamente lontani dalla corruzione del mondo materiale.

2.6.6 IL QUINTO PARADISO (MACHON)

Come il Terzo Paradiso, il Quinto Paradiso sembra avere due nature distinte. La regione a Sud è tranquilla e serena, mentre a Nord si trovano cose spaventose.
La regione a Nord presenta un gigantesco cratere da cui fuoriescono colonne di fuoco che sprizzano nel cielo nero. Dentro il cratere, nel cuore delle fiamme e della lava, si trova la prigione dove sono rinchiusi i peccatori celestiali. I Figli del Fuoco corrotti sono puniti qui; anche i Grigori che sono stati catturai si trovano qui.
Lungo i margini del cratere sorge il grande edificio del Tribunale Celestiale. Qui il concilio di Uriel decide la pena e le punizioni di quegli Angeli che hanno errato nel sentiero del giusto.

2.6.7 IL SESTO PARADISO (MAKHON)

Le descrizioni del Sesto Paradiso sono, nel migliore dei casi, sommarie. Però, si dice che è un regno di neve e nebbia, di lampi e grandine. Le forze primordiali della creazione si scontrano in un drammatico connubio di bellezza e rabbia. È un luogo talmente lontano dal mondo materiale che qualunque descrizione sarebbe erronea.
Tale luogo è l'università degli Angeli. È qui che gli scribi e gli scolari esplorano le glorie della creazione dell'Onnipotente. Alcuni celestiali trascorrono il tempo catalogando e studiando le stelle. Altri analizzano le piante e gli animali nel mondo materiale. Ci sono anche alcuni scribi che trattano la storia e il lignaggio dei Figli del Fuoco. Qui i nove tomi celestiali (copie degli originali) sono controllate e lette per ottenere una qualsiasi sorta di rivelazione.

2.6.8 IL SETTIMO PARADISO (ARABOTH)

Se si conosce poco del Sesto Paradiso, praticamente non si sa quasi niente del Settimo Paradiso. Qui si trova il trono dell'Onnipotente. Solo Serafini, Cherubini, Troni, e i sette della Grazia Divina, possono entrarvi, e mantengono il più stretto riserbo su questo luogo sacro.
Nulla si conosce del paesaggio di tale reame, nonostante sia certo a tutti i Figli del Fuoco che esso è lontanissimo da qualsiasi standard umano. Non si sa nulla del Trono o del volto di Dio stesso.

2.7 Lista degli Esseri Celestiali

2.7.1 VISIONE D'INSIEME

Le seguenti pagine contengono le descrizione

di alcuni dei principali esseri celestiali. Sono qui elencati per offrire al lettore una conoscenza maggiore dell'universo angelico, e per aiutare il processo creativo. Il Narratore si senta libero di introdurre questi personaggi nelle storie, ma ricordando una cosa quando lo fa: essi sono tra i più potenti esseri celestiali di tutto il gioco. Un conflitto tra loro e i PG, si risolverà, normalmente, in sfavore di questi ultimi.
Vi sono solo le descrizioni, non le statistiche, per due ragioni: in primis, i Cori della prima triade (dei quali questi personaggi fanno parte) hanno forze ed abilità non permesse ai PG. Includere tutto questo materiale di supplemento non è stato possibile per questo lavoro introduttivo. In secondo luogo, l'autore ha desiderato che questa sezione fosse consultabile sia dai Narratori che dai giocatori. La conoscenza di tali creature, infatti, è posseduta da tutti gli Angeli, e di conseguenza queste pagine devono essere consultabili da tutti. Non includendo le statistiche di queste creature, il giocatore non può carpire le informazioni che il Narratore vuole tenere segrete. Un supplemento futuro esplicherà questa informazione ad uso dei Narratori.
Per ora, il Narratore è incoraggiato a fare qualsiasi cosa gli paia appropriato quando introduce questi personaggi nelle sue storie. Inoltre dovrebbe ricordarsi che le creature qui presenti, non hanno lo scopo di essere personaggi importanti nelle storie. Molti esseri celestiali non sono stati inclusi in questa lista. I Narratori sono incoraggiati ad inventare altri di sana pianta.

2.7.2 MICHAEL

Michael, Michele ("Colui Che È Come Dio") è uno tra i più potenti e rispettati tra gli Angeli. Questo Serafino con le ali color smeraldo è il più amato da Dio. La sua lealtà è indiscutibile, la sua perseveranza infinita. È conosciuto tra i suoi simili come il campione di Dio. Seduto alla destra del trono divino, Michael è completamente puro e completamente lontano da ogni forma di corruzione.
Nella prima battaglia per il Paradiso, Michael fu il leader dei Figli della Luce che scacciarono i Figli dell'Oscurità. Vinse Sammael in duello, e lo fece precipitare dagli alti Paradisi. Nelle Cronache, il grande serafino, Metatron rimembra tale duello:
E fu con grande paura che i Figli della Luce si allontanarono dall'avversario, ma Michael fu saldo ed incrollabile. Estratta la spada, egli affrontò il Padre dei Peccati, Sammael.
Con un clangore di armi, la loro battaglia durò un istante. Tutti i Figli del Fuoco videro Sammael cadere sotto i colpi di Michael. Michael pose il suo piede sulla testa di Sammael, in segno di vittoria. Poi, preso l'Angelo che era il più lucente tra tutti i Cori celestiali, lo scaraventò in basso. E i Figli dell'Oscurità lo seguirono allo stesso modo.
Ma questo non è l'unico esempio della abilità combattiva di Michael. Nel 700 A.C., quando Sannaecherib minacciava Gerusalemme, fu il grande Angelo a salvare la situazione. Distrusse le forze del re Assiro, più o meno 185.000 uomini, in una sola notte.
Michael è anche l'Angelo del giudizio. Nonostante lo sia solo in chiave metaforica, si dice che egli regga la bilancia della giustizia per pesare i cuori degli uomini dopo la loro morte. Per questo tutti gli Psicostasi sono al suo servizio. Gli Psicostasi sono gli Angeli con il compito di guidare le anime dei morti alla propria destinazione nell'aldilà.
Tra i Figli dell'Argilla, come tra i Figli del Fuoco, Michael è altamente rispettato ed adorato. Comunque, nei tempi moderni, si tiene lontano dalle faccende degli umani. I membri della seconda e terza triade sospettano che stia conservando le forze per la battaglia finale. Qualunque sia il vero motivo, è divenuto un eremita anche nella società angelica.
Le Profezie ci narrano che negli ultimi giorni del Giudizio, Michael si scontrerà nuovamente con Sammael, e coloro che hanno visto Sammael in questi tempi, sanno che egli è divenuto più potente che mai.

2.7.3 GABRIEL

Gabriel, Gabriele ("Dio è la mia forza") è l'Angelo della resurrezione, della pietà, della vendetta, e della rivelazione. Questo

Cherubino è molto differente in natura ed atteggiamento da Michael. Come Michael è il campione di Dio, Gabriel è il suo capo-ambasciatore tra i Figli dell'Argilla. La Grazia di Gabriel è la minore tra tutti i sette Angeli della Grazia Divina.
Data la propensione di Gabriel nell'apparire in aspetto femminile per interagire con i Figli dell'Argilla, il pronome "lei", è il più usato per riferirsi a questi (con l'eccezione della cultura Islamica, dove Gabriel appare sempre con aspetto di uomo). Gabriel appare come donna quando compie i suoi doveri di messaggero di Dio, specialmente quando concernono una futura nascita. Ella portò la notizia della nascita del Sacro Bambino a Maria, e quella di Giovanni Battista a Zaccaria. In entrambi i casi, lo fece con Forma Nascosta di donna.
Ma ella possiede un lato oscuro: fu l'Angelo responsabile della distruzione di Sodoma e Gomorra, su ordine dell'Altissimo. Questo lato del suo carattere si evince nell'impulsività e nella tendenza a punire coloro che non danno fede ai suoi messaggi.
Tra le armate divine, il suo ruolo è importante. Ella è il principe del Coro dei Cherubini. Inoltre, comanda gli Angeli che sorvegliano i cancelli dell'Eden. In aggiunta a questi compiti, è anche il principe del Primo Paradiso.
Ma Gabriel non è così illustre nella società celestiale, come qualcuno potrebbe pensare. Per un periodo cadde in disgrazia. Le sale del Paradiso soffrirono la sua assenza per circa duecento anni. Dobiel svolse molti dei suoi compiti, durante la sua assenza. Quando Gabriel ebbe scontato la sua pena, fu reintegrata come uno dei sette Angeli più cari a Dio. Si sa poco di quale sia stato il suo peccato, alcuni dicono che non seguì le istruzioni di Dio, ma tale evento non è scritto in alcuno dei tomi celestiali. Nessuno dei Figli del Fuoco osa chiederglielo, poiché Gabriel è famoso per essere un Angelo vendicativo. Ha anche avuto contrasti con Dobiel, poiché ha occupato il suo posto in sua assenza, ma non agirà contro di lui in onore del volere di Dio. È per questo che Gabriel è più temuto, che rispettato, dai suoi simili.

2.7.4 RAPHAEL

Raphael, Raffaele ("Dio ha guarito") è sicuramente il più apprezzabile e misterioso tra i sette Angeli della Grazia Divina. È l'Angelo dell'amore, della preghiera, della luce, e della gioia; oltre ad essere il dominatore del Sole e principe del Coro delle Virtù.
Il ruolo primario di Raphael è comunque quello del guaritore, che si manifesta in due modi. In primis, ha l'incarico di guarire i mali della Terra, in modo che possa dare sostentamento alla vita umana – compito che è divenuto molto difficile con l'arrivo dell'era industriale. Poi, egli è la fonte di tutto il potere curativo dei Figli del Fuoco. Con i suoi seguaci, egli mantiene fluente il grande fiume del Primo Paradiso, depurando l'acqua.
Raphael è una creatura fuori dal comune anche per i suoi simili. Nonostante sia il principe delle Virtù, egli è completamente diverso da esse. I Cori dei Cherubini, Serafini, Dominazioni e Potestà lo annunciano come uno dei loro. Le sue sei ali suggeriscono che fosse stato un Serafino, ma nessun Angelo (eccezion fatta per Michael e Metatron che però non si pronunciano sull'argomento) lo può dire con certezza. C'è una voce che suggerisce che egli sia separato dalle tre triadi, in un Coro completamente distinto da esse.
Tra le sue grandi imprese nel mondo materiale vi sono le istruzioni date a Tobia sulla produzione della medicina (derivata dalle parti di un pesce), e la guarigione di Giacobbe, quando lottò con un Angelo sul Peniel. È lui l'Angelo che ripescò il Sefer Raziel (uno dei nove tomi celestiali) dall'oceano. Tal libro fu presentato a Noè per fare in modo che imparasse l'arte della medicina. Con suo estremo dolore ora il libro è usato per scopi molto più malvagi.
Raphael è apprezzato sia dai Figli del Fuoco che dai Figli dell'Argilla. La sua attitudine giocosa e felice è rinfrescante per il suo stato celeste. Non è vicino né lontano dai sette della grazia divina. Inoltre, visita frequentemente i Cori minori ed è sinceramente interessato nelle funzioni di

ogni livello della Gerarchia Celeste.

2.7.5 URIEL

Se Michael è il campione di Dio, Uriel ("Il fuoco di Dio") di sicuro è il Suo crociato. Questo Cherubino è il più temuto tra i sette della grazia divina. Infatti, prima della sua alta Grazia, Uriel pare sia stato un grande Demone. La sua natura iraconda e inquisitoria è una leggenda nelle sale del Paradiso.
Uriel, tra gli Angeli che lo guardano con timore e paura, è l'Angelo del pentimento. Il suo compito più grande e scoraggiante è custodire il Tartaro. Possiede la chiave di questa dolorosa prigione, ed è lui che decide le punizione dei condannati.
Uriel non è solo in grado di decidere le punizioni dei Figli dell'Argilla. I suoi compiti si estendono anche a giudicare, allo stesso modo, i Figli del Fuoco. Angeli giusti che hanno deviato dal loro sentiero devono sottoporsi al suo tremendo concilio se vengono catturati. Anche Demoni e Grigori sono portati innanzi a lui prima della punizione.
È l'autore del libro delle Punizioni (uno dei nove Tomi Celestiali). In questo libro trascrive le leggi che i Figli del Fuoco devono rispettare. Inoltre, trascrive anche le punizioni che spettano in caso di trasgressione. Nell'ultimo paragrafo esplica molto sinteticamente la sua visione di tali trasgressioni.
Quelli che vennero prima di me, avendo rotto il patto con il Signore, che si aspettano pietà, non ne riceveranno alcuna. Siete entità abominevoli, e non ho tempo per le vostre suppliche. Preparatevi all'eterna punizione che vi spetta. Pietà, non conosco il tuo nome.
Due importanti eventi si ergono nei contatti tra Uriel e i Figli dell'Argilla. Fu l'Angelo mandato a Noè per avvisarlo della venuta del diluvio. Fu anche l'Angelo oscuro che scese dal Paradiso per lottare con Giacobbe sul Peniel.
Si dice che Uriel abbia gli occhi più freddi del Paradiso. Probabilmente è così. Nessun inganno od illusione lo raggirano, ed è celere nel punire chi provi a farlo. Il suo onore e la sua devozione a Dio sono grandi e ciecamente crudeli.

2.7.6 RAGUEL

Raguel ("amico di Dio") è un anomalia tra i sette Angeli della Grazia Divina. Appartiene al Coro dei Principati, maggiore solo degli Angeli ed Arcangeli. Nonostante ciò, ha trovato un modo per rendersi prezioso all'Onnipotente.
Secoli fa aveva il compito di osservare che i Figli del Fuoco seguissero i giusti comportamenti e stipulare le punizioni su di essi. Almeno la metà di questo lavoro fu rubata dal potente Angelo Uriel. Uriel pensava che Raguel fosse incapace di svolgere questo compito, poiché molti Angeli che dovevano essere ammoniti possedevano un grande potere e livello. Raguel, che è un essere in grado di perdonare, non nutre alcun rancore verso Uriel.
Raguel continua ad aiutare la supervisione della condotta dei celestiali. Aiuta coloro che sono incerti nel loro cammino e coloro che hanno deviato dal sentiero dell'Onnipotente. Sotto questo aspetto, egli è molto più aperto e disponibile di molti altri celestiali.
Raguel viaggia di rado sulla Terra. I suoi impieghi tra i Figli dell'Argilla sono minori rispetto a quelli degli altri Angeli della Grazia Divina. Praticamente, l'unico grande fatto compiuto tra gli umani fu il trasporto del profeta Enoch in Paradiso.
Nel Paradiso, comunque, Raguel, è conosciuto e rispettato. È spesso consultato per il suo aiuto e per i suoi consigli. Gli Angeli in conflitto interiore preferiscono parlare con lui (da cui ricevono aiuto) che sottoporsi al giudizio degli Angeli di Uriel.
Nonostante le sue umili maniere, non lo si deve prendere alla leggera. Segue i voleri di Dio, e compie tutto ciò che gli è possibile per assecondarli. Andare contro di lui è andare contro l'Onnipotente stesso.

2.7.7 REMIEL

Remiel ("la pietà di dio") appartiene al Coro dei Troni. È l'Angelo della vera visione. In tale vece egli comunica sogni profetici inviati

da Dio ai Figli dell'Argilla. Inoltre, sarà l'Angelo che porterà le anime al giudizio dell'Onnipotente nel giorno del giudizio.
Il ruolo più importante di Remiel è nell'amministrare i compiti degli Angeli. Per questo illumina i membri della seconda triade, dicendo loro che missioni devono compiere sulla Terra. In situazione di grande attesa, Remiel stesso scende sulla Terra per comunicare il messaggio divino.
Tra l'armata celeste, Remiel è rispettato ed apprezzato. A differenza di Raphael, però, non è un Figlio del Fuoco allegro e gioioso. È conosciuto, invece, per essere serio e severo, ma la sua giustizia è leggendaria.
È attraverso Remiel che l'Onnipotente comunica le rivelazioni sui Figli del Fuoco. Tali rivelazioni sono state ripetute da Metatron, che le ha stilate nel libro delle Promesse.

2.7.8 ZADKIEL

Zadkiel ("il seguace di Dio") è il principe del Coro delle Dominazioni. Tra i sette della Grazia Divina è l'Angelo di status più basso, dopo Raguel. L'importanza di Zadkiel è grande, ma ciò è ignorato dai Figli del Fuoco. Viene chiamato (quando è assente) come il dimenticato.
Zadkiel è lontano dal non valere nulla. Al contrario, i suoi doveri e compiti sono numerosi. Tra i suoi doveri, Zadkiel funge da Angelo delle benevolenza, pietà e memoria. Comunque, sembra lavorare tra gli Angeli molto più degli altri Angeli della Grazia Divina. Raramente è stato visto al di fuori dei Sette Paradisi.
Vi è una sola eccezione di qualche importanza. Fu Zadkiel a fermare la mano di Abramo quando il patriarca stava per sacrificare il figlio, Isacco, all'Onnipotente. Eccezion fatta per quell'episodio, però, la sua presenza in Terra è cosa rara. I suoi sottoposti, comunque, sono molto presenti fra i Figli dell'Argilla.
In linea con tali doveri, Zadkiel, con l'aiuto di Zophiel, è conosciuto per assistere Michael quando egli si reca in battaglia. Tali scontri epici sono rari nei giorni moderni, quindi tale compito è divenuto meno che un onore teorico.

2.7.9 METATRON

Metatron è il più grande di tutti gli Angeli. Ha molti titoli. Ci si riferisce a lui come al re degli Angeli, o anche come il minore YHWH. È uno dei quattro Serafini, ed è principe del medesimo Coro. Qualsiasi cosa ne pensino i Figli dell'Argilla che conoscono poco di lui, esso ha un rango maggiore di Michael o Gabriel.
Una delle caratteristiche che lo distinguono maggiormente è la sua statura. Infatti capeggia sopra tutti gli altri Angeli. Anche i Grigori, noti per la loro incredibile statura, sono più bassi di una decina di centimetri.
Metatron ha molti compiti in Paradiso, come ci si dovrebbe aspettare per uno del suo rango. Uno dei suoi compiti più importanti è quello di scriba celestiale. Sette dei nove Tomi Celestiali sono stati trascritti da lui. Tali opere sono tenute sotto la sua custodia nel Settimo Paradiso.
Un altro compito primario è quello di guardiano di tutto il Paradiso. Ad una prima analisi dovrebbe essere Michael ad assumere questo ruolo perché fu Michael a prevalere su Sammael quando il maledetto provò a prendere il controllo del Paradiso. Ma mentre Michael può essere il più forte (per quanto riguarda i confronti fisici), è lo spirito di Metatron a renderlo un così valido guardiano. Quando i due stregoni Egizi entrarono in Paradiso, fu Metatron a scacciarli; sia Gabriel che Michael avevano provato prima di lui, fallendo miseramente. Nonostante Metatron non abbia mai detto come sia riuscito, i due intrusi furono velocemente allontanati.
Sebbene Metatron sia una figura incredibile in Paradiso, esso gioca un ruolo secondario nei confronti dei Figli dell'Argilla. Infatti, nonostante sia stato il profeta delle promesse che hanno aiutato gli Angeli, molti mortali ignorano addirittura la sua esistenza. La causa di tutto ciò è data, principalmente, dall'estrema rarità con cui percorre la terra: l'ultima visita di Metatron sulla Terra avvenne quando guidò i figli di Israele attraverso il deserto.

2.7.10 SAMMAEL

Sammael ("l'Angelo di veleno") è il principe del Secondo Paradiso, che chiama Inferno. Il suo grande palazzo si trova nel centro di questo reame di oscurità. È da qui che comanda le sue legioni di Demoni sciamanti nel mondo e in contrasto con il volere dell'Onnipotente.

Nonostante fosse il più grande e bello di tutti gli Angeli, Sammael cadde. Ora la rabbia che nutre verso i Figli dell'Argilla lo consuma. Questo odio lo spinge a voler separare l'umanità dal suo Creatore. Egli non ha altri scopi.

Molto di questo lavoro è compiuto dai duchi dell'Inferno e dai loro sottoposti, ma talvolta Sammael stesso viaggia nel mondo materiale. Un episodio del genere avvenne al momento della morte di Mosè; Sammael comparì per contendersi il corpo del grande patriarca. Ma mentre stava per prendere possesso del corpo, fu affrontato da Michael, Gabriel e Raphael. Per la seconda volta, Michael vinse in un confronto fisico. Sammael racconta la cosa in modo differente però. Nella sua versione egli se ne andò di sua spontanea volontà, comprendendo che la lotta non avrebbe giovato ai suoi scopi.

Nonostante la sua orrenda vera forma vada oltre le normali parole, Sammael spesso viene descritto come una figura carismatica. Quando si presenta dinanzi ai Figli dell'Argilla, lo fa come un onorabile ed educato uomo. Il Re dell'Inferno sa che i sotterfugi sono più utili di uno scontro frontale. Corrompe l'umanità con parole educate ed argomenti fondati.

Sammael ha quattro mogli. Agrat-Bat-Mablabt ed Eisbetb Enunim sono gli Angeli della prostituzione. Lilith fu anche la moglie di Adamo, sino a che questi non la allontanò. Si dice che sia la sua favorita. Infine, Naamab è la moglie più sensuale. Ella è la più grande seduttrice che la Terra o il Paradiso abbia mai visto. Giace sia con i Demoni che con i figli di Adamo, e Sammael la incoraggia nei suoi osceni comportamenti.

2.7.11 SHEMIHASAH

O Grande Shemihasah, come hai deluso nostro Padre. Il tuo tradimento fu ben peggiore di quello del caduto. L'Onnipotente ti affidò le anime dei suoi Figli, ed invece di proteggerle tu, e i tuoi simili, siete caduti nelle olezzose volontà della carne.

-Il Libro delle Promesse.

Shemihasah fu il capo dei duecento Grigori mandati sulla Terra per istruire e proteggere i Figli dell'Argilla. Egli era il più importante dei dieci capi e nulla sarebbe stato fatto senza il suo consenso.

Come il resto della sua gente, Shemihasah divenne desideroso della carne dei Figli dell'Argilla. Ebbe due figli con una donna umana, Hiwa e Hiya. Questi giganti erano creature assetate di sangue. Si dice che ogni giorno divorassero 1000 cavalli, 1000 cammelli, e 1000 buoi. Quando non ve ne erano abbastanza per saziarli, divoravano gli umani. Shemihasah fu allibito dalla sua progenie e non volle averci nulla a che fare. Nonostante il suo disgusto, il Grigori continuò a peccare carnalmente con uomini e donne.

Quando Dio giudicò queste orrende creature, ordinando che fossero tutte portate in Paradiso per essere punite, furono Michael ed Uriel che riuscirono (con grandi difficoltà) a sottomettere il potente Shemihasah. Lo portarono dinanzi all'Onnipotente che decise che avrebbe trascorso il resto della sua eternità tormentandosi per il suo peccato. Fu crocefisso a testa in giù, sopra una grande fiamma. Ogni giorno gli Angeli della punizione lo scuoiavano con coltelli affilati.

In un certo tempo dopo il diluvio, (quando Hiwa e Hiya furono uccise), Shemihasah fu in grado di fuggire. Nessuno è sicuro di come vi riuscì. Scappò sulla Terra, e da allora non se n'è più sentito parlare. Probabilmente sta meditando vendetta contro coloro che lo punirono e certamente persevera nei suoi malvagi peccati.

2.7.12 ASTAROTH

Astaroth è uno dei dieci duchi dell'Inferno. È considerato, da coloro che lo hanno incontrato, come il più civile tra gli Angeli caduti. Il suo palazzo nel Secondo Paradiso

non mostra tali depravazioni come quelli di molti altri duchi. Le sue abitazioni sono prive di orrori. Nella grande sala del suo palazzo egli discorre di filosofia con i suoi parenti Demoni.

Astaroth è l'architetto di molti dei piani di Sammael per corrompere i Figli dell'Argilla. Si dice che fu uno di coloro che progettarono di costruire una storia che ritraesse il loro maestro, Sammael, come un fedele servitore punito ingiustamente da un Dio geloso.

Non è un gran guerriero o combattente come lo sono molti dei suoi simili. Preferisce disputare e vincere le sue battaglie con le parole e con una moderata persuasione. È lo scriba ufficiale dell'Inferno, cosa che gli garantisce un certo prestigio. Egli scrive diligentemente i suoi pensieri e quelli del suo sovrano.

Astaroth ha viaggiato in diverse occasioni sulla Terra. Mentre è nel mondo materiale, la Forma Nascosta che tiene è sempre la stessa; un uomo di bassa statura, con un bianco vestito, grandi baffi, occhiali di metallo: la figura perfetta di un anima umile. Per i Figli dell'Argilla, comunque, le sue parole sono più devastanti della più dannosa delle armi.

Le Regole

3.1 Creazione del Personaggio

3.1.1 VISIONE D'INSIEME

"E così fummo creati, ognuno di noi unico e distinto, ognuno di noi con capacità incredibili per il bene, e con un potenziale limitato per il male."

- Il Libro delle Promesse

La creazione del personaggio è, probabilmente, l'aspetto più importante di un gioco di ruolo. Senza personaggi significativi ed efficienti, il gioco non è nulla se non il guscio della trama. Ma se i nostri personaggi principali (i giocatori) possiedono diverse sfumature e toni, inizieremo a creare un ottimo connubio con l'ambientazione; i personaggi prendono vita nella nostra storia. Personaggi stereotipati, noiosi, o ad una sola dimensione, spengono la spinta emozionale della nostra narrazione, e perciò, caro lettore, l'autore ti incoraggia caldamente a spendere il tempo necessario nel processo della creazione del personaggio. Dai al tuo personaggio colori e varietà. Guarda oltre le mere statistiche, fino al succo del personaggio. Sarai ben ricompensato per il tuo duro lavoro.

3.1.2 CONCETTO DEL PERSONAGGIO

Questo passaggio è il più basilare della creazione del personaggio, ti permette infatti di creare il personaggio che desideri e di renderlo piacevole da giocare. Senza di esso, il resto della creazione si riduce ad un noioso esercizio matematico.

Concentrati su una cosa che ti piacerebbe comunicare del tuo personaggio. Può essere un concetto (un ribelle, un Angelo guerriero…ecc), od ancora l'idea può ruotare intorno ad un'eccezionale qualità o difetto del personaggio (l'Angelo è incredibilmente forte, oppure ingenuo…e così via). Infine, puoi iniziare la creazione del personaggio immaginandone l'aspetto, sia nella forma angelica che quella terrestre. Ci sono alcuni aspetti fisici particolari che vuoi introdurre? Ci sono alcuni atteggiamenti che lo distinguono dalla massa?

Non appena avrai trovato l'idea centrale su cui lavorare, il resto del processo della creazione del personaggio avrà più significato. Tieniti questa idea ben chiara in mente mentre compi i passi successivi.

3.1.3 ORDINI ANGELICI

Un Ordine Angelico, in termini spicci, è simile al "lavoro" per i Figli dell'Argilla. Il concetto degli Ordini però si discosta da quello di una normale carriera lavorativa; determina la natura di un personaggio così come le missioni che il celestiale deve compiere. Un Angelo della vendetta non verrà inviato a dire ad una giovane donna che darà alla luce un bambino benedetto da Dio. Allo stesso modo, è difficile che un Angelo amministratore venga mandato a proteggere un importante reliquia.

Ci sono molti Ordini tra i Figli del Fuoco. Sfortunatamente molti di essi hanno uno scopo molto limitato nei termini di gioco; per esempio, molti Ordini viaggiano raramente al di fuori dei Sette Paradisi. Giocarli darebbe

pochi sbocchi alla storia e porterebbe alla noia. Per tale ragione, i giocatori devono scegliere uno dei sei Ordini angelici qui sotto presentati. Sono i più comuni degli Ordini, e permettono diversi stili di gioco.

Angeli Custodi

Forze Primarie: Vigilanza, Protezione, Percezione

Forze Secondarie: Benevolenza, Guerra

Sono gli Angeli la cui missione è proteggere persone, luoghi, ed oggetti. Il loro lavoro è di proteggere tali cose dall'influenza corruttiva e maligna. Nonostante questo possa sembrare un compito abbastanza semplice, gli Angeli di questo Ordine incontrano molte difficoltà, specie per il fatto che gli Angeli possono essere solo in un posto. Per tale ragione, quasi tutti i membri di questo Ordine hanno un collegamento di forza, che permette loro di viaggiare direttamente verso la cosa specifica che hanno sottoposto al collegamento.

Angeli Amministratori

Forze Primarie: Rivelazione, Benevolenza, Miracoli

Forze Secondarie: Protezione, Comprensione

Il compito di questi Angeli è di portare avvertimenti e benedizioni tra i Figli dell'Argilla. Viaggiano sulla Terra, provando a cambiare il destino delle persone con azioni sottili e mai manifeste. Le loro missioni sono spesso di scopo vago ed ambiguo. Nonostante spesso siano i più scarsi nelle arti combattive, solitamente sono gli Angeli con la più alta Grazia.

Angeli della Spada

Forze Primarie: Fuoco, Guerra, Protezione

Forze Secondarie: Miracoli, Clima

Questo ordine forma i guerrieri divini dell'Onnipotente; sono le guardie di tutte le cose celestiali. Per dirne una, sono i Cherubini di questo ordine che sorvegliano il Giardino dell'Eden nel Terzo Paradiso. Inoltre sono gli Angeli mandati sulla Terra a combattere contro i caduti e le altre emanazioni diaboliche. In alcuni casi sono inviati ad aiutare le armate degli uomini per farli vincere contro delle forze malvagie.

Angeli della Vendetta

Forze Primarie: Vendetta, Fuoco, Clima

Forze Secondarie: Guerra, Percezione

Sono gli Angeli a cui è affidato l'attuazione dell'ira del Signore. Nonostante talvolta si scontrino con altri celestiali, il loro obiettivo cardine è di punire i Figli dell'Argilla. Portano con loro sterilità, malattia, fuoco, e cenere. Tale attività è molto difficile, e spesso contrasta con ciò che sembra giusto e corretto. Di tutti gli altri ordini, è questo quello che nutre più difficoltà nel mantenere e nell'innalzare la Grazia.

Angeli della Purificazione

Forze Primarie: Purificazione, Comprensione, Fuoco

Forze Secondarie: Clima, Vigilanza

Gli Angeli della purificazione di Uriel sono l'Ordine più temuto nelle sale del Paradiso. La loro missione non comprende i Figli dell'Argilla od altre forze malvagie, ma concerna il controllare e punire i propri simili. Con il libro delle Punizioni a portata di mano, cercano gli Angeli che trasgrediscono il volere di Dio. Spesso si aggirano per il mondo alla ricerca dei Perduti, così che li possano portare innanzi al concilio di Uriel. In alcuni casi, sono mandati a controllare un Figlio del Fuoco le cui linee di comportamento sono alquanto ambigue e poco chiare.

Psicostasi

Forze Primarie: Mortalità, Comprensione, Benevolenza

Forze Secondarie: Percezione, Miracoli

Il serafino Michael è il capo di questo gruppo di Angeli, il cui lavoro è di prendere le anime dei Figli dell'Argilla morti e di guidarle nell'aldilà. Inoltre, è lavoro di questo Ordine scovare quelle anime che non sono riuscite ad ascendere all'Eden od al Tartaro, e che vagano senza metà sulla Terra. Sono spesso inviati sui campi di battaglia per facilitare il trapasso ai Figli dell'Argilla.

3.1.4 ASPETTI

Tutti i celestiali possono essere descritti per Aspetti. Tali Aspetti tentano di definire il Figlio del Fuoco in breve; ci forniscono una visione generale di cosa il personaggio può e non può fare. Ci permettono di distinguerli

dagli altri personaggi nella storia. In tutto ci sono cinque Aspetti che definiscono un Figlio del Fuoco: Sapienza, Intelletto, Potere, Vigore, Gloria. I personaggi iniziano con 5 punti in ognuno; i giocatori hanno poi 20 punti addizionali da distribuire a loro scelta per personalizzare maggiormente gli Aspetti del proprio personaggio. Si ricordi, comunque, che nessun punteggio nella fase di creazione può superare il 13.

Sapienza

La Sapienza si occupa della memoria e del ricordare nozioni e dettagli. Per ricordare un volto, sapere dove si trova un luogo specifico, o rimembrare il nome di un Angelo caduto, è necessario un tiro sulla Sapienza. La Sapienza è anche usata per molte Forze di conoscenza o di percezione.

Intelletto

L'Intelletto si occupa delle abilità del personaggio che comprendono le azioni presenti sia nel mondo materiale che celestiale. È usato per comprendere l'utilizzo di misteriosi oggetti e per interagire con la tecnologia. È anche usato per resistere alle illusioni e determina quando a lungo un Figlio del Fuoco possa stare lontano dalla sua dimora celestiale prima di dimenticare la sua natura divina.

Potere

Tale Aspetto riflette l'abilità innata del personaggio di esercitare la propria volontà per suoi fini. Può essere concepita come tutti gli attributi fisici condensati in un'unica entità (forza, destrezza, rapidità, atletica, ecc.). E c'è anche di più; nella forza è compreso, per un certo verso, il cercare di esercitare la volontà dei Figli del Fuoco sull'universo e sulle sue leggi.

Vigore

Il Vigore è il rovescio della medaglia del Potere. Come il Potere rappresenta l'energia tesa verso l'esterno, il Vigore rappresenta la riserva di energia interna. È la resistenza del personaggio rispetto all'ambiente, invece che l'abilità di influenzarlo. Inoltre, determina quanto danno un celestiale possa subire prima di tornare ai Paradisi. Le forze che cercano di danneggiare il celestiale spiritualmente o mentalmente sono spesso contrastate dal Vigore.

Gloria

Tale Aspetto è affine alla Presenza. Rappresenta la grandezza e la virtù che un Figlio del Fuoco può suscitare. Può essere usato per intimidire sia mortali che celestiali. La Gloria è la base per molte Forze celestiali, tra cui Vendetta, Miracoli, ed altri poteri di coercizione.

3.1.5 VIRTU'

Mentre gli Aspetti definiscono come un personaggio sia in grado di compiere azioni e di possedere determinate conoscenze, le Virtù sono una misura della morale del personaggio. Deve essere chiaro che non sono segni della sua personalità. Sono invece una misura di quanto siano forti certi assiomi morali di un personaggio.

Nonostante abbiano un potere immenso e un'incredibile età, i celestiali sono più simili a dei bambini che a degli adulti. Sono distratti, corruttibili, e perdono facilmente la fede. Le Virtù si occupano della loro capacità di resistere alle tentazione e di non far vacillare le loro decisioni.

Ci sono quattro Virtù: Giustizia, Prudenza, Temperanza, e Fortezza. Nonostante siano distinte una dall'altra, spesso entrano in conflitto in alcune situazioni; sono tali conflitti ad essere la spina dorsale del gioco. Un personaggio di grande Giustizia potrebbe desiderare di compiere una certa azione che il suo alto livello di Prudenza gli dice che sarebbe meglio non fare. Tali momenti di lotta interiore dovrebbero essere ben sviluppati dal Narratore e dai giocatori, poiché costituiscono il succo dell'interpretazione.

Un certo numero di Forze contrastano con le Virtù; il risultato di ciò deve essere trasposto in un determinato modo di gioco. Quando è possibile, però, i problemi sulle Virtù devono essere risolti con l'interpretazione e non con dei tiri di dado.

I personaggi iniziano con 5 punti in tutte e quattro le Virtù; vengono inoltre assegnati 16 punti aggiuntivi da aggiungere, a proprio piacimento, alle Virtù. Come per gli Aspetti, i

personaggi del Coro degli Angeli (la maggior parte dei personaggi iniziali) non può avere alcuna virtù che superi il valore di 13.
Segue una descrizione di tutte e quattro le Virtù; si ricordi che, anche nella vita reale, ci sono sia benefici che svantaggi nel possedere alti valori nelle Virtù.
Giustizia
Questa Virtù determina la capacità del personaggio nel distinguere il bene dal male. L'innocente dovrebbe essere ricompensato, il colpevole punito per i suoi misfatti, e il forte proteggere il debole. La Giustizia, però, non è coinvolta sempre in modo ottimale fra bene e male. Quello che per alcuni è male, per altri è giusto, e quello che per alcuni è bene, per altri è scorretto.
Ecco un piccolo esempio per chiarire questo punto.
L'Angelo Kadal osserva una ragazzina attraversare la strada, inconscia del fatto che sta per essere investita da un camion, e che così morirà. Kadal sa che se la bambina vivrà un giorno darà vita ad un malvagio dittatore, il quale ucciderà milioni di persone, ma la bambina in sé non ha fatto nulla di male. Non è cattiva o crudele, ma solo innocente e pura. Kadal non sa cosa fare. Dovrebbe salvare la bambina, o lasciarla morire così che non metta mai al mondo il suo corrotto figlio? Salvarla sarebbe giusto, ma a lungo termine sarebbe la vittoria del male. Non salvarla invece sarebbe profondamente errato, ma si tradurrebbe in una vittoria del bene a lungo termine.
La Giustizia conta poco per gli Angeli della vendetta poiché entra in contrasto, molto spesso, con il loro compito divino. È proprio la lotta interiore tra dovere e giustizia che spesso si converte in una perdita di Grazia per questi celestiali.
Prudenza
La Prudenza è la capacità di capire che l'impulsività è follia pura. Gli Angeli sono conosciuti per le loro decisioni prese sul momento, e per i loro atteggiamenti incostanti. Questa Virtù limita tale natura istintiva. È utile nelle lotte interiori per una passione, o per resistere alla tentazione. Allo stesso tempo, troppa Prudenza può tramutarsi in indecisione; alcune situazioni necessitano di una mente agile e scattante.
Temperanza
Poiché i Figli del Fuoco sono più adolescenti che uomini, i loro grilli e piaceri a volte vanno oltre i limiti. Arrivano agli estremi per compiere i loro obiettivi personali, spesso andando troppo oltre le volontà dell'Onnipotente. La Temperanza è la Virtù che modera tale attitudine. Fa si che le loro azioni siano più moderate, e i loro pensieri più razionali. Troppa Temperanza, però, esige un prezzo. Talvolta fa si che un Figlio del Fuoco non riesca a prendersi la libertà necessaria per prendere una decisione veloce e pulita.
Fortezza
La Fortezza rappresenta la forza interiore, e di volontà, che il Figlio del Fuoco possiede. È la capacità dell'Angelo di sopportare il dolore, sia fisico che psicologico, e di non essere fermato dagli scogli sul percorso verso il suo obiettivo. Nonostante giochi un ruolo cardine nel resistere alle tentazioni ed alle macchinazioni demoniache, troppa Fortezza può essere il segno di una natura cocciuta e fondamentalista.

3.1.6 FORZE

Il prossimo passo nella creazione del personaggio, è la scelta delle Forze. Qui, al giocatore, sono dati 7 punti da spendere nella scelta di poteri celestiali.
All'inizio della descrizione di ogni ordine vi è una lista di Forze Primarie e Secondarie; sono le sfere che il giocatore può scegliere. Le Forze Primarie costano 1 punto, quelle secondarie 2 punti. Per ogni gruppo di Forze, i poteri celestiali devono essere acquistati in ordine. Quindi, un personaggio deve avere una Forza a livello uno e due, in una data sfera, per ottenere il terzo livello della Forza. In alcuni casi vi sarà più di una Forza ad un dato livello. Se è così, al giocatore è solamente richiesto di acquistare una sola di queste Forze, poi potrà acquistare una Forza di un livello immediatamente superiore. Infine, assumendo a posteriori che i giocatori stiano facendo personaggi del Coro degli Angeli, potranno essere acquisite solo le

Forze della terza triade.

3.1.7 TENTAZIONI

I sentimenti degli Angeli sono cose frivole, tenute a freno da invisibili fili di obblighi morali. Questi antichi adolescenti spesso si ritrovano lontani dai loro compiti divini.

Le Tentazioni sono la rappresentazione di questa particolare personalità. Tutti i personaggi iniziali partono con tre Tentazioni. Ci sono cose a cui un Figlio del Fuoco fa particolarmente fatica a resistere; tali cose non devono per forza essere intrinsecamente malvagie, ma possono essere, spesso, delle normali fonti di distrazione. Per esempio, un Angelo potrebbe avere una tentazione verso i bambini. Lo affascinano a tal punto che desidera perseguire il suo obiettivo di osservarli e interagire con loro.

Ogniqualvolta un Figlio del Fuoco si scontra con una di queste Tentazioni, c'è la possibilità che soccomba ad essa. La situazione è solitamente risolta tramite l'interpretazione, ma il Narratore può, se così vuole, richiedere un tiro. Il tiro è sempre basato sulla Virtù più appropriata, a seconda della situazione. Un maggiore riferimento all'interagire con le Tentazioni sarà discusso nella sezione delle Meccaniche di Gioco.

I giocatori, però, dovrebbero stare ben attenti. Le Tentazioni devono essere scelte con cautela. Scegliere delle Tentazione che sono troppo vaste ed estese, può far divenire estremamente difficoltoso portare a termine i propri doveri divini. Al contrario, scegliere tentazioni insignificanti priverà il giocatore di nuove possibilità di interpretazione. In breve, è compito del Narratore decidere quali Tentazioni siano maggiormente adatte al suo gioco.

3.1.8 PROVVIDENZA

La Provvidenza rappresenta un aspetto dell'universo a cui il Figlio del Fuoco è particolarmente affine. Può essere una cosa, un'idea, od anche un'emozione. Tutti i tiri che si basano su quest'area "di esperienza" sono a +1, senza tenere conto di quale Aspetto o Virtù venga usata.

Per i personaggi iniziali, tale Provvidenza deve essere specifica; gli Angeli minori sono limitati ai tiri delle Provvidenze minori. Alcuni esempi: uomini calvi, un'ora specifica della giornata, o l'ammirazione di uno dei propri parenti. All'inizio, la provvidenza avrà uno spazio molto piccolo nel gioco, ma come il personaggio salirà nella Gerarchia Celeste, così la sua Provvidenza crescerà. Per ogni nuovo Coro in cui riesce ad accedere, il proprio raggio d'azione migliorerà di conseguenza.

Per spiegare meglio questa cosa, ecco un altro piccolo esempio. Alla creazione del personaggio, un Figlio del Fuoco nel Coro degli Angeli potrebbe scegliere la sua Provvidenza: alle 2 di pomeriggio. Alle 2 otterrà il bonus sopra segnato, quindi. Alla sua salita nei Cori, seguirà un incremento in tale potere alzandolo di alcune ore (diciamo dalle 2 alle 4). Naturalmente tale incremento potrebbe anche includere un intero mese o un specifico giorno della settimana (Giovedì per esempio).

I giocatori dovrebbero scegliere una Provvidenza senza risvolti negativi. Cose come depravazione, uomini malvagi, e tortura sono chiamate Dominazioni, e riguardano il reame dei Demoni, non degli Angeli.

Si dice che gli Angeli della prima Triade (Serafini, Cherubini, e Troni) siano in grado di concedere Provvidenze aggiuntive ai Figli del Fuoco minori.

3.1.9 SEGNO PARTICOLARE

Tutti i Figli del Fuoco, sia caduti che divini, hanno segni che li distinguono fra loro; se li portano dietro anche nel mondo materiale. Quando gli Angeli prendono aspetto umano (Forma Nascosta), questo segno particolare si manifesta. Ogni personaggio ha una cosa che si ripete in tutte le forme umane che egli assume; per esempio un Angelo si può manifestare solo come un bambino, oppure deve sempre indossare un pezzo di stoffa verde. Può essere che l'Angelo prenda la

forma di persone con determinate peculiarità fisiche, oppure può essere che abbia un certo tatuaggio: ci sono possibilità infinite e le varie idee devono essere discusse con il Narratore. Qualunque cosa il giocatore scelga, essa deve essere distintiva e legarsi con il concetto del personaggio.

3.1.10 GRAZIA

La Grazia è una componente importante in Figli del Fuoco. Rappresenta quanto favore abbia il personaggio dall'Onnipotente. In poche parole, indica quanto l'Angelo piaccia a Dio. Per questo la Grazia indica la possibilità che il personaggio ha nell'invocare un intervento diretto dell'Altissimo; inoltre è usata per effetti indiretti di alcuni tiri. L'effetto della Grazia e il suo uso verranno dettagliati più in là, nella sezione delle Meccaniche di Gioco.

La Grazia iniziale di un personaggio è determinata dal suo ordine. La lista sotto elenca gli Ordini e la corrispondente grazia iniziale.

Grazia Iniziale di ogni Ordine
Angeli della Vendetta 5
Angeli della Spada 7
Psicostasi 7
Angeli della Purificazione 8
Angeli Amministratori 10
Angeli Custodi 8

3.1.11 CONSIDERAZIONI FINALI

A questo punto hai terminato la parte statistica della creazione del personaggio. Ciò che hai fra le mani, però, non è un personaggio completamente scolpito; senza aggiungere dettagli e motivazioni, tutto ciò che ti rimarrà sarà una scheda piena di numeri senza senso. Per far prendere vita al tuo personaggio, e renderlo divertente da giocare, l'autore ti dà i seguenti consigli:

1.Scrivi una descrizione del tuo personaggio; come appare, che aspetto ha nella forma divina, e il suo segno particolare. Parla delle motivazioni del personaggio, e del suo pensiero sugli aspetti cardine del gioco (Demoni, Figli dell'Argilla, Grigori, stregoneria, Nephilim, tecnologia, ecc.)

2.Descrivi alcuni dei più importanti episodi durante la sua esistenza angelica, e che effetto hanno avuto su di lui; cercare di scrivere una storia per una creatura che ha vissuto sin dall'origine dei tempi è abbastanza stupido, non provarci neanche. Limitati ad estrapolare i momenti più significativi della sua esistenza. Ricorda, questo dovrebbe servirti a capire maggiormente il tuo personaggio, non nel perderti in inutili dettagli.

3.Rispondi ad alcune domande, alle quali la tua scheda del personaggio potrebbe alludere. Per esempio, spiega perché uno dei tuoi aspetti è maggiore degli altri. Perché il personaggio possiede quelle determinate tentazioni? Perché ha quel segno particolare? Queste domande ti aiuteranno ad avere una maggiore comprensione ed un maggior interesse di quello che in caso contrario diventerebbe un personaggio senza sfumature.

3.2 Meccaniche Di Gioco

3.2.1 SEMPLICITA' VS COMPLESSITA'

Ci sono poche regole in Figli del Fuoco. L'autore è fermamente convinto che il gioco di ruolo debba essere più incentrato sulla storia e l'interpretazione, e meno sulle regole. È comunque possibile, per chi lo desidera, giocare una scena con un gioco rallentato, tramite regole astratte, o fare tiri di dado senza fine. Per tale motivo la semplicità è solo consigliata, rispetto alla complessità od anche rispetto al realismo.

Buona parte del sistema di Figli del Fuoco agisce sullo sfondo del gioco, ed è concepito per fissare atmosfera e continuità al tutto; sono linee guida che sono applicate prima della sessione di gioco inizi, o al termine di essa. Per esempio, c'è un buon numero di regole riguardo la creazione del personaggio. Esse sono concepite per dare una struttura al gioco e per aiutare i giocatori a capire la trama e le sfumature contenute nel gioco stesso.

Comunque, vi è la ineluttabile necessità di usare le regole nel corso della sessione di gioco. Senza di esse disfacimento, perdita di

controllo, e un senso di sbilanciamento si fanno sempre più strada, ma tali regole dovrebbero essere ridotte all'osso. Questa sezione cerca di spiegare quali regole applicare per aiutare il Narratore a controllare e a stabilire il flusso del gioco.
Ricordate che queste non sono leggi scritte su tavole di marmo. Al contrario, esse sono solo delle tracce, e dovrebbero essere ignorate quando contrastano con la storia. Non tirate per svantaggiare delle buone storie (o addirittura per sostituirle). Alcuni gruppi e Narratori si troveranno meglio con una maggior aderenza alle regole, altri con uno stile molto più libero. Ogni gruppo di gioco è unico, e possiede un differente approccio alle regole. Indi, è la saggezza del Narratore a dire quali regole dovrebbero essere applicate e quali no.

3.2.2 LA REGOLA FONDAMENTALE

Ecco qui la regola fondamentale dell'intero gioco.
Le situazioni di disputa, o contrastate, sono risolte tirando 2d10. A ciò si aggiunge un numero che varia a seconda del punteggio della statistica correlata all'azione. Nella maggior parte dei casi un totale di 20 o più è considerato un successo.
Se il Narratore vuole alzare la difficoltà all'azione, per ottenere il successo (Tiro + Stat), esso deve essere superato. Il Narratore può preparare scalette a suo piacimento, ma quella sotto fornisce una buona base.
Difficoltà - Bersaglio
Normale 20
Difficile 25
Molto Difficile 30
Quasi Impossibile 35
Si è tentato di rendere semplici tali regole e non di aggrovigliare la matassa con inutili infarcimenti aulici.
Tutto qua. Questa regola copre il 90% del sistema di gioco.
Per le azioni contrastate (es. due personaggi stanno gareggiando al tiro della fune) entrambi i giocatori dovranno tirare, e quello che avrà ottenuto il risultato più alto vincerà. Semplice.
C'è, comunque, una piccola opzione che il Narratore può integrare a sua scelta. Un tiro con totale pari a 2 (gli occhi del serpente) è considerato sempre un fallimento, anche se il totale dei dadi e della statistica correlata pareggiano o superano il numero richiesto. Nei tiri contrastati, tale cosa fornisce un -5 alla somma finale. Al contrario, un tiro con totale di 20 (doppio zero) è considerato sempre un successo, anche se non supera o raggiunge il totale richiesto. Nel caso sia un tiro contrastato, esso aggiunge un +5 al totale.

3.2.3 QUANDO TIRARE E QUANDO NON FARLO

Tirare troppi dadi può rallentare il gioco o spezzare il flusso di una scena, mentre pochi tiri lasciano ai giocatori il gusto amaro di non avere controllo sugli eventi della storia. Trovare la giusta via di mezzo è la sfida di ogni Narratore. Qui sotto avete cinque linee guida per aiutare i Narratori a decidere quando far tirare, e quando non far tirare, i dadi.
1.Se un'azione è semplice o tipica, un tiro non dovrebbe essere richiesto. Per esempio, i Figli dell'Argilla non dovrebbero mai tirare per vedere se riescono ad accendere la loro macchina (ma i Figli del Fuoco, per la loro difficile interazione con la tecnologia, dovrebbero invece farlo).
2.Quando un'azione è irrilevante per il corso della storia, si dovrebbe evitare di tirare; molte di queste situazioni riguardano il comportamento del personaggio, e dovrebbero essere risolte attraverso l'interpretazione. Fermare il gioco per risolvere queste azioni di poco conto non fa che rallentare il tutto.
3.La comunicazione tra i giocatori e gli altri personaggi non dovrebbe mai essere decisa da un tiro, anche se i giocatori stanno pressando o forzando qualcuno per apprendere qualcosa; tale situazione è una perfetta opportunità di interpretazione, che non dovrebbe essere schematizzata in infimi risultati casuali. Si spera caldamente che tale pratica non venga sbrigata in modo veloce.
4.Azioni il cui risultato è così legato alla

trama da essere indiscutibile, non devono assolutamente essere tirate. Se è necessario un certo risultato per continuare la trama, allora non si dovrà tirare tale azione, ma essa deve essere lasciata al giudizio del Narratore. Non c'è nulla di peggio di un giocatore che tira un doppio 10 (ovvero un successo automatico) riuscendo così a scoprire che hanno perduto la persona a cui davano la caccia (rovinando i piani del Narratore).
I Narratori dovrebbero evitare di far tirare per azioni in cui i personaggi hanno già avuto successo durante una scena, od anche una sessione. Ci sono, naturalmente, molte eccezioni a questi consigli, ma nei casi normali un Figlio del Fuoco che è riuscito in un tiro per far funzionare un computer, non dovrebbe essere costretto a ripetere il tiro nel resto della scena; tali nuovi tiri sono ridondanti e rallentano il corso del gioco.

3.2.4 USARE LE FORZE

Un aspetto per cui le regole e le linee guida sono molto importanti, riguarda l'uso delle Forze celestiali. Tali Forze aggiungono molto al personaggio ed al gioco, ma possono essere una fonte di grande lamentela e dibattito. Questa sezione tenterà di spiegare chiaramente i loro usi e limitazioni.
Ogni Forza ha una statistica di riferimento su cui si basano tutti i tiri di dado. Tale statistica è differente per ogni Forza. Controllate la descrizione di riferimento per la statistica. Nella maggior parte dei casi, come per il resto del gioco, basta raggiungere il 20. Risultati maggiori indicano manifestazione maggiori o più potenti di una Forza, ma questa è una cosa che deve decidere il Narratore.
Alcune Forze sono contrastate (ovvero vi si oppone direttamente un altro personaggio). In tali casi entrambi i partecipanti devono fare un tiro. Se il totale raggiunto dal personaggio che usa la Forza è maggiore di quello del suo avversario, la Forza riesce; se invece la somma tra tiro e statistica non raggiungono il 20 (anche se la somma è maggiore di quella dell'avversario), la Forza non ha successo.
L'uso delle Forze può essere percepito dagli altri celestiali, così come da Figli dell'Argilla molto sensibili. Il Figlio del Fuoco emette un forte tipo di energia (come un'onda sonica). Più la Forza è potente, maggiore sarà l'oscillazione che produrrà. Un giocatore che tira 21 nel compiere una benedizione, creerà un sussurro (udibile solo da quelli molto vicini a lui), mentre tirando un 35 creerà un onda sonora colossale, che potrà essere sentita in qualunque luogo della città. Le onde più grandi sono più facili da percepire rispetto a quelle più piccole. Solitamente, se un personaggio supera il totale da raggiungere di 5 o meno, è quasi impossibile per i vicini stabilire l'origine dell'onda. Se, però, il tiro è superiore di 10 o più, è relativamente facile stabilire la sua origine. Tale cosa è molto flessibile, e lasciata a completa discrezione del Narratore.
Nonostante i celestiali nelle vicinanze possono capire che Forza sia stata usata, non possono comprendere quale Forza specifica sia stata sfruttata. Anche determinare se l'origine della Forza sia infernale o divina è impossibile; si sa solo che c'entra un potere celestiale di qualche tipo.
L'uso di una Forza può essere percepito solo all'inizio di questa. Le Forze che hanno effetti a lungo termine non possono essere percepite se il celestiale arriva sulla scena dopo l'invocazione della Forza. Per esempio, i celestiali che usano la Forza Collegamento, non devono temere che essa venga scoperta, dopo che la Forza è stata usata e il collegamento stabilito.
Non ci sono limiti al numero di volte che un personaggio può usare una Forza specifica durante la sessione di gioco. L'Onnipotente, però, disapprova coloro che usano i loro talenti celestiali e non utilizzano la loro ragione per risolvere i problemi.

3.2.5 INTERAGIRE CON LA TENTAZIONE

Tutti gli Angeli hanno delle debolezze; come bambini, essi sono continuamente distratti dalle loro occupazioni. In Figli del Fuoco, questa debolezza è rappresentata dalle Tentazioni.
Le Tentazioni sono quelle cose che traviano e

distraggono l'Angelo dalle sue missioni divine. Ogni giocare deve scegliere almeno tre Tentazioni per il proprio personaggio durante la fase della creazione del personaggio.
I Narratori dovrebbero adoperarsi nel far scontrare i PG con le loro tentazioni, facendolo però in modo attinente allo svolgimento della trama. Più essi dovranno sopportare e portare questi difetti nella propria personalità, più i giocatori comprenderanno ed apprezzeranno la natura del gioco. Questa lotta mortale tra la grandezza dell'Onnipotente e la corruzione del mondo materiale, è il cuore del gioco.
Quando è possibile, lo scontro di uno giocatore con una sua Tentazione deve essere risolto tramite l'interpretazione. Talvolta, però, il Narratore potrebbe richiedere un tiro di dado, per rappresentare fedelmente la grande influenza che le Tentazioni hanno sui personaggi. Un giocatore potrebbe desiderare che il suo personaggio faccia una determinata cosa, ma la necessità di soddisfare la propria Tentazione è troppo grande.
I giocatori non necessitano di tirare se decidono di piegarsi alla loro Tentazione. Solo se il giocatore tenta di resistere alla fonte della sua Tentazione potrebbe essere richiesto un tiro. Tali tiri sono basati su una delle quattro Virtù divine; la Virtù usata dipende dalla situazione. Nella maggior parte dei casi, bisogna raggiungere il 20, ma il Narratore può cambiare la difficoltà, per riflettere la diversità tra le diverse Tentazioni.
Ecco un esempio.
L'Angelo custode Iriquel è stato inviato per proteggere un importante uomo d'affari. Iriquel ha come sua Tentazione il gioco d'azzardo. Iriquel segue il suo protetto in un casino di Las Vegas; egli è subito investito dall'incredibile voglia di giocare. Il giocare desidera che Iriquel continui a seguire l'uomo d'affari, poiché sa che l'anima dell'uomo rischia di essere corrotta da forze oscure. Il Narratore afferma che è necessario un tiro per resistere a questa tentazione. Inoltre, non è una Tentazione "ordinaria". Il giocatore deve resistere ad una stanza piena di centinaia di slot-machine, video-poker, dozzine di tavoli di roulette, blackjack, ed altro. Il totale da raggiungere è 25 (difficile).
A seconda dei dettagli della scena, qualsiasi delle quattro Virtù può essere appropriata per il tiro. In questo caso, il Narratore ritiene che la Temperanza sia la Virtù che meglio si adatta alla situazione. Iriquel ha una Temperanza di 8, e il giocatore tira 11. Il totale è 20, meno di quanto richiesto, ovvero 25. Iriquel è costretto a lasciar solo il suo protetto, e soccombere all'invitante tavolo di blackjack.
In molti casi determinare quale Virtù sia la meglio adattabile alla situazione può essere difficile; alcune volte, più di una Virtù potrà sembrare appropriata alla situazione. Non ci sono regole definite o rapide per prendere questa decisione; la parola ultima spetta al Narratore.

3.2.6 Angeli e Tecnologia

Come già ben discusso prima in questo manuale, gli Angeli hanno problemi ad interagire ed usare la tecnologia. Il modo in cui riflettere tale difficoltà è relativamente semplice. Ogniqualvolta un Figlio del Fuoco ha a che fare con delle tecnologia, deve fare un tiro di Intelletto. Per forme semplici di tecnologia, la difficoltà è normale (20). Più il consegno tecnologico sarà avanzato, più la difficoltà aumenterà. Innovazioni tecnologiche dell'ultimo grido, come computer, possono avere una difficoltà quasi impossibile (35).

3.2.7 Combattimento

Il combattimento in Figli del Fuoco, è trattato alla pari degli altri aspetti del gioco. Molti sistemi di gioco suddividono il combattimento in dozzine di passaggi, regolati da rigidi paletti ed incasellati in modo rigoroso. Tale sistema è inadatto a questo gioco e, come pensa l'autore, serve solo a spezzettare le scene e a mettere in secondo piano l'interpretazione.
Una scena di combattimento è gestita da un solo tiro di dado. I giocatori non devono tirare ogni volta che si colpisce un Demone, o che si lotta con un Grigori. Invece, un tiro

rappresenta lo scorrere generale del combattimento, provocando e riassumendo molte azioni.
Delle piccole note di introduzione devono essere fatte prima della spiegazione del tiro di dado. Sia i giocatori che i Narratori dovrebbero essere consapevoli del fatto che i celestiali possono essere affrontati fisicamente solo se si trovano nello stesso aspetto del loro avversario. In altre parole, un Angelo che è in Forma materiale, non può entrare in combattimento con uno in Forma eterea. Inoltre, la trasformazione da una Forma (o stato) all'altra dura da cinque a dieci secondi perché si realizzi completamente. Infine, gli Angeli che sono in forma eterea hanno sempre l'opzione di teletrasportarsi lontano se le cose si mettono male; ma il teletrasporto in situazioni di stress è difficile ed erroneo. I celestiali che tentano di fuggire così dal combattimento non hanno alcuna idea di dove possano finire. Possono finire qualche chilometro più in là, come dall'altra parte del mondo. Il luogo di arrivo è a pura discrezione del Narratore.
Quando due combattenti si affrontano, il Narratore può richiedere un tiro di combattimento. Entrambi tirano usando il loro Aspetto Potere; il risultato dei tiri sono poi confrontati. Il personaggio che avrà ottenuto il risultato maggiore avrà la predominanza nella scena di combattimento. Maggiore sarà la differenza tra i due tiri, e maggiore sarà il divario fra i due. Una differenza pari al Vigore del giocatore perdente, comporterà una vittoria decisiva del giocatore vincitore, e il personaggio perdente sarà ferito a sufficienza ad essere costretto a tornare nei Paradisi. Se la differenza è pari a due volte il Vigore del perdente (una cosa estremamente rara) lo scontro si risolverà con la distruzione totale dell'Angelo perdente.
Come per gli altri tiri, il Narratore può decidere che una delle due parti abbia, in alcune situazione, un palese vantaggio sull'altra. Esso può essere rappresentato da un bonus addizionale ad uno dei tiri dei combattenti.
Il tiro, comunque, è effettuato solo all'inizio della scena di combattimento. Verrà data una generale idea del corso degli avvenimenti, dal Narratore, e spetterà ai giocatori il compito di arricchire con dei particolari, tramite l'interpretazione, la scena. Può anche essere cambiata anche la sorte del combattimento con gesti incredibili e ponderati.
Il tiro per il combattimento è opzionale. In alcuni casi tale tiro è uno spreco di tempo. Non dovrebbe essere effettuato quando degli alleati di un gruppo combattono contro gli alleati di un altro gruppo; tali scontri devono essere risolti nel mondo migliore in cui possano favorire il corso della storia, e gestiti dal Narratore. Inoltre i giocatori non dovrebbero essere costretti a tirare per il combattimento se esso è irrilevante.

3.2.8 USARE LE FORZE IN COMBATTIMENTO

Il tiro di combattimento sopra descritto, concerne solo un confronto fisico fra due entità. Non prende in considerazione l'uso delle Forze in uno scontro. L'utilizzo di tali Forze può cambiare facilmente l'esito di un combattimento, e permettere ai giocatori di uscire vittoriosi dalla scena.
Nel mezzo della battaglia, però, è molto difficile utilizzare le Forze. Tentare di sbarazzarsi del nemico ed esercitare in qualche maniera la propria volontà sull'universo può essere una sfida scoraggiante. Per questo, molti tiri per le Forze nella scena di combattimento avranno una difficoltà di difficile (25). Ciò si riflette nei tiri contrastati, dove il personaggio che usa una forza incorre in una penalità di -5 al suo totale, quando viene comparato a quello dell'avversario.
Ricordate che però non tutte le situazioni di uso della Forza incorreranno in questa penalità. Ci sono alcuni contesti di gioco in cui la penalità non ha senso. Per esempio, sebbene il personaggio debba effettuare un tiro di combattimento, i personaggi che usino una Forza prima di entrare in lotta non dovranno soffrire di questa difficoltà aumentata.
In conclusione, l'effetto delle Forze in una scena di combattimento varia dal contesto.

Per tale ragione il Narratore è responsabile nel decidere i loro effetti, e quando, in una battaglia, cambino le carte in gioco.

3.2.9 USARE LA GRAZIA

La Grazia ha due usi nel sistema di Figli del Fuoco. In primis è una riserva dalla quale i giocatori possono attingere per aumentare i risultati dei loro tiri. Per ogni punto di Grazia speso, il giocatore riceve un +1 al suo tiro di dado. Ci sono, comunque, alcune restrizioni.

Per prima cosa, il massimo numero di punti Grazia che un giocatore può spendere su un singolo tiro dipende dal suo Coro. La seguente lista illustra queste limitazioni.

Coro – Spesa Massima
Angeli 2
Arcangeli 3
Principati 4
Potestà 6
Virtù 8
Dominazioni 0
Troni 15
Cherubini 20
Serafini 25

Inoltre, la spesa totale di Grazia deve essere decisa prima del tiro del dado. Un giocatore non può calcolare se abbia fallito od avuto successo prima di decidersi ad usare i suoi punti Grazia.

I punti usati in tale modo sono perduti permanentemente. Inoltre, sono considerati spesi per tutta la durata della storia; all'inizio di una nuova storia, il giocatore può di nuovo accedere a tutti i suoi punti Grazia.

Si possono usare i punti Grazia non solo per modificare i tiri di dada, ma per tentare di richiedere un aiuto divino. Il celestiale invoca l'intervento dell'Onnipotente al suo fianco. Il tiro è di tipo percentuale; il giocatore deve avere un risultato pari od inferiore al suo punteggio di Grazia. Il tiro deve essere effettuato sul punteggio di grazia originario, non su quello modificato per la spesa nel modificare i tiri.

Questa opportunità è da usarsi solo per uscire da situazioni estreme. Sia che abbia successo o fallisca, la Grazia del personaggio scende di 5 punti. Ciò è un cambiamento permanente al punteggio di Grazia, e può essere riscattato solo con atti volti ad incrementare la Grazia. L'Altissimo non ama fare il lavoro dei suoi Angeli, e considera il suo intervento come un fallimento da parte dei suoi sottoposti.

3.2.10 OTTENERE E PERDERE GRAZIA

Durante l'esistenza di un personaggio, il punteggio di Grazia di questo può cambiare. C'è un certo tipo di comportamenti che l'Onnipotente vuole dai Figli del Fuoco, e favorisce chi segue questo dettame, mentre vede di mal occhio chi va contro i Suoi desideri.

Ogni ordine ha i suoi metodi personali su come guadagnare e perdere Grazia. Ci sono, però, alcune azioni generali che incrementeranno o diminuiranno la Grazia. Ecco qui due liste che illustrano alcuni di questi atti. Il Narratore si senta libero di aggiungere, modificare, o interpretare queste liste come ritiene più opportuno. Supplementi successivi a questo sistema iniziale forniranno alcuni criteri specifici per ognuno degli ordini.

Perdere Grazia
Uccidere un Figlio dell'Argilla (se non su ordine), 10
Intervento Divino 5
Andare contro il libero arbitrio dell'uomo 5
Uso eccessivo della Forza divina 1
Soccombere ad una Tentazione, fallendo così la propria missione 3
Disobbedire di propria volontà al volere di Dio 1
Fare in modo che un Figlio dell'Argilla si allontani da Dio 2

Ottenere Grazia
Riportare un Figlio dell'Argilla sulla via dell'Altissimo 5
Distruggere un Anakim o un Nephilim 3
Resistere ad una forte Tentazione per portare a termine il proprio compito 2
Raddrizzare il fato di un Figlio dell'Argilla 1
Sconfiggere delle forze malvagie 2

3.2.11 AVANZARE TRA I RANGHI

Buona parte dello sviluppo del personaggio è compiuto tramite l'interpretazione. Tentare di applicare regole a questo procedimento danneggia i giocatori e la storia che il Narratore sta tentando di tessere con maestria. Molti giochi usano punti esperienza o cose simili per simulare la crescita del personaggio; una cosa del genere è destinata a fallire miseramente in Figli del Fuoco.

Al contrario, l'incremento negli Aspetti, l'apprendimento di nuove Forze, e la resistenza alle Tentazioni, sono elementi totalmente soggettivi nella storia, non controllati da spese di meri punti. Anzi, tutto è lasciato nelle mani del Narratore, e all'interpretazione dei giocatori. In un qualsiasi momento della storia (anche se ciò normalmente accade alla fine di una missione o in un punto "morto" della trama) il Narratore può ricompensare i giocatori innalzando qualcosa sulla loro scheda. Questo aumento deve essere in relazione alle azioni svolte in gioco, e su cosa i giocatori annunciano di fare tra una sessione e l'altra. Ad esempio, un giocatore che sta attivamente cercando alcuni celestiali che padroneggiano una certa Forza, potrebbe, in un punto cruciale della storia, imparare la nuova Forza tanto desiderata.

C'è un altro lato di questo processo, però. Il Narratore può anche diminuire i punteggi, se lo ritiene opportuno. Ciò dovrebbe essere fatto con moderazione e solo quando lo richiedono situazioni esagerate. Per esempio un personaggio che fallisce costantemente i tiri sulla Temperanza o non attua un'interpretazione in linea al suo alto punteggio di Temperanza, potrebbe arrivare a comportarsi in modo spericolato ed imprudente. Il Narratore può indicare questo cambiamento abbassando il suo punteggio di Temperanza.

Oltre all'aumento, o diminuzione, degli elementi della scheda del personaggio, c'è un altro tipo di avanzamento del personaggio che deve essere ricordato. Esso ruota intorno all'abilità del personaggio di progredire nella Gerarchia Celeste. Tale avanzamento, però, non necessita di alcuna regolazione.

Come spiegato durante il processo di creazione del personaggio, tutti i personaggi giocanti (a meno che il Narratore non decida altro) iniziano il gioco al rango di Angeli. Nonostante avanzare nella Gerarchia Celeste sia una cosa rara, è certamente possibile. Per la maggior parte dei personaggi aiutanti e PNG ciò non avverrà mai, ma per i PG è qualcosa che possono riuscire a compiere. Ci sono, comunque, alcuni prerequisiti che il personaggio deve soddisfare.

In primis, bisogna soddisfare il prerequisito di Grazia. Ogni Coro richiede un punteggio minimo di Grazia per avanzare ad esso. La perdita di Grazia dopo essere entrati nel nuovo Coro non porta all'immediata espulsione da esso. Molti Figli del Fuoco hanno punteggi di Grazia molto mutevoli, ma deve esserci il punteggio minimo di Grazia richiesto nel momento della "promozione". La lista qui sotto indica tali requisiti, indicando anche il punteggio massimo per gli aspetti e le virtù che gli Angeli di ogni Coro possono avere.

Coro - Grazia – Massimo Statistica
Angelo - 13 13
Arcangeli 15 14
Principati 30 15
Potestà 40 16
Virtù 50 17
Dominazioni 60 18

Bisogna soddisfare un secondo requisito per la promozione. Il personaggio deve fare un atto di incredibile bontà divina (come salvare le anime di centinaia di persone sull'orlo della dannazione) che non si confà direttamente alla sua missione, o il giocatore può anche accedere al Coro superiore grazie a una sorprendente interpretazione. In ogni caso, la decisione è lasciata al Narratore. La promozione, comunque, non dovrebbe essere concessa a giocatori che compiono buone azioni o interpretano magistralmente, solo per lo scopo di salire ad un nuovo Coro. Tali pianificazioni non dovrebbero essere ricompensate.

3.3 Forze

3.3.1 Vista d'insieme

Le sezioni seguenti descrivono le Forze che possono possedere i Figli del Fuoco. Sono divise in categorie e tra i poteri della terza e sella seconda triade. I personaggi che appartengono ad un Coro estraneo alla seconda triade non potranno scegliere queste Forze. Poiché i PG non potranno avanzare nella prima triade, le forze di essa non sono descritte in questo manuale. Verranno dettagliate in un supplemento futuro.

Ognuna di essa è descritta normalmente, partendo dal nome della Forza, a cui segue il livello della Forza. I personaggi devono possedere una Forza a tutti i livelli inferiori prima di apprendere un livello superiore. Se, comunque, due Forze sussistono ad un dato livello, il personaggio necessita di impararne solo una prima di passare al livello successivo. Tale requisito si applica separatamente ad ogni categoria di Forza. In altre parole, avere una Forza di livello uno in Benevolenza non permetterà al personaggio di prendere una Forza di livello due in Guerra.

Dopo il livello, c'è l'Aspetto relativo; indica quale Aspetto venga utilizzato insieme ai tiri di dado per usare la Forza.

Poi, è segnata la durata della Forza. Ci sono quattro tipi di durata: immediata, scena, sessione, e storia. Gli effetti immediati non sono necessariamente istantanei. Quando invocati possono sussistere da soli e non sono alimentate dagli Angeli. Gli altri tipi di durata si spiegano da sè.

Infine, la descrizione delle Forze è preceduta dall'indicazione di quali forme l'Angelo debba assumere per usare la Forza. Ci sono poche Forze che permettono di essere usate da celestiali nella Forma Discreta. Inoltre, alcune Forze devono essere lanciate in stato materiale. Poiché la Forma Nascosta è sempre materiale, non cambia nulla, ma la Forma Divina avrà il mondo materiale come limitazione.

La descrizione di ogni Forza dà un'idea generale della meccanica e dell'effetto della Forza. È una cosa volutamente vaga per permettere al Narratore di interpretarla a suo piacimento.

Alcuni Narratori si sentono a maggior agio con esempi specifici e soddisfacenti. Per tale ragione, l'autore ha incluso delle Regole Opzionali dopo la descrizione di molte Forze. Coloro che trovano più aiuto in un pacchetto di regole già preparate le potranno trovare utili, mentre quei Narratori che preferiscono un approccio più libero ed intuitivo possono semplicemente ignorarle.

3.3.2 Benevolenza

TERZA TRIADE

Calmare La Bestia Selvaggia

Livello: 1

Aspetto: Gloria

Durata: Scena

Forma: Divina, Nascosta

Descrizione

Con un semplice pensiero, il Figlio del Fuoco può placare una delle creature selvagge di Dio. Un leone adirato diverrà docile; un orso infuriato diverrà affettuoso. Più animali feroci potrebbero alzare la difficoltà, così come la condizione della fiera(intrappolata, affamata).

Regole Opzionali

Come regola generale, per gli animali domestici, anche se diventano aggressivi e portati ad attaccare, non è necessario un tiro; contro tali bersagli si dovrebbe avere un successo automatico. Gli animali che sono intrinsecamente selvaggi (tassi, squali…) richiedono solitamente un tiro pari a difficile (25). Gli animali addestrati per l'aggressione o che sono al limite della fame, alzeranno di un ulteriore gradino la difficoltà (+5).

Parola Calmante

Livello: 2

Aspetto: Gloria

Durata: Scena

Forma: Divina, Nascosta

Descrizione

Tramite parole gentili, il celestiale può spegnere l'angoscia, la paura e calmare l'ira di un Figlio dell'Argilla. Se la Forza è usata nello stato materiale, le parole sono udibili

dal bersaglio e da chi gli sta intorno. Se invece il Figlio del Fuoco è in stato etereo, le parole possono essere udite solo da essere eterei. In tale situazione, il bersaglio sarà solo cosciente che l'emozione dentro di lui si sta calmando ed affievolendo. Se il Narratore lo dichiara come tiro contrastato, si usa la Fortezza del bersaglio per resistere all'effetto della Forza.

Melodia Calmante
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Tramite una canzone angelica, il celestiale può spegnere l'angoscia, la paura e calmare l'ira di un gruppo di Figli dell'Argilla. Per molti versi, questa Forza è identica alla parola calmante. Se il Narratore vuole compiere un tiro contrastato, la Fortezza più alta tra il gruppo è usata per resistere alla Forza. Solo coloro che l'ascoltano ne sono affetti, e l'Angelo non può esimere determinati umani nel gruppo dagli effetti di questa Forza.

Tocco Calmante
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Scena
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Questa forza permettere di rendere incosciente un Figlio dell'Argilla od un altro essere materiale. L'Angelo deve essere in grado di stabilire un contatto fisico con il bersaglio. Il tiro per resistere a questa Forza può essere basato usando la Fortezza del bersaglio.
Regole Opzionali
Nonostante la durata di questa Forza si estenda per il resto della scena, l'autore dà questi consigli se dei Narratori vogliono tempi più precisi: maggiore è la Salute dei bersagli, più velocemente essi recupereranno. Sottraete da 20 il loro punteggio di Vigore ed otterrete il numero di minuti in cui rimarranno senza coscienza. Dopo che tale tempo è trascorso, il risveglio non è immediato. Potrebbero passare molti minuti prima di un recupero completo. Nel mentre potranno osservare cosa sta succedendo attorno a loro ed interagire in minima parte con il mondo.

SECONDA TRIADE

Lo Spirito Calmante
Livello: 4
Aspetto: Gloria
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza investe il Figlio del Fuoco dell'abilità di usare parola calmante sui celestiali allo stesso modo che sui mortali. L'unico requisito è, però, che la creatura celestiale sia di rango pari o minore a colui che tenta di usare questa Forza.

Sanità
Livello: 5
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Attraverso un semplice tocco, un Figlio del Fuoco può guarire quei Figli dell'Argilla affetti dalla pazzia. Può guarire le menti di coloro che sono stati segnati da esperienze orrende, o che soffrono di mali inspiegabili.

Serenità
Livello: 6
Aspetto: Gloria
Forma: Divina, Nascosta
Durata: Scena
Descrizione
Il Figlio dell'Argilla viene portato in uno stato a dir poco euforico; egli crederà che ogni cosa sia buona e che nulla lo possa minacciare. Chi viene colpito si siederà quietamente mentre qualcuno lo attacca, e affronterà la morte senza alcuna esitazione. Inoltre non vedrà motivo di mentire a chicchessia. Questa Forza può essere contrastata con la Fortezza del bersaglio.

3.3.3 FUOCO

TERZA TRIADE

Luce Sacra
Livello: 1
Aspetto: Vigore
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza si basa sull'attributo basilare del fuoco, ovvero sull'abilità di fornire luce. L'Angelo porterà uno stemma di luce di qualsiasi sorta. Il luogo designato comincerà a brillare, spargendo luce nell'area circostante. Se la sorgente di luce viene spostata, l'illuminazione si sposta verso essa. Poiché non c'è una ragione materiale e scientifica di questa luce, l'uso di questa Forza può essere terrificante per i Figli dell'Argilla.
Regole Opzionali
Il raggio di luce fornito da questa Forza è determinato da quanto ottiene il personaggio dal suo tiro. Un totale di venti produce una piccola luce con non più di 1,8 metri di raggio. Per ogni punto oltre il venti, si aggiungono 3,5 metri al raggio della luce. I

Controllo Del Fuoco
Livello: 1
Aspetto: Potere
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Con questa Forza, un celestiale può controllare la grandezza di una fiamma esistente. Il fuoco può essere aumentato, diminuito, o spento. Poiché l'effetto dell'uso di questa Forza è immediato, l'uso ininterrotto dipende dal sostentamento della fiamma. Quindi, un fuoco nel deserto che viene aumentato potrebbe tornare velocemente alle sue dimensioni originarie od anche diminuire poiché non c'è nulla da bruciare.
Regole Opzionali
Come regola generale, le fiamme possono essere aumentate solo del doppio. Molte fiamme richiedono un totale di 20, ma fiamme estremamente grandi sono più difficili da controllare. Il Narratore, per questi tipi di fuochi, può assegnare un difficoltà pari a difficile (25).

Fiamma Sacra
Livello: 2
Aspetto: Vigore
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Usando questo potere l'Angelo può creare un piccolo fuoco (più o meno della grandezza di una fiamma di candela) sospesa in aria; la fiammella può apparire in qualunque luogo che sia nel campo visivo dell'Angelo. Se non c'è nulla ad alimentarla, però, essa si spegnerà quasi subito. Nonostante il fuoco possa causare sconforto e un leggero dolore alle creature materiali, non fa dei veri e propri danni.

Fuoco Sacro
Livello: 3
Aspetto: Vigore
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Non è altro che una versione potenziata della fiamma sacra. L'Angelo può creare un fuoco della taglia di un focolare. Come per la forza precedente, il fuoco necessita di un qualcosa da bruciare per sussistere. A differenza della fiamma sacra, però, questa Forza può infliggere veri e propri danni alle creature materiali. Se la creatura rimane nel cuore della fiamma per un lungo periodo di tempo, c'è la possibilità che venga uccisa.

SECONDA TRIADE

Combustibile
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Storia
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco può far divenire combustibile ogni tipo di materiale (inclusa l'acqua). Quando sfiorato dalle fiamme, tale materiale reagirà come fosse benzina. Il

celestiale deve poter toccare l'oggetto o la sostanza per usare questa Forza.
Regole Opzionali
Alcune reliquie mistiche, come oggetti sacri, possono essere molto difficili da influenzare con questa forza. Molti avranno una difficoltà pari a difficile (25), ed alcuni potrebbero avere una difficoltà di molto difficile (30).

Inferno Sacro
Livello: 5
Aspetto: Vigore
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza è l'avanzamento diretto della fiamma sacra e del fuoco sacro. Qui, però, la fiamma creata è incredibilmente ustionante e grande. Può investire un edificio e renderlo cenere in una manciata di minuti. Qualsiasi creatura materiale colpita da questa Forza dovrà essere molto fortunata per sopravvivere, ed anche in tal caso sarà barcollante per il danno inflitto.

Incendio Divino
Livello: 6
Aspetto: Vigore
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Con questa Forza, in pratica, l'Angelo può usare gli stessi effetti di Inferno Sacro su un celestiale. Il fuoco creato interagisce con il mondo materiale, ma ha l'effetto aggiuntivo di colpire allo stesso modo anche gli esseri eterei. Quegli Angeli che si trovano in Forma Discreta, però, non avranno ripercussioni. Nonostante sia improbabile che questa fiammata distrugga un celestiale, è sicuro che causi danno sufficiente a fare in modo che egli debba lasciare il mondo materiale per recuperare, per giorni, le forze perdute.

3.3.4 MIRACOLI

TERZA TRIADE

Esistenza Fortunata
Livello: 1
Aspetto: Gloria
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Con il potere della sua volontà, l'Angelo pone su un Figlio dell'Argilla una fortuna divina. Accadranno cose favorevoli al ricevente, e difficilmente sarà sfortunato. Questa fortuna, comunque, può essere trasmessa solo sui mortali e non sui celestiali.
Regole Opzionali
In termini di meccaniche di gioco, un tiro di 2 non è più un fallimento automatico e non incorre nelle penalità conseguenti. Ricordate però che tale tiro può sempre essere un fallimento, anche se non critico.

Benedizione Minore
Livello: 2
Aspetto: Gloria
Durata: immediate
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Usando questa forza il Figlio del Fuoco può imporre un tocco di grazia sul Figlio dell'Argilla. Questa grazia permetterà al mortale di compiere azioni che in caso contrario non sarebbe riuscito a fare.
Regole Opzionali
Tirando esattamente il necessario (20) si fornisce un punto di Grazia. Per ogni punto in più, viene aggiunto un punto a questa riserva di Grazia. Il ricevente può spendere questi punti per aumentare i tiri di dado, ma solo un punto per tiro. Una volta che i punti vengono spesi, scompaiono per sempre. Gli Angeli non possono aumentare gli effetti usando questa Forza più volte sullo stesso bersaglio.

Carisma
Livello: 2
Aspetto: Gloria
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
La voce di un Angelo è donata ad un Figlio dell'Argilla. Questi, o questa, può affascinare e esercitare la propria influenza su intere folle con delle semplici parole. I seguaci si

perdono nella influenza del loro leader, e le menti semplici possono essere convinte delle cose più incredibili. Alcuni dei più grandi leader del mondo furono i riceventi di questa Forza, garantendo loro la capacità di affascinare le masse. I celestiali dovrebbero essere attenti, però, a chi vogliono concedere questo dono. Una volta dato non può essere revocato, e il Figlio del Fuoco non ha potere su cosa il ricevente possa dire.
Regole Opzionali
Con un tiro pari a 30 o più (molto difficile) gli effetti sul Figlio dell'Argilla sono permanenti.

Concepimento
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Immediata
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Ponendo una mano su una donna, il Figlio del Fuoco farà in modo che essa partorisca un figlio. Nonostante non sia una vera e propria nascita (vi è la necessità sia dell'uomo che della donna per renderla possibile), può permettere di avere un figlio anche ad una coppia sterile. Il bambino nato in tal modo avrà un origine benedetta. Il ruolo che giocherà nella storia è a puro arbitrio del Narratore. Una cosa però è sicura; il bambino è destinato a cambiare in meglio il mondo.

Mracolo Minore
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina, Discreta, Nascosta
Descrizione
Usando questa Forza, un Figlio del Fuoco può padroneggiare le leggi della natura per produrre effetti che alcuni potrebbero definire divini. Alcuni esempi possono essere le stigmate o un ritratto che piange olio.

SECONDA TRIADE

Sacrario
Livello: 4
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divino, Nascosta
Descrizione
Con questa abilità il Figlio del Fuoco può trasformare un luogo in un santuario. Deve essere un luogo, però, che possieda un importante significato per la popolazione circostante, o di una particolare unicità e bellezza. Una toilet, per esempio, non può certo diventare un santuario. Questo nuovo posto sacro fornirà forza e resistenza agli Angeli vicini, e può trasmettere fede ai Figli dell'Argilla.
Regole Opzionali
La forza del santuario dipende dal tiro che l'Angelo effettua quando usa questa forza. Se il tiro va oltre la difficoltà di normale (20), il risultato è un santuario di livello 1. Un tiro di difficile (25) risulta un santuario di livello 2, e un tiro che supera la difficoltà di molto difficile (30) creerà un santuario di livello 3. Il livello indica il bonus che ogni Figlio del Fuoco con Grazia positiva riceve per tutte le azioni effettuate entro il santuario o nei 5 metri entro il suo perimetro. I Figli dell'Argilla con una forte di fede ricevono anch'essi tale bonus.

Miracolo Maggiore
Livello: 5
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Questa forza è molto simile a miracolo minore, se non per il raggio d'azione. Miracolo Maggiore può avere effetto anche su vaste aree, oltre che piegare le leggi della natura. Inoltre verrà evidenziata l'impossibilità a livello fisico dell'avvenimento.

3.3.5 MORTALITA'

TERZA TRIADE

Percepire la Morte
Livello: 1
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione

Con questa Forza, lo psicostasi può localizzare i morti nelle vicinanze, le cui anime devono ancora essere guidate nel trapasso. Inoltre può essere usato per trovare i morti viventi (i cui corpi sono morti e in putrefazione, ma sono ancora animati). La precisione di questa Forza è a totale discrezione del Narratore, ed è dettata dalla necessità della storia.
Regole Opzionali
La distanza in base alla quale un Angelo può percepire un morto, o non-morto, dipende dal suo punteggio di Grazia. Ogni punto di Grazia aggiunge 1600 metri al raggio di azione della Forza dell'Angelo. Perciò, un Figlio del Fuoco con una Grazia pari a 15 può usare questa Forza fino ad un raggio pari a 24000 metri.

Anima Libera
Livello: 2
Aspetto: Gloria
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Con questa Forza, il Figlio del Fuoco tenta di liberare l'anima di un corpo morto. Senza l'uso di questa Forza, l'anima è intrappolata nel corpo e diventa sempre più deforme, così come il corpo si decompone. In molti casi, un'anima liberata fluttuerà naturalmente dirigendosi al Paradiso, fino al suo luogo designato (Paradiso o Tartaro).
Regole Opzionali
Le anime dei morti viventi possono essere liberate anch'esse con questa Forza. Ciò, però, è più difficile del liberare una normale anima, e la difficoltà diviene di tipo difficile (25). Quando l'anima viene liberata, il corpo diviene inanimato ed innocuo.

Giudizio
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Alcune anime hanno vissuto ne nel bene ne nel male. Quando i loro corpi spirano, queste anime hanno la tendenza a rimanere sulla Terra. In tali casi, le anime devono essere giudicate e portate nel loro posto designato nell'aldilà. Se questo giudizio non viene promulgato, lo spirito infesterà la Terra sotto forma di fantasma.
Regole Opzionali
Ci vuole del tempo (solitamente dei giorni) prima che un'anima senza corpo diventi un fantasma. Se l'Angelo usa questo potere durante questo processo di mutazione, è necessario un tiro a difficoltà standard. Però, se lo spirito diviene un fantasma, il tiro è contrastato dal punteggio di Vigore del fantasma.

SECONDA TRIADE
Agonia
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina (eterea)
Descrizione
Il Figlio del Fuoco può usare questa Forza per raggiungere e toccare l'anima di un essere vivente. Tale cosa causa un dolore bruciante nel Figlio dell'Argilla, nonostante non causi reali danni. Tale esperienza lascerà scioccato il Figlio dell'Argilla per un certo periodo di tempo. L'uso di questa Forza, però, talvolta fa incorrere in una perdita di Grazia. L'Onnipotente non apprezza che le Sue creature predilette vengano torturate, quindi tale Forza è usata solo in casi estremi.
Regole Opzionali
Il ricevente deve effettuare con successo un tiro sulla Fortezza per fare una qualsiasi azione fino alla fine della scena.

Ladro di Anime
Livello: 5
Aspetto: Potere
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa è una Forza pericolosa da usare per un Figlio del Fuoco, in quanto provoca sempre una perdita di Grazia. Tramite il suo uso, l'Angelo rimuove l'anima di una persona vivente, causando la morte immediata del soggetto. Il tiro è contrastato dal punteggio di salute del bersaglio.
Anima Infranta

Livello: 6
Aspetto: Potere
Durata: Istantanea
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa è una delle Forze più potenti disponibili per gli psicostasi. Usando questa Forza, l'Angelo è in grado di distruggere completamente un'anima, rimuovendola per sempre dall'esistenza. L'uso della Forza produce sempre una grande perdita di Grazia, e per questo viene raramente usata. Come per Ladro di Anime, questa Forza è contrastata dal punteggio di salute del bersaglio.
Regole Opzionali
Il Narratore può richiedere un tiro sulla Giustizia, se il Figlio del Fuoco che tenta di usare questa Forza possiede un punteggio positivo di Grazia.

3.3.6 PERCEZIONE

TERZA TRIADE

Modifica dei Sensi
Livello: 1
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza permette ad un Angelo di manipolare leggermente i sensi di un essere vivente. Se il Narratore richiede un tiro, esso è solitamente contrastato con il punteggio di Percezione del bersaglio. Se l'Angelo ha successo, egli può modificare leggermente ciò che il bersaglio percepisce. Un vestito rosso apparirà giallo; il gusto acido di un limone apparirà dolce. L'uso di questa Forza può essere applicato solo un bersaglio singolo. Inoltre, la Forza può essere usata contro altri celestiali, ma solo se si trovano nella Forma Nascosta. In tal caso, il tiro verrà contrastato dal loro punteggio di Intelletto.

Occhio Coperto
Livello: 2
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza porta un essere materiale a non riuscire a vedere un determinato oggetto. I loro occhi vagheranno sulla cosa designata, senza però vederla; ciò renderà praticamente invisibile l'oggetto al bersaglio. Il tiro è contrastato dalla Percezione del bersaglio. A differenza di Modifica dei Sensi, questa Forza non può essere usata sui celestiali, anche se si trovano nella Forma Nascosta.
Regole Opzionali
Gli oggetti più grandi sono più difficili da celare all'osservatore. Oggetti della taglia di un tavolo o più grandi otterranno una penalità di -5, mentre oggetti della taglia di un piccolo casolare od altro, incorrono in una penalità di -10 al tiro.

Masse Coperte
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Per molti aspetti, questa Forza non è altro che un incremento della Forza Occhio Coperto. L'unica differenza consta nel fatto che influenza un'area significativa attorno l'oggetto. Chiunque entri in questa area soccomberà agli effetti della Forza. Anche un edificio potrebbe essere invisibile a quelli che si trovano ad un isolato da questo, ma quelli che si trovano distanti di alcune miglia lo vedranno chiaramente. Se l'oggetto viene spostato, l'area di oscurazione che lo circonda si sposta con esso.
Regole Opzionali
Il raggio coperto da questa forza è pari a 7 x la Grazia dell'Angelo al momento. Inoltre, se il tiro del celestiale supera la difficoltà di quasi impossibile (35), gli effetti durano per il resto della Storia.

Perdita dei Sensi
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza cancella l'uso di uno dei cinque

sensi di un essere mortale. Questa Forza non può essere usata più volte per annullare più e più sensi del bersaglio. Il tiro è contrastato dal punteggio di Percezione del bersaglio. Nonostante gli effetti possono perdurare fino alla fine della sessione, il celestiale può cancellare questo indebolimento in ogni momento.

SECONDA TRIADE

Oscurità Divina
Livello: 4
Aspetto: Intelletto
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza permette all'Angelo che la usa di sfruttare il potere di Perdita di Sensi su un gruppo di mortali. La Forza colpisce tutti gli esseri mortali entro 7 metri di raggio. Solo il bersaglio con il più alto punteggio di Percezione tira contro la Forza. Il successo o il fallimento di questo tiro contrastato determina la sorte dell'intero gruppo. Gli Angeli non possono scegliere di esimere dagli effetti determinati membri del gruppo.

Sparizione
Livello: 5
Aspetto: Intelletto
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Gli oggetti che erano prima chiaramente presenti, all'improvviso divengono impercettibili. Non possono essere visti, toccati, percepiti nel mondo materiale. Non sono, comunque, distrutti; infatti, permangono ancora tracce eteree della loro presenza, perciò sono riconoscibili dalle creature celestiali. I Figli del Fuoco usano questa Forza per nascondere passaggi, o proteggere sacre reliquie. Un mortale può vedere l'oggetto solo su permesso dell'Angelo che ha usato la Forza.
Regole Opzionali
Come per l'Occhio Coperto, più è grande l'oggetto, maggiore sarà la difficoltà: un oggetto della taglia di un tavolo avrà una difficoltà di difficile (25), e piccole case ne avranno una di molto difficile (30).

3.3.7 PROTEZIONE

TERZA TRIADE

Senso di Pericolo
Livello: 1
Aspetto: Intelletto
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco concede al mortale l'abilità di un incredibile senso del pericolo. Nonostante ciò non gli fornisca la conoscenza dell'esatta natura del pericolo, può far evitare al Figlio dell'Argilla, ad esempio, di prendere un aereo destinato a precipitare. È compito del ricevente interpretare il significato di questo dono. Data la sua natura non costrittiva, è una Forza che non fa incorrere in una perdita di Grazia.

Resistenza
Livello: 2
Aspetto: Vigore
Durata: Scena
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco trasmette un poco della sua immortalità in un essere mortale. La Forza è richiamata toccando fisicamente il ricevente. Il bersaglio diviene più resistente ai danni fisici. Nonostante possa morire senza alcuna difficoltà, il mortale riuscirà a sopportare maggiormente i colpi rispetto a prima. In termine di meccaniche di gioco, la Forza concede un +3 temporaneo alla salute del bersaglio.

Donare la Vista
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza permette ad un essere mortale di vedere nel mondo etereo come fosse un Angelo. Il ricevente può vedere tutti gli essere celestiali (eccezion fatta per i celestiali in Forma Discreta) come anche il naturale

scorrere dell'essenza eterea. Inoltre, il ricevente può percepire l'uso delle forze celestiali, come può fare un Figlio del Fuoco. Questa Forza può essere molto pericolosa, poiché spesso la mente del ricevente non resiste a ciò che sta vedendo.

Fortezza di Dio
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
La bontà dell'Onnipotente è trasferita dall'Angelo fino alla forza morale del Figlio dell'Argilla. Diventano più virtuosi in determinate situazioni; il loro senso di giustizia diventa più acuto, l'autocontrollo maggiore, la loro risolutezza incredibile, e la loro volontà inattaccabile.
Regole Opzionali
Per dimostrare questo incremento morale, tutti le Virtù dei riceventi sono aumentate di 2 per il resto della scena.

SECONDA TRIADE
Spirito Puro
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Tramite l'uso di questa Forza, un Angelo può rendere immune un essere mortale dalla possessione Demoniaca. Se il ricevente è già sotto controllo Demoniaco, il tiro viene contrastato dalla Fortezza del Demone. Se il Demone perde il tiro, viene immediatamente scacciato dal corpo.

Assorbimento
Livello: 5
Aspetto: Vigore
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Tramite questa Forza, tutto il danno fisico fatto al bersaglio è assorbito invece dall'Angelo. Anche se gli osservatori vedranno il bersaglio colpito o ferito, sarà l'Angelo a subire realmente gli effetti di questi colpi. Se l'Angelo subirà danni tali da dover tornare ai Paradisi per riprendersi, il bersaglio sarà senza protezione. Questa Forza può essere usata solo su entità materiali.
Regole Opzionali
In termini di meccaniche di gioco, il ricevente di questa Forza dovrà tirare il suo potere contro il potere del bersaglio, ma sarà il Vigore dell'Angelo ad essere tenuto come somma totale da raggiungere. Si veda la sezione sul Combattimento per dettagli maggiori.

Rispecchiare
Livello: 6
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questo è uno dei poteri più incredibili dell'arsenale dei celestiali. Tramite esso, l'Angelo può fare in modo che ogni Forza usata sul Figlio dell'Argilla si rifletta contro il suo controllore. Il potere può essere di origini celestiali, infernali, o magiche. Si dovrebbe ricordare che alcuni Forze non sortiranno lo stesso effetto che potrebbero sortire sul bersaglio. Per esempio, le Forze concepite solo per esseri materiali, non avranno effetti se riflesse su un celestiale.

3.3.8 PURIFICAZIONE
TERZA TRIADE

Mano della Verità
Livello: 1
Aspetto: Sapienza
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Ponendo una mano su una creatura mortale od eterea, il Figlio del Fuoco potrà controllare se questo risponderà con sincerità alle domande. Se il Narratore vuole, tale tiro può essere contrastato dalla Prudenza o dall'Inganno dei bersagli. Ricordate che questa Forza funziona solo se entrambi i personaggi sono nello stesso stato (etereo e

materiale). Questa Forza è attiva fino a che l'Angelo mantiene il contatto con il bersaglio.
Regole Opzionali
Generalmente dovrebbe essere effettuato un tiro a bersaglio per ogni scena. Se il giocatore si distacca dal bersaglio, per poi ristabilire il contatto nella stessa scena, non è richiesto un nuovo tiro.

Corruzione dei Sensi
Livello: 1
Aspetto: Sapienza
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza è usabile solo sugli altri Figli del Fuoco (specie sui Figli della Luce). Tramite essa, l'Angelo può comprendere il livello esatto di Grazia del bersaglio. Il tiro può essere contrastato dalla Temperanza del bersaglio (l'abilità di mascherare la propria vera natura). Come per Mano della Verità, bisogna stabilire un contatto fisico. Se il bersaglio non è un Figlio della Luce, o se il tiro fallisce, l'Angelo non otterrà alcun risultato.

Manette
Livello: 2
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina
Descrizione
Questo potere rende il teletrasporto impossibile per un Figlio del Fuoco, anche se questi può ancora muoversi fisicamente. Questa Forza è incredibilmente utile per gli Angeli della Purificazione, poiché limita l'abilità dell'Angelo bersaglio di sfuggire al loro giudizio. Su discrezione del Narratore, il tiro può essere contrastato dalla Fortezza del bersaglio.

Ascensione Forzata
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: immediata
Forma: Divina
Descrizione
Quando un celestiale è stato colpito con successo dalla Forza "manette", l'Angelo della Purificazione può usare questa Forza sul celestiale. Stabilendo un contatto fisico, l'Angelo può tentare di teletrasportarlo nella sala del concilio della Corte Celestiale; qui sarà giudicato per i suoi crimini. Questa è l'unica situazione in cui Angeli di basso livello hanno il permesso di accedere nei paradisi più alti. Questo tiro può essere contrastato dalla Fortezza del bersaglio. Inoltre, chi usa questa Forza deve essere di un coro eguale o superiore a chi viene afflitto dalla Forza stessa.

SECONDA TRIADE
Tentazione
Livello: 4
Aspetto: Sapienza
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Il celestiale possiede, con questa Forza, l'abilità di trovare la più profonda debolezza nei suoi avversari, cioè le loro Tentazioni. La conoscenza di queste Tentazioni dà un grande vantaggio all'Angelo della Purificazione su coloro che cerca di perseguitare. Un altro grande vantaggio di questa Forza, è che non richiede un tiro contrastato. L'Angelo deve ottenere 20 per avere successo, e null'altro.

Debilitazione
Livello: 5
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Tramite questa Forza, un Angelo può assorbire le abilità di un altro celestiale (buono o malvagio). L'energia del bersaglio è diminuita. Le loro abilità di compiere compiti diminuisce, ed è diminuita anche loro forza morale. Il tiro è contrastato dalla Fortezza del bersaglio.
Regole Opzionali
Nonostante gli effetti di questo potere possano essere interpretati in qualsiasi modo che il Narratore voglia, ecco alcune linee guida. Questo indebolimento può essere trasposto nelle meccaniche di gioco: per ogni

punto per il quale l'Angelo supera il tiro dell'avversario, le statistiche dell'avversario sono diminuite di conseguenza. Per questo un avversario che tira 20 contro un 26 di chi usa la Forza, si ritroverà i suoi Aspetti e le sue Virtù diminuite di 6. La Grazia è l'unica cosa che non può essere diminuita in tal modo.

Annullare
Livello: 6
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa è una delle Forze celestiali più temute nelle sale del Paradiso. Tramite essa un Angelo può venire distaccato dalla sua connessione con Dio. Il favore dell'Onnipotente, che egli fornisce al Figlio del Fuoco, non può essere usato per il resto della scena. In altre parole, i celestiali colpiti da questa Forza non possono usare i loro punti di Grazia per modificare i loro tiri e non possono richiedere l'intervento divino per aiutarli. Il tiro è contrastato dal punteggio di gloria del bersaglio, e non può essere usato sui celestiali dei cori maggiori.

3.3.9 RIVELAZIONE
TERZA TRIADE

Voci
Livello: 1
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Tramite questa Forza, l'Angelo può portare il Figlio dell'Argilla ad udire la voce di un suo caro, morto da tempo. Le voci possono portare qualsiasi messaggio che l'Angelo voglia, a patto che non vada oltre poche frasi. Nonostante questo potere sia molto utile, i giocatori dovrebbero usarlo con parsimonia. I Figli dell'Argilla scettici potrebbero attribuire queste voci più alla pazzia, che ad un intervento divino.

Controllo del Sogno
Livello: 2
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Tramite questa Forza l'Angelo controlla i sogni di un Figlio dell'Argilla. I sogni non riguardano cose concrete; gli Angeli trasmettono simboli ed immagini astratte. Molte volte queste sottili metafore vengono ignorate, o sono mal interpretate dai sognatori. Comunque, sono meno atte a disturbare o far impazzire le persone, come invece altre Forze della Rivelazione hanno la tendenza di fare.
Regole Opzionali
Se il Narratore lo desidera, il totale del controllo può dipendere a seconda di quanto ottenga il giocatore tirando i dadi. I tiri effettuati a difficoltà normale (20), hanno solo un controllo marginale dei sogni. I livelli di difficoltà superiori daranno maggior controllo sui sogni del bersaglio.

Visione Minore
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Tramite l'uso di questa Forza, l'Angelo può causare visioni in un Figlio dell'Argilla o in un'altra creatura mortale. Queste visioni non sono profetiche, ma basate sull'immaginazione dell'Angelo. L'uso di Visione Minore permette all'Angelo di creare immagini simili a fantasmi, che svaniranno in meno di un minuto.
Regole Opzionali
Se il Narratore lo considera appropriato, i personaggi che usano questa Forza, possono essere contrastati con un tiro di Prudenza.

SECONDA TRIADE

Visione Maggiore
Livello: 4
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza è una versione potenziata di Visione Minore. Le visioni sono ora più complesse. L'Angelo può creare anche intere scene, con immagini realistiche che perdurano per molti minuti. È improbabile che il bersaglio ignori tale cosa (come potrebbe fare per Controllo del Sogno), poiché questa esperienza può lasciare storditi e confusi.

Visione di Massa
Livello: 5
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza è identica a Visione Maggiore, con l'eccezione che influenza tutti gli esseri mortali in una piccola area. Poiché tutti loro sono sotto gli effetti della medesima visione, ognuno la potrà interpretare a sua piacimento.
Regole Opzionali
L'area di effetto di questa Forza è pari a 7 volte il punteggio di Grazia dell'Angelo, in metri.

Profezia Minore
Livello: 5
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza si differenza dalle visioni, poiché non è un artificio dell'Angelo, ma bensì proviene dall'Onnipotente stesso. Tramite questa Forza, al Figlio dell'Argilla può essere dato uno scorcio del divino o di una qualche verità universale. La persona finisce in uno stato di "trance" per alcuni minuti. Non c'è alcun dubbio di sorta, nella mente del bersaglio, che abbia avuto un'esperienza mistica di qualche tipo (nonostante possa tentare di negarlo). Il tiro non è contrastato poiché il tutto proviene dall'Onnipotente stesso. L'Angelo non è altro che la "cornetta" da cui la divinità trasmette il suo messaggio.

Profezia Maggiore
Livello: 6
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
L'unica differenza fra questa Forza e la precedente è il suo raggio d'azione. La Profezia Maggiore può avere un effetto molto più drammatico. La trance del bersaglio può durare anche giorni; il ricevente potrà vedere completamente il futuro o incredibili scorci rivelatori della potenza divina. Il messaggio è sempre di proporzioni bibliche. Nonostante sia l'Onnipotente a trasmettere il messaggio, è il Figlio del Fuoco a scegliere il ricevente. Scegliere una persona inadatta per tale ispirazione divina, può spesso portare ad una conseguente perdita di Grazia.

3.3.10 COMPRENSIONE

TERZA TRIADE

Empatia
Livello: 1
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco è in grado di comprendere lo stato emozionale del bersaglio mortale. La Forza non dirà all'Angelo ciò che il bersaglio sta pensando, ma solo ciò che egli sta provando. Per esempio, l'Angelo può capire se un uomo sia arrabbiato, ma non capire la causa di questa rabbia, ne cosa intenda fare nell'immediato futuro.

Psicometria
Livello: 2
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Toccando un oggetto fisico (non-vivente), l'Angelo può venire a conoscenza degli eventi

passati a cui ha assistito. Un antica daga potrebbe dare all'Angelo la visione del momento in cui viene riposta nello scrigno di un generale romano. Solo eventi importanti e traumatici sono ben fissati sugli oggetti.
Regole Opzionali
Il tempo in cui un celestiale può vedere nel passato è dato dal successo del tiro. Se ottiene un successo medio (20), può vedere sino a 50 anni nel passato, con molto difficile (25) potrà vedere fino a 100 anni prima. I tiri che supereranno la difficoltà di molto difficile (30) porteranno il personaggio a vedere sino a 500 anni nel passato, mentre i tiri che supereranno la difficoltà di quasi impossibile (35) porteranno i personaggi a vedere indietro nel tempo dall'esistenza dell'oggetto in poi.

Senso di Contaminazione
Livello: 3
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Usando questa Forza, un Figlio del Fuoco può comprendere se un luogo sia infestato dal male. Tali posti dovrebbero essere santuari sconsacrati, area circondate dall'influenza demoniaca, od ancora luoghi dove sono accaduti avvenimenti dolorosi e malvagi.
Regole Opzionali
Un luogo contaminato è praticamente l'opposto di un Santuario. Nutre le creature infernali rendendole più potenti. A seconda della Forza della contaminazione, aggiunge un +1, +2, o un +3 a tutti i tiri fatti dalle creature demoniache.

SECONDA TRIADE
Comunicare
Livello: 4
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco può comunicare con le creature minori dell'universo; può comunicare anche con le piante. Però più basso sarà il livello intellettivo della creature, e meno sofisticata sarà la comunicazione e le informazioni. La comunicazione è di natura telepatica, e perciò non può esser udita da altre creature.

Leggere i Pensieri
Livello: 5
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Nessuna mente mortale è al sicuro da questo potere celestiale. L'Angelo possiede la capacità di leggere tutti i pensieri superficiali del bersaglio nel corso della scena. Questa Forza è uno strumento di incredibile valore nel comprendere se il bersaglio sta mentendo o meno. Se usata su un'altra creatura celestiale (naturalmente in Forma Nascosta), il risultato sarà fallimentare, nonostante il celestiale non capirà che il bersaglio su cui stava tentando di usare la Forza sia anch'esso un celestiale. Questa Forza può essere contrastata dal punteggio di Prudenza del bersaglio.

Leggere i Ricordi
Livello: 6
Aspetto: Intelletto
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Il celestiale è in grado di scrutare in profondità nella mente del bersaglio. Invece di osservare i soli pensieri superficiali, il Figlio del Fuoco può osservare tutti i ricordi che desidera, nella mente del bersaglio. Fare tale cosa è un compito difficile e richiede tempo; richiede inoltre una grande quantità di concentrazione. La conoscenza di quando si sia svolto l'avvenimento, e dettagli vari, possono aiutare il celestiale nel processo.

3.3.11 VENDETTA
TERZA TRIADE

Malattia
Livello: 1
Aspetto: Gloria
Durata: Varia

Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Con questa Forza, un Figlio del Fuoco è in grado di infettare un piccolo gruppo (un vicinato, un edificio, un piccolo villaggio) con una malattia, che però non porta mai alla morte. Potrebbe essere qualcosa di molto simile alla tosse od alla febbre. La malattia ha effetto solo sui Figli dell'Argilla e sugli esseri mortali. La durata dipende dal tipo della malattia e dai bisogni della storia. Ricordate che più sarà tecnologicamente avanzata l'ambientazione in cui giocate, più probabile sarà che i malati avranno un accesso maggiore a risorse mediche che potranno alleviare, se non scacciare, la malattia.
Regole Opzionali
Per simulare la debilitazione che la malattia ha sulle creature mortali, i tiri fisici sono effettuati con una penalità di -2, e i tiri mentali, invece, sono effettuati con una penalità di -1.

Morbo
Livello: 2
Aspetto: Gloria
Durata: Varia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza è una variante più forte di quella descritta poc'anzi. Il raggio del malattia è maggiore, e permette all'Angelo di infettare un gruppo maggiore di persone. Inoltre gli effetti del morbo sono più seri; vi è la possibilità che alcuni fra gli infermi (anche se non molti) muoiano. Solitamente il corso di questo morbo è molto lungo, perdurando anche per mesi in una comunità. Come per il discorso della malattia, un maggiore accesso alla tecnologia permetterà una cura più veloce ed un isolamento più tempestivo dei malati. Il periodo di incubazione e la durata del morbo sono a discrezione del giocatore e del Narratore.
Regole Opzionali
Sotto l'effetto del morbo, il malato incorrerà in una penalità di -5 a tutti i tiri fisici, e di -2 ai tiri mentali. Inoltre l' 1% - 2% di coloro che contraggono il morbo, moriranno.

Sciame
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Varia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco richiama un gruppo di creature minori (insetti, rane, ragni…). Appariranno a milioni nell'area designata dall'Angelo. La Forza impiega dieci minuti circa per raggiungere il suo picco massimo. Le creature devasteranno la terra e infastidiranno gli abitanti vicini.
Regole Opzionali
Lo sciame rimarrà nell'area per un numero di ore equivalenti al punteggio di Grazia del personaggio. Dopo tale tempo, inizieranno lentamente a disperdersi. Il Figlio del Fuoco che invoca questo potere può disperdere lo sciame in qualsiasi momento.

Carestia
Livello: 3
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco ha ora l'abilità di devastare i campi, far morire misteriosamente il bestiame, e di avvelenare la carne. L'effetto sulla popolazione (ovvero il numero di morti causate) è una decisione del Narratore e sarà determinata dalla densità della popolazione e dal suo accesso ai trasporti ed alla comunicazione tecnologica.
Regole Opzionali
L'area affetta da questa Forza è determinate dal livello di difficoltà che il personaggio è in grado di raggiungere con un tiro sulla Gloria. Una difficoltà di normale (20) risulterà in una carestia che occuperà una contea. Una difficoltà di difficile (25) coprirà una area di poche centinaia di miglia quadrate. Una difficoltà di molto difficile (30) sarà una carestia regionale, mentre un risultato di quasi impossibile (35) avrà come risultato una carestia di livello nazionale.

SECONDA TRIADE

Siccità

Livello: 4
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Attraverso l'uso di questa Forza, il celestiale può causare una devastante siccità in un'area precisa. Tale cosa ha un effetto maggiore sulla popolazione rispetto alla carestia, poiché l'acqua è più importante del cibo per l'esistenza dell'uomo. La siccità impiega circa una settimana per gli effetti. Considerata inoltre la scarsità di acqua disponibile, dato l'uso di questa Forza, ad irrigare i campi ed a sostentare il bestiame, si accompagna un effetto simile alla carestia. Come per la Forza sopra riportata, l'impatto sulla popolazione dipende sul loro accesso alla tecnologia ed alla comunicazione.
Regole Opzionali
Le regole Opzionali per la Carestia, riguardo l'area d'effetto, sono le stesse per la siccità.

Epidemia

Livello: 5
Aspetto: Gloria
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Nonostante questa Forza si possa considerare un incremento del morbo, differisce dalla Forza precedente per alcuni aspetti; le vittime hanno più probabilità di morire che di sopravvivere. Inoltre, la sua durata è totalmente dipendente dalla sua abilità di trovare nuovi ospiti da infettare e nel trasmettersi in altre aree. Un'epidemia in regola (con una gran quantità di vittime, degli insetti a trasmetterla in giro, e con i giusti periodi climatici) ha un raggio d'azione praticamente infinito. Metodi di trasporto più veloci e semplici le permettono di spandersi più velocemente nelle regioni. L'esatta natura dell'epidemia (sintomi, periodi di incubazione…) è a discrezione del giocatore e del Narratore. Si ricordi, però, che una volta un'epidemia è rilasciata, non può essere interrotta.
Regole Opzionali
Al culmine della malattia, la vittima non potrà svolgere alcun tiro di tipo fisico, e i tiri mentali incorreranno in una penalità di -5. Inoltre un numero variabile il 50% e il 90% delle persone contagiate, morirà. Tale percentuale potrà diminuire nel tempo, poiché gli uomini potrebbero trovare modi di controbattere la malattia.

Ira di Dio

Livello: 6
Aspetto: Gloria
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Tale Forza è invocata (come nel caso di Sodoma e Gomorra) per distruggere totalmente un luogo. Non c'è rifugio all'uso di questa Forza; è un chiaramente un atto innaturale ed inspiegabile di vendetta. Chiunque, e qualunque cosa, nell'area designata, viene distrutto od ucciso. Il raggio di questa devastazione è a discrezione del giocatore, del Narratore, e dei bisogni della storia.
Regole Opzionali
L'area d'effetto è determinata dalla difficoltà con cui il personaggio raggiunge con un tiro di gloria. Una difficoltà pari a normale (20) distruggerà solo alcuni isolati, mentre una difficoltà pari a quasi impossibile (35) potrebbe spazzare via una metropoli.

3.3.12 VIGILANZA

TERZA TRIADE

Veglia

Livello: 1
Aspetto: Sapienza
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Con questo potere il figlio del fuoco è in grado di sapere quando qualcuno, o qualcosa, è minacciato fisicamente. Non sarà consapevole di che natura sia il pericolo o di

chi, o cosa, lo abbia causato. Il soggetto deve essere in presenza dell'Angelo quando quest'ultimo usa la Forza. Dopo ciò, l'Angelo può essere dovunque (anche in Paradiso) ed avvertire il pericolo fisico. La Forza può essere annullata in qualsiasi momento.
Regole Opzionali
Un personaggio può avere attiva questa Forza, contemporaneamente, su un numero di soggetti non superiore al suo punteggio di Vigore.

Collegamento
Livello: 2
Aspetto: Sapienza
Durata: Storia
Forma: Divina (materiale), Nascosta
Descrizione
Tramite questa Forza, il figlio del fuoco stabilisce un collegamento con qualcosa nel mondo materiale (una persona, un luogo, un oggetto). Quando il collegamento è stabilito, l'Angelo può teletrasportarsi a volontà verso la fonte del collegamento. Inizialmente, però, per stabilire tale contatto, l'Angelo deve essere in contatto fisico con il bersaglio.
Regole Opzionali
Come per la Veglia, il numero di collegamenti che un celestiale può sostenere non deve essere superiore al suo punteggio di Vigore.

Occhio Attento
Livello: 3
Aspetto: Sapienza
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco è in grado di vedere attraverso gli occhi di un essere mortale, ed ascoltare tramite le sue orecchie. La Forza può essere usata solo su soggetti che siano collegati, tramite la Forza Collegamento, all'Angelo. Mentre usa questo potere, l'Angelo è un osservatore e nulla più; non può controllare le azioni del soggetto. In questo tempo, il soggetto è inconsapevole della presenza dell'Angelo. C'è una prerequisito all'uso di questa Forza; il Figlio del Fuoco deve essere presente da qualche parte nel mondo materiale perché essa funzioni.

SECONDA TRIADE
Spirito Attento
Livello: 4
Aspetto: Sapienza
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Questa Forza è praticamente identica ad Occhio Attento. L'unica differenza consta nel fatto che non è limitata al mondo materiale; può essere usata dal Paradiso.

Servitore Fedele
Livello: 5
Aspetto: Potere
Durata: Storia
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza fa ottenere l'aiuto di un animale per sorvegliare e proteggere un soggetto. La creatura darà la sua vita per proteggere la persona designata dal pericolo. L'Angelo può annullare questa Forza in qualsiasi momento. Non è cumulativa, e può essere sostenuta solo su un bersaglio.
Regole Opzionali
Il tipo di creatura che l'Angelo vorrebbe usare per proteggere il soggetto è determinato dalla difficoltà raggiunta dal tiro. Un uccello di piccola o media taglia corrisponderà ad un tiro a difficoltà normale (20), mentre un grande uccello od un piccolo mammifero (un gatto, ad esempio) se il tiro raggiungerà la difficoltà di difficile (25). Una difficoltà di molto difficile (30) potrebbe corrispondere in un cane di grossa taglia. Infine, al raggiungimento della difficoltà di quasi impossibile (35), l'Angelo potrà richiamare qualsiasi creatura egli desideri.

Occhio Inseguitore
Livello: 6
Aspetto: Intelletto
Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta, Discreta
Descrizione
Se l'Angelo giunge sulla scena, non oltre

cinque minuti dopo che un altro celestiale se ne è andato, egli potrà usare questa Forza per capire dove si sia teletrasportato quel celestiale . La Forza funziona se il bersaglio si è teletrasportato in qualche luogo del mondo materiale. Non può essere usata per creature che sono tornate in Paradiso.
Regole Opzionali
A discrezione del Narratore, il tiro può essere contrastato (anche se non coscientemente) con la Temperanza del personaggio bersaglio (Inganno per i demoni).

3.3.13 GUERRA
TERZA TRIADE

Fortuna in Battaglia
Livello: 1
Aspetto: Gloria
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Per la durata della scena, il celestiale che usa questa Forza diventerà incredibilmente fortunato in battaglia. Un tiro di 2 (doppio uno) non sarà più un fallimento automatico o critico. Dovrebbe essere ricordato, però, che tale tiro rappresenta sempre un fallimento, solo non così gravoso come prima. Inoltre un tiro di 19 o 20 è considerato come un successo automatico, ed incorre nei rispettivi bonus.

Esperienza di Battaglia
Livello: 2
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
I colpi che il Figlio del Fuoco sferra al suo avversario diventano più veloci e furiosi di quanto sia possibile immaginare. Pochi celestiali, di rango uguale o minore, saranno in grado di resistere all'assalto. Sotto l'influenza di questa Forza, la possibilità di infliggere danni più gravi ad un avversario è notevolmente incrementata.
Regole Opzionali
Per i Narratori che desiderano rappresentare questa Forza in termini di meccaniche di gioco, si applichi la seguente regola. Se l'Angelo ottiene un 10 su uno dei dadi usati per il tiro di combattimento, quel dado deve essere tirato nuovamente. Il nuovo tiro è sommato alla somma precedente.

Armatura di Dio
Livello: 3
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
L'Angelo è avvolto da una splendente armatura sacra. Questa cosa è ciò che la Forza Resistenza è per i Figli dell'Argilla. Nonostante non decida chi vinca o perda un conflitto, ha un ruolo importante nel determinare quale Angelo sarà più resistente ai colpi. Viene garantito un +5 al Vigore del celestiale, solo per il combattimento. Ciò rende l'Angelo più difficile da scacciare o da distruggere.

SECONDA TRIADE
Armata Divina
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
L'Angelo è in grado di incrementare l'efficacia di un'intera armata in battaglia. L'armata sarà più difficile da uccidere e più efficace nei suoi attacchi. Gli effetti durano per una sola battaglia, dopo le truppe torneranno normali. La Forza può essere usata solo su armate di mortali, non di celestiali.
Regole Opzionali
Tutti i membri dell'arma bersaglio ottengono un +1 alla Salute ed un +1 all'Atletica per il resto della battaglia.

3.3.14 CLIMA
TERZA TRIADE

Folata
Livello: 1
Aspetto: Potere

Durata: Immediata
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
L'Angelo può provocare una folata di vento. Tale vento può essere abbastanza forte da sollevare oggetti poco pesanti, e da far cadere una persona sbilanciata. Sia la direzione che la Forza del vento possono essere controllati dall'Angelo. Si noti, però, che tale folata non è sostenuta; si dissipa velocemente, dopo il lancio della Forza.

Controllo della Temperatura
Livello: 2
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Tramite questa Forza, il Figlio del Fuoco può cambiare la temperatura del luogo in cui si trova. La temperatura può essere alzata od abbassata di un totale di 6 gradi centigradi rispetto al normale.
Regole Opzionali
È molto più semplice, per il celestiale, influenzare la temperature interna che quella esterna. Per questo, cambiare la temperatura in un luogo aperto avrà una difficoltà di difficile (25).

Precipitazione
Livello: 2
Aspetto: Potere
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
L'Angelo può controllare le nuvole. Normalmente la Forza produce pioggia, ma se la temperatura è sufficientemente fredda, potrebbe produrre della neve. Non si tratta di un improvviso acquazzone, ma bensì una costante precipitazione media. Ci devono essere nuvole nel cielo per far funzionare questa Forza. Non può essere usata in un giorno, od in una notte, senza nuvole.

Gelo
Livello: 3
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Il Figlio del Fuoco ha l'abilità di ghiacciare ogni tipo di liquido. Può essere fatto su qualunque sostanza (incluso alcool e benzina), a patto che non sia più grande ed estesa di un piccolo laghetto.

SECONDA TRIADE
Nebbia
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Un'area di un raggio pari a 5 metri, da dove si trova il celestiale, è avvolta da un fitto banco di nebbia. La nebbia impiega dai cinque ai dieci minuti a mutarsi nella forma completa. La visibilità, in questa area, è ridotta a pochi metri.
Regole Opzionali
Se il personaggio raggiunge la difficoltà di molto difficile (30), può decidere di far rimanere la nebbia nell'area per il resto della storia.

Temperatura Estrema
Livello: 4
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
Questa Forza è una versione più radicale del controllo della temperatura. L'Angelo ,ora, può alterare la temperatura di un'area, fino a 10 gradi Centigradi.

Tempesta
Livello: 5
Aspetto: Potere
Durata: Sessione
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
L'Angelo possiede l'abilità di richiamare una tempesta (può essere un temporale od una grandinata). La tempesta impiega trenta minuti a formarsi, e due ore per raggiungere il suo picco massimo. La potenza della tempesta è a discrezione del giocatore e del

Narratore. Tempeste molto forti hanno l'abilità di negare la possibilità di viaggiare, di comunicare, e di usare Forze. C'è la possibilità che avvenga qualche cosa di grave entità in queste tempeste.

Disastro
Livello: 6
Aspetto: Potere
Durata: Scena
Forma: Divina, Nascosta
Descrizione
La Forza distruttiva di un disastro naturale è disponibile alle capacità dell'Angelo, con un semplice sciocco di dita. Il Figlio del Fuoco può evocare un uragano, un tornado, un terremoto, uno tsunami, o qualsiasi altra calamità per devastare un'area di terreno. Tale Forza deve essere usata con raziocino, poiché è molto facile che essa possa provocare delle morti.

3.4 I Demoni e i Figli dell'Argilla

3.4.1 Vista d'Insieme

Sia i Demoni che i Figli dell'Argilla, giocano un ruolo cruciale nel gioco. Sfortunatamente alcune delle regole funzionano diversamente per loro, rispetto agli Angeli. È per questa ragione che questi due gruppi meritano una speciale attenzione. Le sezioni seguenti tentano di chiarire la confusione regolistica che si potrebbe andare a creare, e chiariscono come questi esseri differiscano dagli Angeli.
Il mondo, per i Figli dell'Argilla, è visto come un luogo mondano. Non possono entrare nel mondo etereo, e sono bloccati nel loro reame materiale. Sono creature deboli quando li si compara ai celestiali che combattano per salvaguardare la loro anima, ma questo, però, non fa si che siano una creazione senza senso che si frappone nei piani del giocatori. Si dovrebbe ricordare che sono proprio i Figli dell'Argilla a costituire la colonna portante del gioco; la loro salvezza è lo scopo principale dell'esistenza di un Angelo. Il Narratore dovrebbe fare uno sforzo nel rendere ricchi e variegati i vari Figli dell'Argilla nelle proprie storie. I loro dilemmi morali formeranno i personaggi, e il loro destino ultimo deciderà la vittoria o il fallimento dei personaggi. Sfortunatamente, l'essere delle creature composte di materia, e soggette alla morte, dà loro alcune modifiche rispetto ai Figli del Fuoco.
I Demoni, invece, sono quei Figli del Fuoco che si sono allontanati dalla luce dell'Onnipotente. Nonostante siano Angeli con punti di vista decisamente differenti, è necessario fare altre considerazioni. La loro mancanza di legami con Dio, li ha resi pieni di risentimento contro i Figli dell'Argilla; il loro obiettivo finale è divenuto far allontanare quanti più mortali possibile, dall'Onnipotente. Infatti, mentre si dedicano alle loro depravazioni, tentano sempre di corrompere i giusti. A causa del loro piccolo numero, e della mancanza di Dio dalla loro, i Demoni sono molto più discreti di quanto noi crediamo. Agiscono dietro le quinte, e non si confrontano sempre direttamente contro gli Angeli. Il Narratore dovrebbe ricordare ciò quando li inserisce in una storia. Non sono sempre degli esseri di orrenda mostruosità (anche se alcuni lo possono essere), per i quali distruggere ogni cosa è giusto. La loro Forza è molto più sottile.

3.4.2 Figli dell'Argilla: Aspetti

Nonostante ci siano approssimate somiglianze tra gli Aspetti dei Figli dell'Argilla e quelli dei Figli del Fuoco, ci sono abbastanza differenze dal doverli rinominare e descrivere nuovamente. Molte delle forze e limitazioni, degli Angeli non riguardano in alcun modo gli umani.
Tali Aspetti non sono applicati solo ai Figli dell'Argilla; sono usati per altre creature materiali e mortali. Per esempio, i Nephilim e gli Anakim, avranno un punteggio di Salute, anziché di Vigore.
Atletica
È l'equivalente dell'aspetto celeste del Potere. Dove il Potere rappresenta il potenziale del celestiale di influire sulle forze dell'universo con la sua volontà, l'atletica non rappresenta altro che un influenza sul solo mondo materiale. Comprende tutti i tratti come forza,

destrezza, agilità, e velocità massima.

Salute
Come il Vigore, questo aspetto rappresenta l'abilità del personaggio di resistere alle influenze dell'universo. Più che una forza eterea, però, è una resistenza di tipo fisico. Più alto è questo Aspetto, maggiori i colpi che un corpo potrà ricevere, e migliore la resistenza alle malattie.
Percezione
La Percezione ha qualche vaga rassomiglianza nell'aspetto celestiale dell'Intelletto. La più grande differenza, però, sta nel fatto che la Percezione permette all'uomo di comprendere il mondo fisico, e non gli elementi eterei ed esoterici dell'universo a cui gli Angeli appartengono. Inoltre, l'Intelletto è usato dai celestiali per interagire con la tecnologia. Tale cosa non vale per i mortali, che non hanno questi "blocchi" naturali verso la tecnologia.
Intelligenza
Rappresenta la capacità del Figlio dell'Argilla di raccogliere ed utilizzare le informazioni. Concerne sia la memoria che la conoscenza del mondo. È l'equivalente dell'Aspetto celestiale della Sapienza.
Presenza
È l'equivalente materiale della Gloria. Non rappresenta la divina aurea che ha il suo corrispettivo Aspetto celestiale, ma deriva puramente dal carisma e dalle abilità di comunicazione. Rende un personaggio credibile e carismatico.
A conti fatti, i Figli dell'Argilla sono molto più deboli dei celestiali. Il punteggio medio di un Aspetto, per un Figlio dell'Argilla, è sette od otto. Inoltre il punteggio in questi Aspetti non può andare oltre il dodici.

3.4.3 Figli dell'Argilla: Interessi e Specialita'

I Figli dell'Argilla non hanno accesso alle Forze celestiali che usano gli Angeli. Essi, comunque, hanno interessi e specialità per sopperire a questa mancanza. Esse danno loro campi di specialità grazie a cui possono eccedere i loro limiti naturali.
Gli Interessi rappresentano dei normali passa-tempi. Non rappresentano necessariamente una sola abilità, ma bensì un gruppo di abilità coinvolte in un compito specifico. Per esempio, un personaggio con automobili come interesse, avrà competenza nel guidare, nella meccanica, e nella conoscenza di auto d'epoca. Quando il Narratore richiede un tiro che coinvolge uno degli interessi del personaggio, viene assegnato un modificatore di +1 al tiro. La maggior parte dei Figli dell'Argilla hanno dai tre ai cinque interessi.
Le Specialità indicano un grande livello di specializzazione in un campo. Solitamente (ma non sempre) corrispondono alla professione del personaggio. Qualsiasi tiro eseguito nel campo di questa specialità, riceve un bonus di +3. Molti figli dell'argilla hanno solo una o due specialità, ed è molto difficile trovarne uno che ne abbia più di tre.

3.4.4 Figli dell'Argilla: Altre Somiglianze e Differenze

Come i Figli della Luce, i Figli dell'Argilla hanno le stesse quattro Virtù. A differenza degli Aspetti, questi punteggi sono a pari, e talvolta eccedono, quelli delle creature angeliche. L'unica grande differenza è costituita dal fatto che non sono abituati a resistere alle Tentazioni. Anche gli umani con atteggiamenti malvagi hanno queste Virtù.
Nonostante i Figli dell'Argilla non siano illuminati dalla Grazia, hanno la fede. Questo punteggio di fede (che va dallo zero al venti) rappresenta la loro credenza nei confronti dell'Altissimo e del mondo celestiale. Più sarà alto il punteggio di fede, più il personaggio si confronterà meglio con un avvenimento celestiale. Inoltre, un alto punteggio di fede renderà gli umani più resistenti alle possessioni demoniache. Un alto punteggio di fede non rende automaticamente il personaggio buono o retto. Infatti chi si offre alle arti demoniache (mettendosi al fianco di Sammael contro l'Onnipotente) possiede spesso un punteggio di fede molto elevato.
I Figli dell'Argilla sono esseri mortali. Con il tempo, il loro corpo inizierà ad indebolirsi, ed

a morire. Possono anche essere uccisi da altri, per malattia, o per stenti. Se un avversario vince il tiro di combattimento pareggiando o superando il punteggio di salute della creatura colpita, essa morirà.
Invece di pensare che i Figli dell'Argilla siano esseri senza poteri quando confrontati con i celestiali, considerate che gli stregoni, usando le tradizioni di Salomone, possono ottenere poteri immensi. Tramite l'uso di rituali ed amuleti, possono piegare le Forze degli Angeli ai loro usi. Questi amuleti possono proteggerli da minacce divine, infernali, e materiali. Possono creare dei legami con Angeli e Demoni, costringendoli a fare qualsiasi cosa. Stregoni ben allenati possono combattere alla pari con i più potenti dei figli del fuoco.
Sfortunatamente, questo manuale non tratta approfonditamente degli stregoni. Supplementi futuri discorreranno pienamente di queste pratiche occulte.

3.4.5 Demoni: Virtù

Ciò che è virtuoso per i Figli della Luce, è spregevole per i Figli dell'Oscurità. Per tale ragione, non tutte le virtù date agli Angeli significano lo stesso per i Demoni. La Prudenza e la Fortezza vanno oltre i limiti di male e bene, ma le seguenti Virtù sono concepite per sostituire la Giustizia e la Temperanza.
Inganno
Rappresenta la capacità del Demone di far girare l'acqua al proprio mulino e di rappresentare determinate cose agli occhi altrui. È più del semplice mentire. Rappresenta anche l'abilità passiva di saper ingannare. C'è l'altra faccia della medaglia, però: i Demoni con un alto punteggio di Inganno potrebbero non essere in grado di dire la verità, anche se torna a loro vantaggio.
Crudeltà
Un Demone, con un cuore di pietra, è in grado infliggere i peggiori tormenti alle creature più innocenti senza rimorsi. Come tutte le altre Virtù c'è un risvolto negativo nell'averla ad un alto punteggio. Coloro che possiedono un'alta crudeltà potrebbero non essere in grado di resistere al fascino dell'infliggere dolore, anche se interferisce con la loro missione.

3.4.6 Demoni: Altre Somiglianze e Differenze

Non c'è un'equivalente della Grazia per i Demoni, e quindi non c'è modo di aggiungere punti ai loro tiri di dado e l'intervento divino al loro fianco è impossibile.
Gli Aspetti sono gli stessi dei loro fratelli divini. Anche loro possono cadere in differenti Tentazioni, ma le conseguenze sono meno gravi. I Demoni che soccombono ai loro desideri personali possono deviare dai loro scopi, ma non vengono ricercati dai loro simili per queste trasgressioni.
Le Forze a disposizione di un Demone sono totalmente differenti da quelle divine, descritte nella sezione delle Forze. Queste abilità infernali hanno una tonalità decisamente più sottile e crudele. Non sono delimitate dall'Onnipotente, come è invece per le Forze divine. Una discussione accurata su queste Forze verrà fatta in un supplemento futuro.

3.4.7 Possessione

A differenza degli Angeli, i Demoni hanno l'abilità di possedere i Figli dell'Argilla. Entrando nel loro corpo, possono prendere il controllo delle azioni dell'individuo. Lo spirito della vittima è ancora presente, ma ha perso ogni tipo di controllo sul corpo. Più sarà alta la fede del bersaglio, più sarà difficile la possessione. Il Demone deve effettuare con successo un tiro di Potere, contrastato dal punteggio di fede della vittima.
La possessione non è un processo istantaneo. Quando il Demone entra in un corpo, il processo impiega del tempo per essere completo. In questo periodo, il Demone si sta legando al corpo dell'individuo, e raccogliendo la Forza necessaria per imporsi su di esso. Tale processo può durare fino ad una settimana, nella quale non vi saranno segni della possessione della vittima.
L'emergere del Demone sarà graduale. All'inizio, il Demone potrà prendere il controllo solo per brevi periodi di tempo.

Come il Demone crescerà, però, egli controllerà la coscienza del Figlio dell'Argilla per periodi sempre maggiori. Inoltre, l'anima originale della vittima emergerà solo per pochi tratti.
Il Demone deve stare costantemente con la vittima nel processo di possessione. Se per qualche ragione il Demone è costretto a lasciare il corpo, la possessione dovrà re-iniziare da capo. Molto spessp è più difficile possedere la stessa persona una seconda volta.
Gli umani non necessitano di resistere alla possessione, anche se molti lo fanno. Qualunque Figlio dell'Argilla può accettarla spontaneamente. In tali casi, il processo di possessione avrà un ritmo accelerato.
Gli Angeli hanno difficoltà nel riconoscere i Demoni che si impossessano dei Figli dell'Argilla, specie durante il processo di possessione. Quando il Demone stesso si manifesta, però, il suo comportamento è un chiaro segno della sua presenza.

3.4.8 DIAVOLI

I demoni non seguono le stesse restrizioni degli Angeli per la loro progenie. Infatti, i Demoni genereranno spesso figli dall'unione con altri Demoni o creature diaboliche. I risultati di queste unioni sono i Diavoli. Il mondo materiale è pieno di queste malefiche creature.
In molti casi (Asmodeus, però, rappresenta una notevole eccezione), i Diavoli sono una versione minore dei Demoni. Nonostante posseggano molte delle Forze infernali, i loro Aspetti sono generalmente più bassi. Inoltre, non condividono la stessa natura immortale dei loro padri. Nonostante la loro vita sembri essere infinita, possono essere uccisi. Come per gli Anakim, che non hanno l'anima, non vi è alcun aldilà per loro dopo la loro morte. Semplicemente, cessano di esistere.
I Diavoli tendono a generare più zizzanie che vere minacce. Per loro natura mortale, rifuggiranno sempre dai confronti diretti con i Figli del Fuoco.

3.5 Narrazione

3.5.1 INTRODUZIONE

La narrazione può essere una sfida in qualsiasi ambientazione e/o gioco. L'abilità di creare una buona storia, coinvolgere i giocatori, creare l'atmosfera, e tenere un buon livello di coerenza, è un compito difficile anche per i giocatori di ruolo più esperti. Per chi è alle prime armi tale cosa può essere completamente scoraggiante, ed anche i Narratori veterani possono peccare di autocompiacimento e sbagliare. Per l'autore, la capacità e il modo di gestire una partita eccezionale, deve essere trattata attentamente.
Figli del Fuoco ha le sue difficoltà per i Narratori. Alcuni ostacoli esistenti in questo gioco sono unici ed assenti negli altri giochi. La stessa natura degli Angeli, poiché vivono sin dall'inizio dei tempi, fornisce loro sfide speciali. Inoltre il fatto che il gioco minimizza sul combattimento può risultare abbastanza traumatico per le persone che sono avvezze a sistemi di gioco più tradizionali.
I seguenti sotto-capitoli servono per soppesare questi disagi.

3.5.2 ATMOSFERA E TONALITA'

I due veri aspetti cruciali del gioco sono l'atmosfera e la tonalità. L'atmosfera concerne l'animo generale di tutti gli ambienti della storia. Inoltre, l'atmosfera è dettata anche dal ritmo della storia. Alcune atmosfere possono essere: luminose, orientate all'azione, dark, ed incostanti. La trama, invece, si riferisce alle idee dietro la trama. Ricordate che una trama non necessità essere un set di dichiarazioni morali. Infatti, talvolta è meglio formulare la tonalità tramite delle domande (è davvero giusto salvare quell'uomo? Possiamo davvero rimediare ai nostri errori nel passato?). Il Narratore non deve rispondere a questa domanda. Il semplice fatto che lavora dietro le scene può coinvolgere i giocatori. È meglio che le tonalità siano “sentite”, e non “viste”.
L'atmosfera e la tonalità di una determinata storia possono variare. È a discrezione del Narratore determinare quale si adatti meglio

alla storia in corso. Ciò che l'autore intende dire, però, è che l'atmosfera che si sente nel gioco e le tonalità che lo formano sono ugualmente importanti.
Per quanto l'atmosfera sia variegata, l'autore immagina questo mondo angelico non “dark”, ma “triste”. In queste creature divine è presente una qualità vana, se non dolorosa. Una volta erano le creazioni più amate da Dio, ma dall'avvento dei Figli dell'Argilla sono stato posti in secondo piano. Deve essere triste per loro dover combattere i Demoni (che erano i loro amati fratelli) per le anime di questi usurpatori mortali. Chiese vuote, canti religiosi, bambini in lacrime, e preghiere inascoltate; sono queste le immagini che vengono in mente all'autore quando pensa a questo gioco.
Ci sono molte tonalità nel cuore di Figli del Fuoco. Due sembrano distinguersi dalla massa: in primis, la tonalità del dilemma morale è basilare. Il bene talvolta è sbagliato, mentre talvolta il male è giusto. Ogni scelta produce le sue conseguenze. Ponete i personaggi davanti a dei bivi morali, delle situazioni senza una soluzione facile. Spesso un sacrificio di qualche tipo è necessario per uscirne con una soluzione adatta. Inoltre, il concetto di bambini “eterni” è essenziale nel gioco. Cercate di mettere nei giocatori il senso che, nonostante siano più antichi del tempo, essi si lascino trasportare dai desideri, e dagli istinti, adolescenziali. Non sono saggi venerabili o guardiani perfetti. Non hanno ogni risposta.

3.5.3 AMBIENTAZIONE

Uno dei più grandi vantaggi di Figli del Fuoco è la sua possibilità di coprire comunque più generi. Le tonalità basilari possono operare in diverse ambientazioni. Dalle storie che prendono atto nel Medioevo, sino a quelle che prendono le mosse su una nave stellare, nel 2200, le possibilità sono senza limiti. Trovate un genere che interessi sia voi che gli altri giocatori.
Ecco alcune possibilità.
L'autore ha giocato tre partite di Figli del Fuoco a delle fiere. La prima era Shadowdown, una specie di western. La storia ruotava attorno un'antica ricca città mineraria che tenta di evocare un Demone per recuperare i suoi vecchi fasti. La seconda storia prendeva piede nei ruggenti anni '20; era praticamente una storia piena di gangster e paparazzi. Ruotava attorno alla redenzione di un affascinatore di folle, e vedeva la presenta anche di un malvagio Nephilim. L'ultima storia era ambientata in un prossimo futuro, su un sottomarino nucleare. La trama riguardava il tentativo di un Grigori di creare una sua versione del paradiso. Come potete vedere da questi esempi, è possibile una grande diversità di gioco.
Limitarsi a scegliere un'ambientazione non basta. Gli elementi dell'ambientazione stessa necessitano di essere integrati nella storia. L'autore non consiglia di lanciarsi in discussioni di ore ed ore sullo stile architettonico di un particolare edificio, o il metodo di cucitura usato per creare l'abito che un personaggio indossa; tali dettagli senza importanza servono solo a rallentare il corso del gioco. È ugualmente sbagliato, però, non dare delle sfumature dell'ambientazione giocata. Senza questi leggeri tocchi descrittivi, il gioco può perdere il suo colore, e i giocatori faranno molta più fatica ad immedesimarsi realmente nei personaggi.

3.5.4 METTERE COMODI I GIOCATORI

In Figli del Fuoco, può essere difficile inserire i giocatori nella trama che il Narratore desidera giocare senza alcun intoppo. Angeli di ordini differenti potrebbero avere difficoltà nel trovare un terreno comune di accordo nella trama principale, avendo obiettivi molti differenti, se non addirittura divergenti. L'autore vi suggerisce le seguenti cose per sopperire a questo problema.

1.Create solo metà della trama totale prima della creazione del personaggio. Stabilite le tonalità base e la maggior parte dei punti cardine della storia. Quando i giocatori hanno

creato i loro Angeli, tornate alla vostra storia e riempite i punti mancanti. Usate collegamenti alla storia per inserire i personaggi nella trama.
2.È utile per i personaggi avere cose in comune tra loro; incoraggiate i giocatori ad avere esperienze condivise, e lasciate i giocatori pensare a questi legami.
3.Date ai giocatori una chiara idea di cosa si troveranno davanti dopo la creazione del personaggio. Per un giocatore nulla è peggio di affezionarsi ad un personaggio, per cui ha speso molto tempo per crearlo, solo per scoprire che non si adatta al tono generale della campagna.
4.La comune mentalità dei gruppi di molti giochi di ruolo "standard" non si applica sempre a Figli del Fuoco. Non temete di dividere i giocatori, magari facendoli lavorare per raggiungere risultati personali contrastanti con quelli degli altri. Date ai giocatori una grande quantità di scene durante una sessione, e non temete di far divertire i giocatori in qualche scena creata ad "hoc". Comunque, i personaggi dovrebbero essere poi sempre radunati insieme, ma non costringeteli a ciò.
Provate a rendere le missioni personali dei personaggi più aperte. Queste missioni celestiali sono proprio le cose che legano il personaggio principale alla tua trama. Se sentiranno che non hanno modo di continuare i loro obiettivi, resisteranno ai tuoi tentativi di farli entrare nel vivo della storia.

3.5.5 GESTIRE UNA CAMPAGNA

Una campagna non è altro che una serie di storie, legate fra loro in qualche modo. Queste storie possono seguire un unico filo conduttore, od essere legate da più elementi. In molti casi (ma non sempre) condividono alcuni o tutti i personaggi principali. In Figli del Fuoco ci sono due tipi di campagne.
Il primo tipo di campagna è quello più usato dai giocatori di ruolo. Ci sono diverse storie legate l'un l'altra, a cui ci si riferisce come a dei capitoli. Ogni capitolo ha un obiettivo principale e continua a sviluppare la trama. In queste partite l'atmosfera rimane la medesima da capitolo a capitolo, e condividono lo stesso genere di gioco. Nonostante ciò possono avere lunghi intervalli di tempo tra un capitolo e l'altro, ma solitamente un capitolo inizia dove termina il precedente.
Il secondo tipo di campagna è unico e pensato per Figli del Fuoco. I capitoli non devono seguire lo stesso genere di ambientazione e dovranno passare decadi o secoli nell'avanzamento della totalità della trama. Ciò mette in risalto l'incredibile longevità degli Angeli, comparata alla caducità dei Figli dell'Argilla. Inoltre questa linea del tempo più libera rende i capitoli lunghi o brevi senza distinzione alcuna. Nonostante l'atmosfera e l'ambientazione di questi capitoli possa differire, ci sono alcuni elementi della trama e tematici che tengono il tutto unito insieme.
In Figli del Fuoco le campagne hanno la tendenza ad assumere toni decisamente epici. L'obiettivo finale della storia è qualcosa di incredibilmente elevato. Alcuni riguardano il compiersi della profezia, la nascita dei figli sacri, la distruzione di elementi cruciali dell'universo, o le deformate visioni dei celestiali caduti.

"Meglio regnare all'inferno che servire in paradiso..."
(da Il Paradiso perduto)

"Milioni di creature spirituali si muovono, non viste, sulla terra, quando siamo svegli come quando dormiamo."
(da Il Paradiso perduto)

"Ora vedo che la pace corrompe non meno di quanto la guerra devasti."
(da Il Paradiso perduto, XI, 783)