Dogma

www.codexvenator.it

Da un'idea di:

Enrico Romeo & Simone Tammetta

Con il contributo insostituibile di
Claudia Cirillo, Davide Vetteroni, Francesco Panitti

Ringraziamenti Speciali a:
Andrea Lucca e Alex Melluso

e il contributo dei Sommi Inquisitori di:
Arezzo: ***Nico Borgogni*** *e il gruppo dell'Arezzo Gaming Club*
Bari: ***Michele Bellino***
Camerino: ***Manuel Bernardini*** *e i cavalieri della CameLoot*
Genova: ***Federico Costa***
Livorno: ***Andrea Rossi***
Lucca: ***Francesco Giannarini, Marco Giorgetti e Andrea Marino***
e i "fedelissimi" Lucchesi
Modena: ***Marco Mantoanelli***
Napoli: ***Claudia Cirillo, Pakito Longofilo*** *e* ***Francesco Di Lucrezia***
Parma: ***Guido Campanini*** *e i Primosangue*
Pavia: ***Samuele Barbarossa Nicotra, Giovanni Bisbano, Andrea D'Azzò*** *e* ***Pietro Pantano***
Pisa: ***Pierpaolo Salvatori***
Roma: ***Francesco Panitti, Stefano Stradaioli e Giorgio Catenacci***
Torino: ***Gabri Torn, Matteo Gandini, Junion Maraschini, Rodolfo Graziani, Valerio Coppola, Andrea Merlo, Davide Manca, Marco Nurisso*** *e le tre splendide sedi*
Treviso: ***Massimo Bruno, Alessandro Coi e Jacopo Olivierio***
Trieste: ***Giovanni Baccaro, Matteo Ferro*** *e i selvaggi Barbari*
Verbania: ***Alessandro Savino*** *e i valorosi Custodi del Lago*
Voghera: ***Francesco Rettani, Stefano Calcante, Matteo Zaccarini*** *e* ***Massimo Piva.***

Introduzione

Usare questo libro 5
Le regole del gioco 5

Capitolo 1 Opzioni per i Personaggi

Barbaro: Flagellante 6
Bardo: Predicatore 7
Chierico: Interrogatore 8
Druido: Cerusico 9
Guerriero: Crociato 10
Monaco: Cenerense 11
Paladino: Esorcista 12
Ranger: Cappellano 14
Ladro: Ombra Inquisitoria 15
Stregone: Posseduto 16
Warlock: Santo Vivente 17
Mago: Amanuense 18

Capitolo 2 Equipaggiamento

Armature 19
Armi 19
Equipaggiamento d'avventura 19
Reliquiario 21
Speziale 24
Benefici 24

Capitolo 3 Opzioni per i Game Master

Sommi Inquisitori Famosi 25
Carnefici 26
Icone del Dogma 27
Tributo Rosso 28
Open Game Licence 29

Introduzione

Usare Questo Libro

Lo scopo di questo supplemento è quello di fornire delle opzioni agli Organizzatori, Game Master e ai Giocatori per esplorare una delle due potenze dell'universo di Codex Venator.

Nel nostro universo ucronico, il Dogma utilizza la fede come catena alla quale il fedele preferisce legarsi con le proprie mani, piuttosto che accettare l'orrore della libertà.

Sebbene il tema religioso possa essere sentito da alcuni giocatori più di altri è sempre necessario ricordare a tutti come il gioco svolga una funzione catartica. Il Dogma non è espressione di nessuna religione specifica ma è piuttosto una caricatura di tutte le caratteristiche peggiori che il potere spirituale possa esercitare sull'uomo. Il Dogma è in sostanza la somma delle visioni più cupe dell'umanità in materia di religione.

Le Regole del Gioco

Le modifiche che troverete più avanti in questo libro sono pensate per muovere immagini e far nascere ispirazioni per le storie che andrete a creare. Non sono pensate per essere bilanciate in termini di potenza e non sono le combinazioni più efficaci che si possano trovare nel regolamento. Sono piuttosto un solco nel quale piantare il seme di un personaggio così cresca verso una figura specifica. In ogni caso sarà il vostro GM a decidere con voi le opportune modifiche affinché la storia che state vivendo non sia diminuita da delle banali regole.

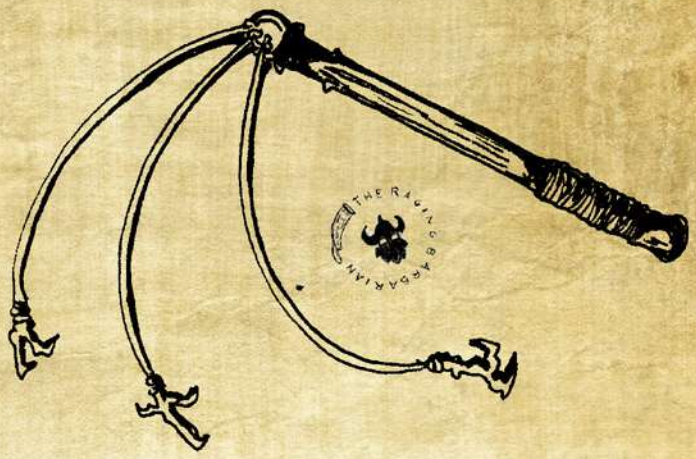
Perché Creare un Personaggio?

Creare un personaggio in Codex Venator non è semplicemente mettere assieme valori e abilità. Si tratta di creare un tassello di un complesso mosaico, e come ogni tassello deve tenere conto di molteplici lati e sfaccettature per poter trovare il proprio posto. Spesso i Cacciatori affronteranno forze soverchianti, ben oltre i loro limiti, in grado di porre fine alla vita del personaggio con un semplice gesto. Davanti ad una tele potenza le caratteristiche, per quanto ottimizzate, possono ben poco. Ingiusto forse, ma sono le regole di Codex Venator.

Le Rimembranti esistono per riportare i Cacciatori al loro dovere. Questo è un fatto imprescindibile e come tale va considerato nella creazione del personaggio; cercare di opporsi alla morte del proprio Cacciatore può distogliere dallo scopo per cui è stato creato. Perché non esistono Cacciatori solitari? Perché la Caccia richiede Nobili discendenti di antiche Famiglie? Perché sprecare la vita dei propri compagni di Caccia è proibito dal Codex Venator? Cercare di rispondere a queste domande può condurre ad essere i protagonisti in un rogo del Dogma.

Ma un Cacciatore non è solo nella Caccia e questo è da considerare anche nella creazione del personaggio. Un Cacciatore può abbattere un piccolo Abominio, un gruppo di Caccia può abbattere un Abominio, i Cacciatori di una città possono abbattere qualsiasi minaccia.

Per questo motivo le sinergie sono da ricercare nel gruppo, punti di forza e debolezze che un Capocaccia deve conoscere prima ancora di partire per la sua missione.



Capitolo 1
Opzioni per i Personaggi

In questo capitolo si trovano una serie di opzioni riservate al giocatore. L'Organizzatore di ogni Città può scegliere di implementare o meno queste opzioni o di modificarle a seconda delle proprie necessità come meglio ritiene opportuno per la propria comunità di giocatori.

La filosofia con cui sono stati creati gli archetipi che troverete è quella di mettere assieme abilità e privilegi già esistenti per altre classi o razze. Un semplice esercizio per dare forma ad una forte immagine che potesse rappresentare i vari aspetti del Dogma.

Ogni città possiede caratteristiche uniche e abbondano nel nostro Paese le espressioni religiose che affondano le proprie origini nel medioevo e oltre. Il suggerimento è quello di pescare a piene mani fra questi elementi caratteristici e di portarli all'interno del vostro mondo di gioco, per poter personalizzare al massimo e rendere unico Codex Venator della vostra città.

Poi, se l'Innominato lo riterrà eretico, ve la dovrete vedere con un Inquisitore piromane. Fino ad allora buon divertimento.

Barbaro: Flagellante

La furia ceca che può nascere durante cerimonie religiose particolarmente suggestive può raggiungere livelli di vero fanatismo e totale abbandono, portando il devoto ad abbandonare qualsiasi forma di cautela e senso di preservazione. Per contenere il costante fervore un flagellante supplizia il proprio corpo ritualmente e costantemente. Questo lo rende una forza disarmante sul campo di battaglia.

Al 3° livello un barbaro ottiene il privilegio: Cammino Primordiale, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Flagellante	
Livello	**Privilegio**
3°	Tenacia Incrollabile
6°	Talento: Robusto
10°	Focus Fanatico
14°	Corpo del Martire

Tenacia Incrollabile. Quando il personaggio è ridotto a 0 punti ferita o meno ma non ucciso sul colpo, può, invece, tornare ad 1 punto ferita. Questo potere non può essere utilizzato fino a dopo che il personaggio non ha completato un riposo lungo.

Talento: Robusto. Le continue flagellazioni e privazioni hanno irrobustito il flagellante oltre i limiti: il massimo dei punti ferita del personaggio aumenta di un ammontare pari al doppio del suo livello quando il Flagellante ottiene questo talento. Da allora in poi, ogni volta che acquisisce un livello, il massimo dei suoi punti ferita aumenta di 2 punti ferita aggiuntivi.

Focus Fanatico. La folle dedizione nel Dogma protegge il Flagellante quando si abbandona alla trance religiosa. Se il flagellante fallisce un tiro salvezza mentre è in ira, può ritirare e deve utilizzare il nuovo valore. Questo potere non può essere utilizzato nuovamente fino a dopo che il personaggio non ha completato un riposo lungo.

Corpo del Martire. Le innumerevoli privazioni hanno in qualche modo irrobustito le resistenze del corpo, oltre a quelle dello spirito. Il personaggio diviene immune alla malattia e veleno.

Bardo: Predicatore

Le parole di un predicatore sono una potente arma, un veleno letale e una panacea per lo spirito allo stesso tempo. Girano in lungo e in largo diffondendo il verbo del Dogma e portando la verità dell'Innominabile nei più remoti angoli del mondo. Spesso sono interpellati come giudici dalla popolazione per risolvere le dispute, vista la loro fama di saggi e giusti.
Al 3° livello un bardo ottiene il privilegio: Collegio Bardico, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Predicatore	
Livello	**Privilegio**
3°	Sprezzante, Dialettica Dogmatica
6°	Oratoria Dogmatica
14°	Linguaggio Universale

Sprezzante. Il personaggio dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro paura e charme.

Dialettica Dogmatica. Il Predicatore dispone di vantaggio nelle prove di Carisma (Raggirare) e Carisma (Intrattenere) quando cerca di persuadere qualcuno.

Oratoria Dogmatica. Il Predicatore può utilizzare l'azione Aiuto come azione bonus, inoltre quando utilizza l'azione Aiuto per supportare un alleato ad attaccare una creatura, il bersaglio di quell'attacco può essere entro 9m dal Predicatore, anziché 1,5m a patto che il bersaglio possa sentire le parole del Predicatore.

Linguaggio Universale. Come azione il Predicatore può sciorinare una filippica tanto persuasiva da influenzare non solo chi è in grado di comprenderlo. Ogni creatura, bestia o pianta che è in grado di sentire il Predicatore deve superare un tiro salvezza su Saggezza. Se il tiro salvezza fallisce il bersaglio è ammaliato dal Predicatore per 1 minuto o finché non subisce danno. Finché è ammaliato il bersaglio è amichevole con il Predicatore e le altre creature sue alleate. Questo potere non può essere utilizzato nuovamente fino a dopo che il personaggio non ha completato un riposo lungo.

Chierico: Interrogatore

Il Dogma spesso seleziona i propri Inquisitori dai ranghi degli Interrogatori, specializzati nello scoprire la verità quando è nascosta, estorcerla quando è sconosciuta. L'incrollabile fede nel Dogma consente di resistere a qualsiasi lusinga o tentativo di corruzione al fine di giungere alla sola verità, quella voluta dall'Innominabile.

Al 1° livello un chierico ottiene il privilegio: Dominio Divino, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: nessuno, sebbene un Interrogatore non abbia molti sbocchi di carriera al di fuori del Dogma.

Dominio dell'Interrogatore	
Livello	**Privilegio**
1°	Incantesimi Dominio, Competenze Bonus
2°	Incanalare Divinità: interrogatorio
6°	Maestro Interrogatore
8°	Sentenza Crudele
17°	Incanalare Divinità: sottomissione

Incantesimi Dominio. L'Interrogatore ottiene gli incantesimi di dominio al livello di chierico indicato nella tabella qui di seguito.

Incantesimi Dominio dell'Interrogatore	
Livello	**Incantesimi**
1°	*Identificare, Sussurri Dissonanti*
3°	*Individuazione dei Pensieri, Suggestione*
5°	*Paura, Linguaggi*
7°	*Allucinazione Mortale, Compulsione*
9°	*Blocca Mostri, Scrutare*

Competenze Bonus. L'interrogatore ottiene competenza in Intuizione (Saggezza) e strumenti da artigiano (Tortura)

Incanalare Divinità: interrogatorio. A partire dal 2° livello l'Interrogatore può utilizzare Incanalare Divinità per compiere un interrogatorio di 10 minuti su di una creatura bersaglio con un numero di Dadi Vita pari alla metà (arrotondato per eccesso) del livello dell'Interrogatore. Alla fine dell'interrogatorio la creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza, la difficoltà è pari alla CD degli incantesimi dell'Interrogatore, disponendo di svantaggio se l'Interrogatore ha utilizzato strumenti di tortura. Se fallisce la creatura è completamente fedele all'Interrogatore per 1 giorno, arrivando a rivelare ogni suo segreto e a compiere gesta pericolose ma non a sacrificarsi per lui.

Maestro Interrogatore. L'Interrogatore ottiene maestria in Intuizione (Saggezza) e Intimidire (Carisma).

Sentenza Crudele. L'Interrogatore ottiene l'abilità di infliggere dolore con le proprie parole oltre che con le armi. Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un'arma può far sì che l'attacco infligga 1d8 danni psichici extra al bersaglio. Quando l'Interrogatore raggiunge il 14° livello il danno extra aumenta a 2d8.

Incanalare Divinità: sottomissione. L'Interrogatore ottiene l'abilità di piegare una mente alla propria volontà in modo permanente. l'Interrogatore può utilizzare Incanalare Divinità per compiere un interrogatorio di 10 minuti su di una creatura bersaglio. Alla fine dell'interrogatorio la creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza, la difficoltà è pari alla CD degli incantesimi dell'Interrogatore, disponendo di svantaggio. Se l'Interrogatore ha utilizzato strumenti di tortura il tiro salvezza fallisce automaticamente. Se fallisce la creatura è ammaliata dall'Interrogatore finché non è bersaglio di un incantesimo rimuovi maledizione o l'Interrogatore non utilizza ancora questo potere. Il bersaglio è completamente fedele all'Interrogatore arrivando a sacrificarsi per lui.

Druido: Cerusico

La medicina è spesso un dono dei Santi e il Dogma ne custodisce i più grandi segreti, ma la competenza nell'uso di erbe e cataplasmi consente prodigi di ogni sorta. Un cerusico non si affida solo alla magia per sanare le ferite, offuscare le menti o alterare gli umori.

Al 2° livello un druido ottiene il privilegio: Circolo Druidico, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Cerusico	
Livello	**Privilegio**
2°	Ricercatore Esperto
6°	Balsami e unguenti, Immunità: veleno
10°	Incenso sacro, Immunità: malattie
14°	Guaritore supremo, Resistenza: elementi

Ricercatore esperto. Il Cerusico è in grado di recuperare facilmente materiali e componenti utili per la propria professione. Una volta al giorno, cercando risorse per 10 minuti, il Cerusico è in grado di ammassare sostanze e componenti per realizzare un kit del guaritore.

Balsami e unguenti. Il Cerusico è un abile medico in grado di curare le ferite più perniciose. Quando utilizza un kit del guaritore per stabilizzare una creatura morente, questa ottiene anche 1 punto ferita. Utilizzando un'azione il Cerusico può consumare un utilizzo del kit del guaritore per curare 1d6 più il livello del Cerusico punti ferita ad una creatura. La creatura non può recuperare altri punti ferita tramite questa abilità finché non ha completato un riposo breve o lungo.

Immunità: veleno. Il Cerusico ha sviluppato una naturale resistenza ai veleni, ottenendo immunità ai danni da veleno e alla condizione avvelenato.

Incenso Sacro. Il Cerusico può consumare un utilizzo del kit del guaritore per creare un incenso in grado di sprigionare una nube di vapori guaritori, che influenza un'area del raggio di 18m incentrata sul Cerusico. Ogni creatura alleata del Cerusico che inizia il proprio turno all'interno dell'area, recupera punti ferita pari a metà del livello del Cerusico. I vapori durano 1 minuto o finché il Cerusico non è incapacitato.

Resistenza: elementi. Il Cerusico ha sviluppato una naturale resistenza agli elementi, ottenendo resistenza ai danni da fuoco, freddo e tuono.

Immunità: malattie. Il Cerusico ha sviluppato una naturale resistenza alle malattie, ottenendo immunità ai danni e alle condizioni derivanti dalle malattie.

Guaritore Supremo. Il Cerusico può consumare un kit del guaritore per creare una pozione di Guarigione Suprema. Può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Guerriero: Crociato

Sebbene non esista un esercito ufficiale del Dogma, guerrieri ed armigeri non sono rari indossare il giallo dell'Innominato. Quando è necessaria una forza armata di dimensioni notevoli vengono indette delle Crociate Sacre e i maestri d'armi del Dogma addestrano le giovani reclute a combattere sotto la guida di un Sommo Inquisitore.

Al 3° livello un guerriero ottiene il privilegio: Archetipo Marziale, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Crociato	
Livello	**Privilegio**
3°	Falange della Fede
7°	Fervore Sacro
10°	Aegidia Protettiva
15°	Guaritore supremo, Resistenza: elementi
17°	Scudo di Luce

Falange della Fede. Il Crociato non utilizza lo scudo solo per protezione ma anche per attaccare. Il Crociato dopo aver utilizzato l'azione Attacco nel suo turno può utilizzare l'azione bonus per cercare di Spingere una creatura entro 1,5m da lui con lo scudo.

Fervore Sacro. Il Crociato, come azione bonus, può disporre di vantaggio ai tiri d'attacco con armi da mischia fino alla fine del turno. Quando il Crociato utilizza questa capacità ottiene 5 punti ferita temporanei. Il numero di punti ferita temporanei aumenta a 10 quando il Crociato raggiunge il 10° livello e a 15 al 15° livello. Questa capacità può essere utilizzata fino a 3 volte e recupera gli utilizzi una volta terminato un riposo lungo.

Aegidia Protettiva. Se il Crociato non è incapacitato, può sommare il bonus dello scudo ad ogni tiro salvezza su Destrezza contro incantesimi o effetti nocivi. Se il Crociato è soggetto ad un effetto che consente il tiro salvezza per dimezzare i danni, può utilizzare la sua reazione per non prendere danni se ha successo il tiro salvezza, riparandosi con lo scudo.

Scudo di Luce. Il Crociato è avvolto da un'aurea luminosa, che può emanare o estinguere con un'azione bonus. L'aurea illumina come una torcia. Se una creatura colpisce il Crociato con un attacco da mischia mentre il Crociato emette l'aurea luminosa, può utilizzare la propria reazione per infliggere danni radiosi alla creatura. I danni radiosi sono pari a 5+ il modificatore di Saggezza del Crociato.

Monaco: Cenerese

I monasteri del Dogma non addestrano solo studiosi o ricercatori ma anche abili pellegrini il cui scopo è quello di girare per villaggi e città alla ricerca di eretici e abomini. Quando li trovano, quello che lasciano è solo una distesa di cenere, per questo i Monaci Ceneresi sono odiati e temuti in egual misura.

Al 3° livello un monaco ottiene il privilegio: Tradizione Monastica, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Cenerese	
Livello	**Privilegio**
3°	Percepire l'eresia
6°	Purificazione Dogmatica
11°	Flagello degli Eretici
17°	Infallibile devozione

Percepire l'eresia. Il Cenerese ottiene competenza in Intuito (Saggezza) e ottiene la capacità di percepire l'eresia. Utilizzando un'azione il Cenerese può comprendere la direzione e la distanza della presenza della Realtà Straordinaria più vicina a lui, entro 1 miglio. Quando utilizza questa capacità il Cenerense non può più utilizzarla fino a quando non avrà terminato un riposo breve o lungo.

Purificazione Dogmatica. Il Cenerese attinge all'energia della fede nel Dogma per ricacciare la Realtà Straordinaria. Come azione bonus, il Cenerese può scegliere una creatura che può vedere entro 9m. La prossima volta che il Cenerese colpirà la creatura con un attacco da mischia tutto il danno sarà di tipo forza e la creatura subirà 1d8 danni di forza extra. Quando il Cenerese raggiunge il livello 11° il danno extra aumenta a 2d8.

Flagello degli eretici. Il Cenerese è stato addestrato per combattere e stanare eretici e praticanti di sortilegi e diaboliche fatture. Quando una creatura entro 1,5m dal Cenerese lancia un incantesimo, il Cenerese può utilizzare la propria reazione per eseguire un attacco da mischia contro la creatura. Quando il Cenerese danneggia una creatura che si sta concentrando su di un incantesimo quella creatura dispone di svantaggio sul tiro salvezza per mantenere la concentrazione. Il Cenerese dispone di vantaggio sui tiri salvezza contro incantesimi lanciati da creature entro 1,5m dal Cenerese.

Infallibile devozione. Il Cenerese è guidato dalla fede nel Dogma per sgominare eretici e abomini. Se il Cenerese manca un tiro d'attacco utilizzando un'arma da monaco durante il suo turno, il Cenerese può ripetere il tiro. Questa capacità può essere utilizzata una volta per turno.

Paladino: Esorcista

Gli Esorcisti sono essenziali per purificare le tracce della Realtà Straordinaria. Uniscono il rigore marziale con la fede incrollabile, così da poter epurare anche le forme più perniciose di abomini.

Al 3° livello un paladino ottiene il privilegio: Giuramento Sacro, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Giuramento dell'Esorcista
L'esorcista è chiamato a purificare senza alcuna remora qualsiasi forma di eresia ed è dotato degli strumenti per farlo. Un esorcista non si fermerà, non dubiterà, non lascerà la pista finché la sua preda non sarà stata eliminata, normalmente fra le fiamme purificatrici del suo rogo.

Dettami dell'Esorcista
Non lasciare che l'eretico viva. Sei addestrato e armato per mietere gli eretici come le spighe del grano, non lasciare che la lama arrugginisca nel fodero, non farti distrarre dal dubbio o dalla pietà. La scure si deve abbattere sul male, inesorabile.

L'Innocenza non prova nulla. Meglio mille innocenti morti che un eretico vivo, tutti sono sacrificabili, tutti sono polvere davanti al Dogma, l'esorcista è la mano che stringe la falce.

Il fallimento non è accettabile. Non vi è possibilità di fallire davanti alla minaccia dell'eresia, poiché il frutto marcio può far morire la pianta. L'esorcista non può accettare di essere sconfitto, meglio la morte, prima della resa.

Esorcista	
Livello	**Privilegio**
3°	Incantesimi del Giuramento, Incanalare divinità
7°	Uccisore di prede
15°	Raffica letale
18°	Fuoco e acciaio
20°	Luce del Dogma

Incantesimi del Giuramento dell'Esorcista
L'Esorcista ottiene incantesimi al livello di paladino indicato nella tabella qui di seguito.

Livello da paladino	Incantesimi
3°	*benedizione, eroismo*
5°	*lama infuocata, blocca persone*
9°	*dissolvi magia, destriero fantomatico*
13°	*esilio, muro di fuoco*
17°	*colpo infuocato, santificare*

Incanalare divinità. L'Esorcista ottiene le seguenti opzioni di Incanalare divinità.

Carica possente. Quando l'Esorcista utilizza l'azione correre può incanalare la divinità e utilizzare la sua azione bonus per eseguire un attacco. Se si muove di almeno 3m verso la creatura bersaglio dell'attacco ottiene un bonus di +5 al tiro dei danni dell'arma.

Odio assoluto. L'Esorcista può incanalare la divinità e utilizzare la propria azione bonus per disporre di vantaggio agli attacchi in mischia fino al termine del turno.

Uccisore di prede. L'Esorcista può focalizzare il proprio sdegno per aumentare i danni che infligge. Come azione bonus l'Esorcista può designare una creatura che può vedere entro 18m, la prima volta in ogni turno che l'Esorcista colpisce il bersaglio con un'arma, questa infligge 1d6 danni extra del tipo dell'arma. Questo beneficio perdura fino a quando l'Esorcista non avrà terminato un riposo breve o lungo o designa un'altra creatura.

Raffica letale. L'Esorcista attacca con una tale ferocia da tempestare di colpi la propria preda fino a quando non ne assaggia le carni. Una volta per turno, se l'Esorcista manca con un attacco d'arma da mischia può eseguire un altro attacco come parte della stessa azione.

Fuoco e acciaio. I due elementi che contraddistinguono un Esorcista sono ormai affini e alleati preziosi. L'Esorcista ottiene resistenza ai danni da fuoco. Mentre indossa un'armatura pesante, l'Esorcista ha resistenza ai danni da impatto, perforanti e da taglio da attacchi di armi non magiche.

Luce del Dogma. Utilizzando un'azione l'Esorcista può emanare un'aurea di luce. Per un minuto, una luce brillante risplende dall'Esorcista per un raggio di 9m e luce soffusa per altri 9m. Quando una creatura nemica inizia il proprio turno nell'aurea di luce brillante, la creatura subisce 10 danni radiosi. Inoltre, per la durata dell'aurea l'Esorcista dispone di vantaggio sui tiri salvezza contro incantesimi lanciati da abomini. Una volta che l'Esorcista utilizza questa capacità non può più utilizzarla fino alla fine di un riposo lungo.

Ranger: Cappellano

Il Dogma spesso accompagna gli eserciti Imperiali con le proprie truppe, supportate dai cappellani devoti all'Innominato. Abili combattenti e dispensatori di cure e benedizioni i cappellani sono molto ricercati anche da nobili bellicosi che ne ricercano l'arguzia strategica e l'appoggio benefico sul morale delle truppe.

Al 3° livello un ranger ottiene il privilegio: Archetipo Ranger, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Cappellano	
Livello	**Privilegio**
3°	Inni del Cappellano, Prima Linea, Acume Tattico
7°	Punizione del Dogma
11°	Baluardo dei caduti
15°	Pentiti!

Inni del Cappellano. Inni del Cappellano
A partire dal 3° livello Il Cappellano apprende incantesimi addizionali quando raggiunge determinati livelli in questa classe, come indicato nella tabella qui di seguito. Sono considerati come incantesimi da ranger ma non contano al fine del numero massimo di incantesimi conosciuti dal Cappellano.

Inni del Cappellano	
Livello da Ranger	**Incantesimi**
3°	*benedizione, cura ferite*
5°	*preghiera di guarigione, presagio*
9°	*intermittenza, aura di vitalità*
13°	*libertà di movimento, pelle di pietra*
17°	*muro di forza, santificare*

Prima Linea. Il Cappellano combatte in prima linea ed è pronto sia a curare i caduti che a punire gli eretici. Quando una creatura entro 1,5m dal Cappellano compie un attacco contro un bersaglio diverso dal Cappellano,

Punizione del Dogma. Il Cappellano può minacciare un nemico della punizione del Dogma. Quando il Cappellano colpisce una creatura con un'arma da mischia può marchiarla fino alla fine del prossimo turno. L'effetto termina prima se il Cappellano è incapacitato o muore, o se marchia in qualche modo un'altra creatura. Mentre si trova entro 1,5m dal Cappellano, la creatura marchiata dispone di svantaggio negli attacchi che non bersagliano il Cappellano.

Baluardo dei caduti. Il Cappellano può utilizzare la propria azione per compiere un attacco di mischia contro ogni creatura entro 1,5m da lui, con un tiro per colpire separato per ogni bersaglio.

Pentiti! Il Cappellano pronuncia parole di scomunica contro chi tenta di ferire la sua sacra persona. Quando una creatura compie un attacco contro il Cappellano e non dispone di vantaggio, il Cappellano può utilizzare la propria reazione per imporre svantaggio all'attacco. Il Cappellano deve utilizzare questa capacità prima di sapere l'esito dell'attacco.

Ladro: Ombra Inquisitoria

L'Inquisizione non sempre utilizza metodi diretti e spettacolari, come roghi sulla pubblica piazza o esecuzioni sommarie agli angoli della strada. Più spesso si muove celata in piena vista: dietro al volto di un contadino, gli sguardi di un garzone o le parole di un apprendista fabbro, può celarsi un ombra pronta a riferire all'inquisitore più vicino anche i soli pensieri eretici.

Al 3° livello un ladro ottiene il privilegio: Archetipo Ladresco, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma

Ombra Inquisitoria	
Livello	**Privilegio**
3°	Lingua d'argento, Trasformista
9°	Attore mancato
12°	Fuga rapida
17°	Sangue Freddo

Lingua d'argento. L'Ombra possiede un talento innato nel mentire. Ogni qual volta esegue una prova Carisma (Raggirare) per ingannare una creatura può considerare ogni valore di 7 o meno come se fosse un 8.

Trasformista. L'Ombra ottiene competenza in Raggirare (Carisma) e Strumenti da artigiano (Trucchi da Camuffamento).

Attore mancato. L'Ombra può mimare la parlata di un'altra persona o il suono prodotto da altre creature. L'Ombra deve aver sentito la persona parlare o la creatura emettere il suono per almeno 1 minuto. Un successo in una prova di Saggezza (Intuizione) contrapposto a Raggirare (Carisma) dell'Ombra consente a chi ascolta di comprendere che si tratti di un falso.

Fuga Rapida. L'Ombra dispone di vantaggio nei tiri d'iniziativa. In aggiunta, la prima creatura che colpisce durante il primo round di combattimento resta sbilanciata e non può utilizzare reazioni fino alla fine del prossimo turno dell'Ombra.

Sangue Freddo. Quando l'Ombra esegue una prova, un tiro salvezza o un attacco e dispone di svantaggio al tiro, può spendere la propria reazione per cancellare lo svantaggio per quel tiro. Non può comunque disporre di vantaggio.

Stregone: Posseduto

Combatti il fuoco con il fuoco, questo è il mantra degli Inquisitori Radicali che vedono la Realtà Straordinaria come un male da estirpare, a qualunque costo, anche tramite la Realtà Straordinaria stessa. I posseduti che mostrano particolari capacità belliche sono spesso impiegati dal Dogma per portare devastazione fra eretici e Abomini.

Al 1° livello uno stregone ottiene il privilegio: Origine Stregonesca, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: nessuno, ma o sei uno strumento del Dogma o sei pronto per il rogo.

Posseduto	
Livello	**Privilegio**
1°	Resistenza Empia, Possessione Empia
3°	Distorsione della Realtà
6°	Conoscenza Empia
14°	Manifestazione Corrotta
18°	Bestia Immonda

Resistenza Empia. La Realtà Straordinaria scorre attraverso le vene del Posseduto mentre l'entità che ne occupa il corpo protegge il suo involucro. Al 1° livello i punti ferita del Posseduto aumentano di 1 e aumentano di 1 ogni volta che ottiene un livello come Posseduto. Inoltre i segni della possessione sono evidenti con tratti deformi e mutazioni che scorrono sotto la pelle del personaggio. Quando non indossa armature la CA del Posseduto è paria a 13 + il modificatore di Destrezza del posseduto.

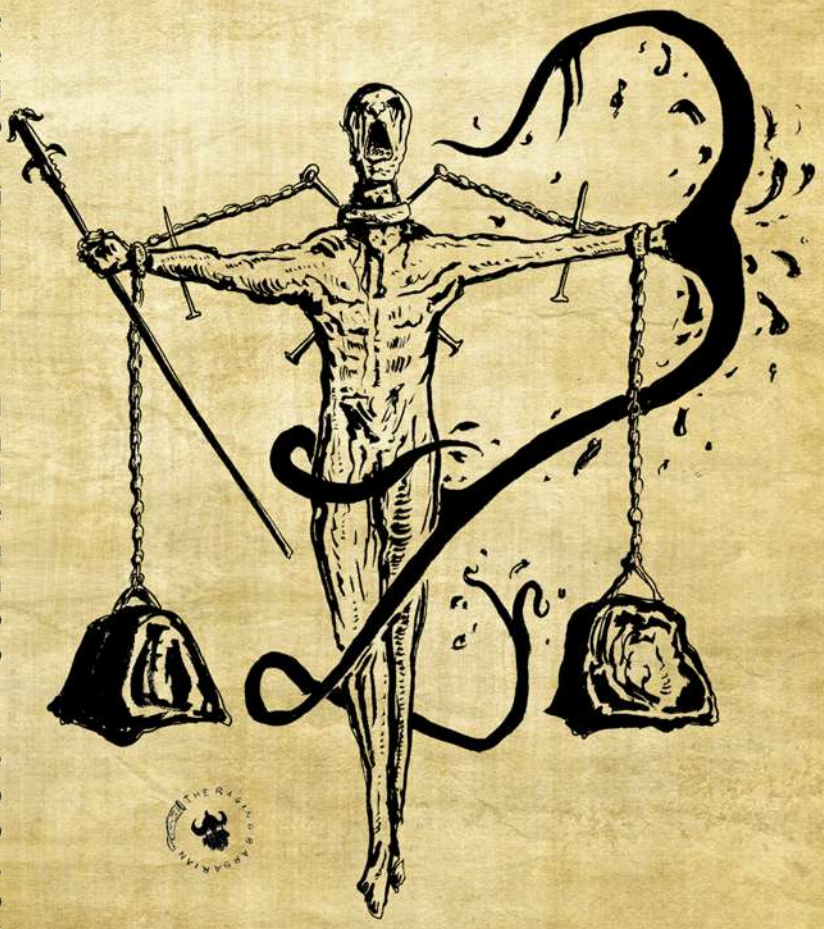
Possessione Empia. Quando i danni riducono il Posseduto a 0 punti ferita può eseguire un tiro salvezza su Carisma (CD 5+ danno subito). In caso di successo, il posseduto resta a 1 punto ferita. Non può utilizzare questo privilegio se è stato ridotto a 0 punti ferita da danni radiosi o da un critico. Quando il tiro salvezza ha successo il Posseduto non può utilizzare questo privilegio ancora fino a quando ha completato un riposo breve o lungo.

Distorsione della Realtà. Come azione bonus e spendendo un punto stregoneria il Posseduto può rilasciare un'aurea di distorsione del raggio di 3m attorno a sé in ogni direzione. Quando questo effetto è attivato, ogni creatura nell'area subisce 2 danni radiosi. Il danno aumenta quando il Posseduto raggiunge determinati livelli in questa classe: 3 al 5° livello, 4 al 10°, 5 al 15° e 6 al 20°.

Conoscenza Empia. Il Posseduto spendendo 2 punti stregoneria può leggere qualsiasi scrittura e lanciare l'incantesimo comprensione dei linguaggi e vita fasulla a volontà per 8 ore.

Manifestazione Corrotta. Il Posseduto può spendere 2 punti stregoneria per ottenere per 8 ore resistenza ai danni contundenti, taglienti e perforanti da armi non magiche e, quando lancia un incantesimo che infligge danni, può aggiungere il proprio modificatore di Carisma ad un dado di quell'incantesimo contro un bersaglio.

Bestia Immonda. Il Posseduto ottiene l'abilità di ignorare ferite letali. Come azione bonus, quando al Posseduto rimangono meno della metà dei punti vita, può ottenere un numero di punti ferita temporanei pari alla metà dei punti ferita massimi del Posseduto. Quando utilizza questo privilegio il Posseduto non può utilizzarlo di nuovo fin quando non ha completato un riposo breve o lungo.



Warlock: Santo Vivente

Quando un'anima semplice viene toccata dallo spirito di un Santo del passato in lui può restare traccia di quella volontà benedetta e il Dogma ne fa rapidamente strumento per diffondere la venerazione dei Santi e ripercorrere le sue gesta. Non esiste privilegio più grande per un Santo Vivente di subire lo stesso martirio del Santo a cui si è votato e dal quale riceve preziose indicazioni.

Al 1° livello un warlock ottiene il privilegio: Patrono Ultraterreno, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: nessuno, sebbene chi segua questa strada o è un simbolo del Dogma o un eretico posseduto. La sua carriera, in entrambi i casi, potrebbe finire su di un rogo.

Cerusico	
Livello	**Privilegio**
1°	Incantesimi del Santo Vivente, Stigmate
6°	Benedizione del Santo
10°	Aura Santa
14°	Lingua del Santo

Incantesimi del Santo Vivente. Il Santo Vivente aggiunge gli incantesimi indicati nella tabella a quelli a disposizione nell'elenco del warlock.

Incantesimi del Santo Vivente	
Livello Incantesimo	**Incantesimi**
1°	*scudo della fede, anatema*
2°	*silenzio, aiuto*
3°	*manto del crociato, rinascita*
4°	*occhio arcano, confusione*
5°	*dominare persone, contagio*

Stigmate. Il Santo Vivente mostra sul corpo la benedizione del Santo che lo protegge. Il Santo Vivente non ha bisogno di mangiare e bere e non subisce livelli d'indebolimento per la privazione di cibo, acqua o sonno.

Benedizione del Santo. Quando il Santo Vivente ottiene 1 in un tiro d'attacco, prova d'abilità o tiro salvezza, può tirare di nuovo il dado e deve utilizzare il nuovo valore ottenuto.

Aura Santa. Il Santo Vivente emana costantemente un'aurea di santità finché non è incapacitato. L'aura si estende per 3m dal Santo Vivente ed è in grado di danneggiare chi gli è ostile: una creatura ostile che inizia il proprio turno all'interno dell'aura del Santo Vivente subisce un numero di danni psichici pari a metà del livello da warlock.

Lingua del Santo. Il Santo vivente possiede un'oratoria in grado di piegare le menti deboli. Il Santo Vivente è immune agli effetti di ammaliamento e quando una creatura ostile tenta di ammaliarlo, può utilizzare la sua reazione per riflettere l'effetto. La creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza contro il CD del tiro salvezza dell'incantesimo del warlock o essere ammaliata per 1 minuto o finché la creatura non subisce danno.

Un Santo Vivente toccato dalla benedizione di Santa Lumenia

Mago: Amanuense

Sono infiniti i documenti che sorreggono la burocrazia dell'Impero e del Dogma. Per l'Inquisizione ogni minimo segno di eresia deve essere documentato e certificato da prove empiriche i cui resoconti inviati nella città Santa del Dogma affinché possano essere d'aiuto ad altri per scovare il male. Questo compito immane è affidato agli amanuensi la cui capacità di trascrivere e conservare i testi è sovrannaturale.

Al 2° livello un mago ottiene il privilegio: Tradizione Arcana, l'opzione seguente è in aggiunta a quelle a disposizione nel Manuale del Giocatore.

Prerequisito: Fama 1 Dogma.

Amanuense	
Livello	**Privilegio**
2°	Scrivere Pergamene, Attrezzi del Mestiere
6°	Esperto Archivista
10°	Maestro Bibliotecario
14°	Scrittura Infallibile

Scrivere Pergamene. L'Amanuense è in grado di riversare il potere della Realtà Straordinaria all'interno di parole vergate su carta benedetta. L'Amanuense può realizzare pergamene di incantesimi solo degli incantesimi che conosce e ne può avere contemporaneamente un numero di pergamene pari ad un terzo del proprio livello (minimo 1).

L'Amanuense può sempre scegliere di annullare il potere di una pergamena, anche se non ne è in possesso, per realizzarne una nuova. L'Amanuense può realizzare una pergamena alla fine di un riposo lungo. Per poter realizzare una pergamena l'Amanuense deve avere a disposizione e poter utilizzare i propri strumenti da alchimista e superare una prova CD 10 + livello dell'incantesimo su Strumenti d'Artigiano (Alchimista).

Attrezzi del Mestiere. L'Amanuense utilizza pigmenti rari e costosi per vergare le proprie pergamene ed è competente in Strumenti d'Artigiano (Alchimista) e Arcano (Intelligenza)

Esperto Archivista. L'Amanuense può utilizzare una pergamena magica con l'azione bonus.

Maestro Bibliotecario. L'Amanuense conosce sempre in quale direzione è il nord, il numero di ore che mancano al prossimo tramonto o all'alba e può ricordare con estrema precisione qualsiasi cosa che abbia visto o sentito nell'ultimo mese.

Scrittura Infallibile. L'Amanuense raddoppia il proprio bonus di competenza quando utilizza gli Strumenti d'Artigianato (Alchimista).

Capitolo 2
Equipaggiamento

In questo capitolo sono presenti ulteriori opzioni per l'Organizzatore. Ancora una volta gli oggetti ed equipaggiamenti non sono da considerarsi come delle migliorie rispetto a quelli esistenti negli altri manuali, quanto piuttosto un modo per aggiungere ulteriore spessore e carisma ai fedeli del Dogma.

Armature

Tunica Dogmatica. Un spesso vestito di colore giallo, di tela trattata per risultare impermeabile. Consente a chi la indossa di disporre di vantaggio per nascondere un'arma o un oggetto di piccole dimensioni, grazie alle numerose tasche nascoste.

Armatura Leggera

Nome		Costo	Classe Armatura (CA)	
Tunica Dogmatica		5 mo	10+ modificatore Des	
Peso	**Proprietà**		**Forza**	**Nascondersi**
2 kg	Speciale		-	-

Armi

Flagello. Uno strumento di tortura (o di punizione) costituito da un lungo manico con delle corregge all'estremità alle quali sono fissati dei piccoli pesi di metallo o di ossa animali. Nelle mani di un personaggio che abbia almeno 1 punto in Reputazione Dogma può essere utilizzato come Focus Arcano o Simbolo Sacro.

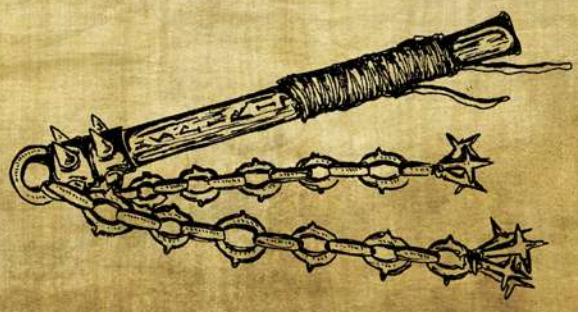
Arma da Guerra da Mischia

Nome		Costo	Danno
Flagello		5 mo	1d6 contundente
Peso	**Proprietà**		
2 kg	Speciale		

Flagello a due mani. Uno strumento per infliggere punizioni e sofferenza, versione più grande del semplice flagello, le corregge spesso sono sostituite da catene. Nelle mani di un personaggio che abbia almeno 1 punto in Reputazione Dogma può essere utilizzato come Focus Arcano o Simbolo Sacro.

Arma da Guerra da Mischia

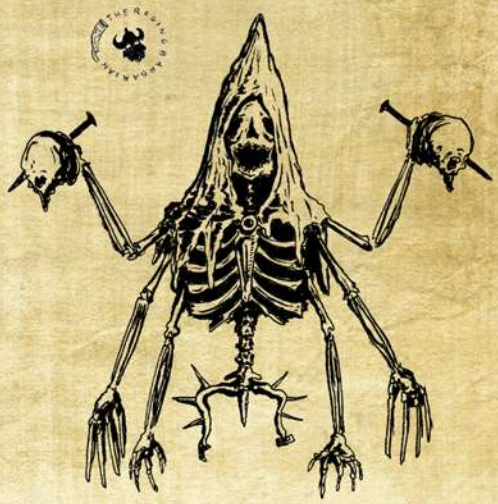
Nome		Costo	Danno
Flagello a due mani		10 mo	2d6 contundente
Peso	**Proprietà**		
5 kg	Due Mani, Pesante, Speciale		



Equipaggiamento d'Avventura

Simulacro votivo. Si indossa sopra le spalle per incutere terrore alle vittime. Un personaggio che indossa un Simulacro votivo dispone di vantaggio nelle prove per Intimidire (Carisma) e di svantaggio nelle prove di Nascondersi (Destrezza).

Nome	Costo	Peso
Simulacro votivo	10 mo	10 kg

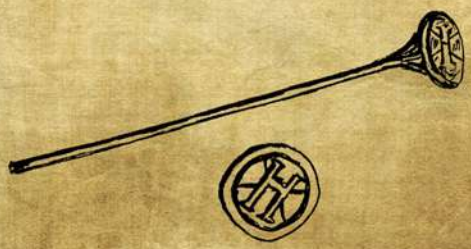


Sigillo di purezza. Strisce di garza benedetta affissi con lacca sacra alle vesti e alle armature. Come azione il personaggio può attaccare in mischia impugnando il sigillo, conta come un'arma improvvisata, una creatura bersaglio. Se la creatura è un Abominio subisce 2d6 danni radiosi e il sigillo di purezza si distrugge.

Nome	Costo	Peso
Sigillo di purezza	25 mo	-

Ferro da Marchiatura. Un ferro che arroventato consente di marchiare a caldo. Se il personaggio colpisce con il Ferro da Marchiatura arroventato infligge 1 danno da fuoco e vantaggio nelle prove Intimidire (Carisma) per un'ora verso la creatura marchiata.

Nome	Costo	Peso
Ferro da marchiatura	10 mo	3 kg



Turibolo del Dogma. L'incenso che vi brucia emana un fumo denso e inebriante. Qualcuno sostiene essere intossicante, ma un leggero avvelenamento previene spesso da effetti peggiori e una mente ottenebrata è più resistente alle lusinghe degli eretici. Il personaggio può con un'azione bonus accendere il turibolo che inizia a emanare una nube di gas entro un raggio di 3m per la durata di 1 ora. Chi si trova all'interno dell'area subisce lo stato avvelenato e ottiene resistenza ai danni da veleno e psichici.

Nome	Costo	Peso
Turibolo del Dogma	25 mo + 5 mo incenso	-

Rogo Portatile. Non è sempre semplice reperire le materie prime per poter allestire un rogo efficace, si tratta di corde, legna e fascine secche. Un uomo del Dogma deve sempre essere pronto ad applicare la volontà dell'Innominato. Portare il Rogo Portatile infligge al personaggio un livello d'indebolimento e dispone di svantaggio a tutte le prove di Forza e Destrezza fino a quando non lo utilizza. Spendendo 10 minuti per allestire il rogo, è possibile ardere una creatura. Questa brucerà per 10 minuti, tra atroci urla e sofferenza per 1 minuto. Il personaggio dispone di vantaggio nelle prove d'intimidire verso ogni creatura entro 36m dal rogo e può lanciare l'incantesimo paura a volontà per la durata del rogo.

Nome	Costo	Peso
Rogo portatile	30 mo	20 kg

Maschera di Creta. Una maschera composta di fango, rami, piume e altre sostanze appiccicose. Spesso modellata a guisa di mostro o demone per intimorire i bambini e i moribondi. Può essere imbevuta con una pozione magica e ne consente l'utilizzo come azione gratuita.

Nome	Costo	Peso
Maschera di creta	50 mo	-

Verga dei Rovi. Un sottile ma resistente bastone raccolto da un roveto particolarmente pernicioso. Spesso vi viene legata una campanella sulla sommità per attirare l'attenzione o avvertire dell'arrivo di un appestato. Finché viene impugnata il massimale dei punti ferita del personaggio è ridotto di 1 e non può essere vittima di incantesimi o effetti di ammaliamento o sonno.

Nome	Costo	Peso
Verga dei rovi	10 mo	1 kg

Reliquiairo del Dogma

Qui di seguito sono presentati gli oggetti che compongono il reliquiario del Dogma. Come sempre ogni Organizzatore ha la facoltà di modificare, ampliare o sostituire questi oggetti. Sono divisi per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione del Dogma

Oggetti Comuni

Corona Fiammeggiante

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sincronizzazione)
Una corona di ferro che con il semplice pensiero può rivestire chi lo indossa di fiamme illusorie. L'effetto è puramente cosmetico ed è paragonabile ad un'illusione minore.

l'incisione di un rogo

Gabbia Preservante

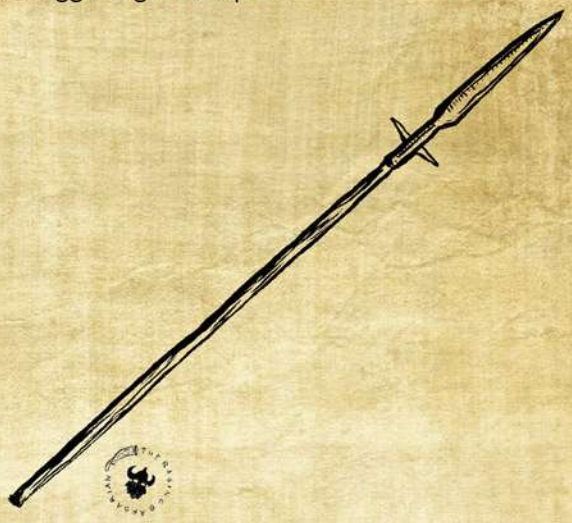
Oggetto meraviglioso, comune
Una grande gabbia di un metro e trenta per imprigionare eretici, dotata di lucchetto e catenacci per mani e piedi. Spesso un eretico non sopporta il supplizio e muore prima di essere interrogato da un Inquisitore, la gabbia preservante consente al prigioniero di non morire per accumulo di livelli d'indebolimento. La vittima sperimenta comunque il dolore per le privazioni e spesso cede alla follia. Ciò non di meno alcuni Inquisitori apprezzano questo "ammorbidimento" del soggetto.

Oggetti Non Comuni

Armi +1
Scudo +1
Staffa del Custode del Patto +1
Bacchetta del Mago Guerriero +1

Lancia Benedetta

Arma, non comune (richiede sincronizzazione)
Una lancia all'apparenza anonima, con il manico consunto. Quando il personaggio la brandisce il suo valore di forza sale a 19. Non ha effetto se il valore del personaggio è già 19 o più.



Scudo della Fede

Scudo, non comune (richiede sincronizzazione)
Mentre impugna questo grande scudo il personaggio è immune alle magie che consentono alle altre creature di leggere i suoi pensieri, determinare se sta mentendo o di che tipo di creatura si tratti. Altre creature possono comunicare telepaticamente con il personaggio solo se glielo concede.

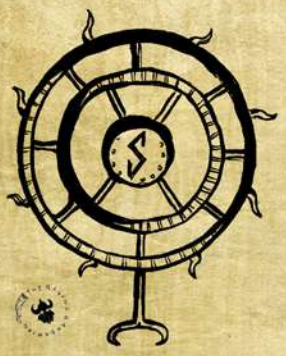
pensando a colonne vertebrali

Oggetti Rari

ARMI +2
ARMATURA +1
SCUDO +2
STAFFA DEL CUSTODE DEL PATTO +2
BACCHETTA DEL MAGO GUERRIERO +2

AUREOLA DEL SANTO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sincronizzazione)
Posta dietro alla nuca del personaggio ne esalta l'espressività del volto circondando il personaggio di un'aurea mistica. Quando è indossata conferisce un bonus di +2 CA se non si indossano armature o scudi. Il personaggio dispone di svantaggio nelle prove per nascondersi.



STENDARDO DEL DOGMA

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sincronizzazione)
Una volta al giorno, spendendo un'azione, chi lo impugna può emettere dallo stendardo un cono di luce gialla paglierina. Ogni creatura all'interno del cono deve superare un tiro salvezza CD 15 su Saggezza o divenire spaventata per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo una creatura deve spendere il proprio turno cercando di allontanarsi dallo stendardo al meglio delle proprie capacità e non può volontariamente avvicinarsi allo stendardo. Non può utilizzare reazioni. Alla fine di ogni turno può ripetere il tiro salvezza per cessare l'effetto. L'effetto termina se lo stendardo non è impugnato.

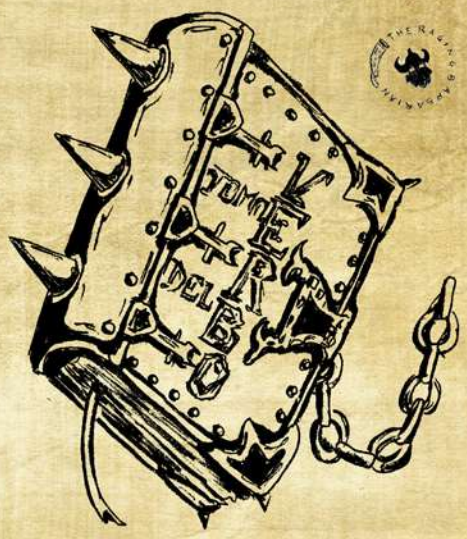
il teschio più in alto cola sangue perché apparteneva ad un eretico appena scarnificato

Oggetti Molto Rari

ARMI +3
ARMATURA +2
SCUDO +3
STAFFA DEL CUSTODE DEL PATTO +3,
BACCHETTA DEL MAGO GUERRIERO +3

TOMO DEL VERBO

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sincronizzazione)
Uno spesso volume con i bordi rinforzati in acciaio. Può essere utilizzato come un'arma con le caratteristiche di una mazza e quando si ottiene 20 nel tiro per colpire il bersaglio subisce 14 danni contundenti aggiuntivi. Se il libro viene aperto le pagine emanano un bagliore intenso come quello di una lanterna.



CILICIO DEL PENITENTE

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sincronizzazione)
Mentre indossa questo cilicio una creatura recupera 1d6 punti ferita ogni 10 minuti, a condizione che abbia almeno 1 punto ferita. Può essere utilizzato come un'arma magica con le caratteristiche di un flagello +1. Quando è utilizzato come flagello il potere di rigenerazione non ha effetto.

Armatura +3

Martello della Strega

Arma, leggendaria (richiede sincronizzazione)

La testa di questa enorme mazza è decorata con versi di lodi all'Innominato. Il sangue degli eretici sembra far risaltare queste incisioni, producendo un tetro bagliore vermiglio. Possiede le seguenti abilità:

Chi lo brandisce ottiene un bonus di +2 ai tiri d'attacco e al danno quando lo utilizza.

Quando si ottiene 20 sul tiro per colpire con quest'arma e il bersaglio è un eretico o un abominio, questo deve superare un tiro salvezza CD 17 su Costituzione o i suoi punti ferita scendono immediatamente a 0.

Chi lo impugna non può essere sorpreso da eretici o Abomini.

il corpo di una donna ricoperto delle scritture

Mea Culpa

Arma, leggendaria (richiede sincronizzazione)

Una spada lunga con l'impugnatura realizzata a guisa di rovi spinati che lacerano costantemente la mano di chi la brandisce. Possiede le seguenti abilità:

Chi la brandisce ottiene un bonus di +3 ai tiri d'attacco e al danno quando la utilizza.

Chi la brandisce ogni round subisce 1 danno penetrante che non può essere prevenuto o ridotto in alcun modo.

Se chi brandisce Mea Culpa non è un paladino allora ottiene anche il seguente potere:

Quando chi la brandisce colpisce una creatura, può spendere i propri dadi vita per infliggere danni radiosi al bersaglio, in aggiunta ai danni dell'arma. I danni extra sono pari ai dadi vita utilizzati, fino ad un massimo di dadi vita pari a metà del livello di chi brandisce l'arma. Chi brandisce Mea Culpa subisce lo stesso ammontare di danni. Se chi brandisce Mea Culpa scende a 0 punti ferita per via di questo effetto è colpito dall'incantesimo *carne in pietra* e fallisce automaticamente il tiro salvezza in Costituzione.

Si dice che chi brandisca Mea Culpa e sacrifichi la propria vita, trasformandosi in una statua, possa mondarsi dai propri peccati.

Maschera di Pelle

Elmo, leggendario (richiede sincronizzazione)

Questa maschera è stata realizzata con la pelle del volto di un eretico, conciata e modellata per avere un'espressione di agonia e sofferenza. Chi la indossa ottiene i seguenti poteri:

Resistenza verso i danni taglienti, contundenti e perforanti non magici.

Mentre non indossa armature, può aggiungere il proprio bonus di Carisma alla CA.

Ottiene scurovisione 60 piedi.

Può parlare qualsiasi lingua come per l'incantesimo lingue.

Resistenza Leggendaria (1/giorno). Se fallisce un tiro salvezza può scegliere, invece, di passarlo

al posto dei roveti sulla spada ci sono budella che scorrono su tutto il filo della lama, e le spine che si vedono sono incrostazioni si sangue

Speziale del Dogma

Qui di seguito sono presentate le pozioni a disposizione di uno speziale del Dogma. Sono divise per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione del Dogma. Si tratta di cataplasmi e unguenti recuperabili in basiliche o monasteri.

Pozioni Comuni

Pozione di Guarigione

Acqua Benedetta

Per la durata di un minuto, ogni volta che chi l'ha ingerita effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro per colpire o al tiro salvezza

Pozioni Non Comuni

Pozione di Guarigione Maggiore

Pozione di Scudo Mentale

Per la durata di un minuto, chi l'ha ingerita è immune a magie che consentono ad altre creature di leggere i suoi pensieri, determinare se sta mentendo, conoscere i suoi pensieri o comunicare telepaticamente.

Pozioni Rare

Pozione di Guarigione Superiore

Elixir del Santo

Per la durata di un'ora, chi l'ha ingerita ottiene 10 punti ferita temporanei ed è sotto l'effetto dell'incantesimo *benedizione*.

Pozioni Molto Rare

Pozione di Guarigione Suprema

Cataplasma Rigenerante

Amplifica le capacità curative naturali. Chi la ingerisce recupera 4d8+15 punti ferita. Per un'ora recupera 1 punto ferita all'inizio di ogni suo turno (10 punti ferita al minuto). Se gli sono state recise parti del corpo (dita, gambe, coda e così via) quelle parti vengono rigenerate dopo 2 minuti.

Pozioni Leggendarie

Sangue dei Santi

Per un'ora, chi assume la pozione non può essere sorpreso e dispone di vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza. Inoltre, le altre creature subiscono svantaggio ai tiri per colpire contro di lui.

Benefici del Dogma

Qui di seguito sono presentati i benefici a disposizione dei fedeli del Dogma. Sono divisi per rarità e la loro disponibilità segue le normali regole sulla reputazione che, ovviamente, deve essere nella fazione del Dogma.

Beneficio Comune

Anello di Pietra Gialla

Il fedele ottiene un anello con incastonata una pietra gialla. Questo simbolo lo identifica come un agente del Dogma, conferendogli ovvi vantaggi fra i seguaci dell'Innominabile.

Beneficio Non Comune

Confessioni Inconfessabili

Grazie alle informazioni raccolte il fedele può disporre di vantaggio in una prova di intimidire o persuadere verso personaggi non giocanti, li può influenzare in varie forme o conoscerne i segreti più reconditi (a discrezione del Game Master).

Beneficio Raro

Via del Pellegrino

Il fedele può chiedere asilo in qualsiasi santuario del Dogma e ricevere cure e medicazioni per se e per i propri compagni. La natura dei soccorsi prestati dipende dal numero di persone e dal tipo di santuario.

Beneficio Molto Raro

Custode della Cripta

Il fedele conosce i simboli e le incisioni che indicano le vie d'accesso segrete e nascoste per i santuari del Dogma. Può accedere a qualsiasi santuario, anche se è sigillato, senza essere visto.

Beneficio Leggendario

Portatore della Reliquia

Il fedele, in un santuario del Dogma, può richiedere che gli venga affidata una reliquia per la durata della missione. La reliquia concede al portatore i seguenti benefici: dispone di vantaggio ai Tiri Salvezza contro Incantesimi e, se il portatore fallisce un tiro salvezza, può utilizzare la propria reazione per trasformare il fallimento in un successo. Questo potere non può più essere utilizzato fino all'alba successiva.

Capitolo 3
Opzioni per il Game Master

In questo capitolo si trovano una serie di informazioni e opzioni riservate al Game Master. L'Organizzatore di ogni Città può scegliere di implementare o meno queste opzioni o di modificarle a seconda delle proprie necessità come meglio ritiene opportuno per la propria comunità di giocatori.

Sommi Inquisitori Famosi

Camerino. Macario Gentili, detto Mozzó per il suo vizio di tagliare le mani a chi viene in contatto con la Straordinaria Realtà. Imponente fisicamente, conosciuto per i suoi modi bruschi, è un tipo da poche parole. Da tempo Supremo Inquisitore di Camerino risiede nel Palazzo del Vescovo posto proprio di fronte al Palazzo Ducale. I vicini raccontano di sentire ogni notte l'ululato dei lupi dal suo parco privato sotto al Palazzo ma nessuno è pronto a ripeterlo in un luogo pubblico o a qualche sconosciuto. Cresciuto a Camerino e membro di una famiglia nobiliare minore, si dice che per meritare il titolo di Inquisitore abbia raso al suolo una montagna pur di mettere le mani su di un gruppo di fuggiaschi eretici nascosti all'interno di una grotta. Lo si può trovare spesso presso le taverne della città che si narra preferire al suo Palazzo. Sembra abbia orecchi e occhi in tutti i bassifondi. I suoi nemici hanno vita breve e lui è sempre in prima fila alle loro cerimonie funebri.

Genova. Inquisitore Supremo Bartolomeo Maggiolo detto "il rinato". Uomo alto e grosso, totalmente glabro e dagli occhi vitrei. Persona ambiziosa e disposta a tutto per i suoi scopi, agli amici perdona qualche piccolo contatto con l'occulto se per una giusta causa: la sua. Sì dice che il suo nome e il suo aspetto derivino dal fatto che sia stato esorcizzato con una lunga serie di rituali molto brutali, alcune voci più cupe sostengono che grazie alla Straordinaria realtà sia riuscito a piegare al suo volere un antico potere dimenticato.

Livorno. Il mare ha formato il suo carattere ed il suo viso è corroso dalla salsedine. Lo sguardo penetra chiunque osi incrociarlo ed i suoi occhi color ghiaccio suscitano brividi lungo la schiena. Non è mai solo, ma sempre accompagnato dai suoi fedeli Inquisitori e dalla sua spada, molto particolare, senza punta ed adorna di incisioni e simboli. Cosa vi sia scritto non è dato a sapersi poiché chi li ha potuti leggere non è sopravissuto alla lama per poterne raccontare.

Modena. Dalla vetta della torre della Ghirlandina, il Supremo Inquisitore Aldobrandino d'Este osserva tutta la Città. Un uomo dalla stazza imponente in grado di brandire un grosso spadone, con il quale esercita il suo santo diritto di giudice, giuria e boia. Le vesti sacrali ricoprono la sua pesante armatura, creando un'immagine che vuole ricordare sempre cosa significa il timore dell'Innominato. Nonostante questo, il suo modo di porsi nelle questioni mondane è apparentemente amichevole e saggio, simbolo del suo carattere manipolatore: infatti nonostante le buone parole e il sorriso sul volto, il suo sguardo di fuoco e la sua presenza rendono impossibile all'interlocutore alzare gli occhi per fissarlo in volto, se non per sfuggevoli occhiate.

Napoli. L'Inquisitore Massimo Vespoli Vernieri è un uomo alto, magro, con dei penetranti occhi azzurri che sembrano scrutarti l'anima. È un uomo che mette ad estremo disagio chiunque gli sia intorno, anche senza pronunciare parola. Esce raramente dal Chiostro di Santa Chiara, dove risiede. Napoli non solo è una città Imperiale con scarsa considerazione del Dogma, ma quelle che altrove sono considerate eresie, qui sono pratiche comuni. L'Inquisitore sa al momento di non poter controllare questa città, ma non è un uomo stupido e certamente ha un piano...

Pavia. Il Sommo Inquisitore Mazzini, giovanissimo per la carica che ricopre, è giunto improvvisamente in seguito agli eventi della Grande Caccia e della "sparizione" del suo predecessore Solero, il giovane Mazzini si mostra estremamente gentile disponibile e tollerante, ma ha lo sguardo attento e freddo di chi ti chiederà qualcosa in cambio un giorno.

Roma. Somma Inquisitrice Maria Angelica, detta l'Inglese. Visto il suo accento straniero, si pensa possa venire dalle terre di Albione. Sorella segreta del Vescovo Giovanni, maledetto dai seguaci di Luperco durante Lupus et Agnus. Algida e vendicativa. Il suo aspetto è stranamente familiare per i Cacciatori romani che osano, o che devono, guardarla in volto. Frase tipica: "Ora ripetilo. Senza urlare però, tanto nemmeno l'Innominabile ti ascolta".

Torino. L'Inquisitore Supremo di Torino è noto con numerosi soprannomi, spesso non lusinghieri ma l'unico che sembra preferire è quello di Inquisitore Nero. Appare come un uomo sulla trentina dal corpo sottile e dal sorriso smagliante, con la testa rasata sempre in parte celata da un pesante cappuccio. Ama le battute crude e dirette, nessuno è immune alla sua pungente ironia, soprattutto i nobili. Per la tortura predilige l'acido, per purificare, e la solitudine, per affamare. Prima di ogni sessione calcola quanto tempo potrà resistergli il prigioniero e la sua precisione è infallibile. La parlata è misteriosamente priva di accento, ma spesso si esprime in lingue diverse, forse per confondere, forse per dimostrare la sua superiorità.

Trieste. Onofrio Luciani, sommo redentore di Trieste. Nerboruto e marziale nei modi, nasconde spesso il capo con un cappuccio, ma mai quando deve confessare un'anima. Barba e capelli mori sempre maniacalmente sistemati e tagliati corti, sul collo sempre ben in mostra una catenella d'oro con un gioiello sferico. Si autodefinisce "Colui che accompagna" per la sua condotta sempre morale, ma in Città è più famoso per la sua inflessibilità sui giudizi.

Verbania. L'inquisitore supremo del Limes Verbanorum, Arturo Cìmberi, è appena giunto dalla Città Santa come baluardo della fede dopo la tragica dipartita del suo predecessore.
Freddo calcolatore dalla faccia stranamente rilassata.
La sua calma nelle situazioni più drammatiche inquieta chi si trova al suo cospetto, sia quando veste immacolate tuniche, sia quando il sangue degli eretici lorda il suo aspetto.

Voghera. L'inquisitore supremo Alessandro Sannazzaro, uomo tozzo e pelato, da poco giunto nella città dell'Incrocio. Le sue vesti larghe nascondono il suo fisico, ma non il suo volto, solcato da un reticolo di cicatrici, prova concreta del suo impegno nella lotta agli abomini. I pochi che hanno osato sfidarne lo sguardo, affermano che in fondo ai suoi occhi color del ghiaccio sembra rifulgere il riflesso dei roghi di eretici, che è solito appiccare personalmente.

Carnefici

Il nome Carnefice, ovunque venga pronunciato, suscita terrore e sgomento fra i cittadini comuni e disgusto in quelli nobili. Il Sacro Ordine dei Cacciatori Carnefici è antico quanto la leggenda di Garro e con i secoli la verità sui suoi membri è andata perduta, così da generare un velo di morboso mistero. L'ordine fu fondato dal Dogma come ultima forma di pentimento per i Nobili Cacciatori colpevoli di crimini imperdonabili o che avevano infranto le regole del **Codex Venator** e infangato il nome della loro Famiglia. Per il Cacciatore disonorevole esiste un'ultima via di redenzione, prima della sua condanna definitiva, una via che consente di pagare per le proprie colpe e riscattare il proprio sangue. Questa via prevede il totale asservimento al Dogma, divenendo un suo strumento, così che le indicibili sofferenze della carne possano purgare ogni traccia di eresia. Spesso l'assoluzione coincide con il totale annichilimento del Carnefice. I Cacciatori che decidono la via del pentimento perdono il loro nome e il loro titolo e vengono gettati nelle più oscure profondità delle prigioni del Dogma, in celle simili a loculi. La maggior parte dei Cacciatori pentiti perde il senno e la vita in queste anguste prigioni, trasformandosi lentamente in mummie degeneri. Quando un Supremo Inquisitore deve assolvere un compito di massima importanza o estremamente pericoloso, può richiedere, tramite bolla straordinaria, che questi pentiti vengano riportati in vita tramite il rituale della Rimembranza, così da essere utilizzati come agenti del Dogma. I Cacciatori cosi risvegliati vengono chiamati Carnefici, viste le circostanze della loro morte difficilmente possiedono veri e propri ricordi del passato, se non per qualche visione sconnessa, offuscata dalla nebbia del tempo. I Carnefici sono famosi per essere implacabili ed efficienti, svolgono il compito a loro assegnato con risolutezza per poi tornare nelle profondità delle loro celle in attesa della successiva chiamata, il prossimo passo verso il perdono. Nessuno sa con certezza se un Carnefice sia mai riuscito a mondarsi dei propri peccati, ma di certo sono considerati un prezioso strumento nelle mani dei Sommi Inquisitori.

Icone del Dogma

La fede nel Dogma non ammette indecisioni o ripensamenti. Alcune figure riescono ad imporsi oltre i confini della propria Città, divenendo vere e proprie icone di riferimento.

Magister Imago

Attualmente la posizione è ricoperta da **Simeone Tammetta**, figlio di Roma dal passato misterioso. Si è fatto strada nei ranghi del Dogma grazie alla sua infallibile devozione e all'abilità nell'appiccare roghi. La leggenda vuole che, appena nominato Inquisitore, Simeone avesse decretato il martirio della fiamma per tre eretici appartenenti al culto di Luperco. Una volta apprestate le pire, Simeone si preparava ad appiccare personalmente il fuoco quando, il capo della setta, urlando a gran voce, invocò il suo blasfemo protettore, perché gli salvasse la vita. Il cielo si oscurò e una fitta pioggia scrosciante accompagnata da un gelido vento iniziò a flagellare il colle sulla cui sommità erano stati apprestati i pali per i roghi. Nonostante le suppliche dei suoi servitori affinché rimandasse l'esecuzione, Simeone si cosparse la tunica d'olio prima di darsi fuoco e gettarsi sulle fascine delle pire che, uno dopo l'altra, presero ad ardere di una fiamma purpurea. Nonostante la forza di pioggia e vento, i roghi continuarono a illuminare il colle fino all'alba del giorno dopo, quando, fra le ceneri fumanti, Simeone si ritirò soddisfatto. Il suo corpo non aveva il minimo segno di ustione, chiara prova del favore dell'Innominato.

Oltre il Velo

Sigillo di Purezza del Magister Imago. Quando Simone Tammetta è presente ad un evento ogni giocatore può supplicarlo per avere un suo disegno di un sigillo di purezza. Questo funziona come un normale **Sigillo di Purezza** ma chi lo utilizza dispone di vantaggio al tiro per colpire.

Bianca Armistice

Nobildonna meneghina appartenente ai Trivulzio, ha abbandonato gli agi e i privilegi della sua Famiglia per rispondere alla richiesta del Siniscalco e radunare soto il proprio vessillo, quello degli Armistice, i forgiati di Milano. Addestrata dai maestri modenesi ha appreso l'arte delle macchine e della loro costruzione, divenendo la prima Artefice di Milano. Molti nutrono dubbi sulla sua natura e dei motivi per cui il Principe Malus abbia voluto concederle un simile potere. Ad altrettanti non è sfuggito il fatto di come il suo desiderio di fondare una nuova famiglia sia un vero e proprio gesto di sfida al potere delle antiche Nobili Famiglie.

Oltre il Velo

Sangue e Ingranaggi. Quando Alice Gritti è presente ad un evento ogni giocatore può supplicarla perché un suo personaggio venga accettato da Bianca come allievo e ricevere un ingranaggio. Quel personaggio può ottenere livelli nella classe dell'Artefice Modenese come descritto nel manuale di Codex Venator.

Tributo Rosso

La città del Vaticano è una fortezza inespugnabile, controllata giorno e notte dall'Inquisizione. I guardiani ne sono uno speciale ramo, chiamati il **Tributo Rosso**, riconoscibili per il marchio a fuoco sul viso (devono essere immediatamente riconoscibili nel caso si allontanino dal loro posto di guardia), e per i versi animaleschi con i quali si esprimono (la lingua viene loro mozzata per non correre il rischio che rivelino quanto vedono in San Pietro). Nessuno conosce per certo l'origine dell'ordine del **Tributo Rosso** e ancora meno si sa sui suoi membri. Questo ha fatto sì che tra il popolo si diffondessero molte voci in merito al loro reclutamento e al perché servano così fedelmente l'Inquisizione. La diceria popolare più diffusa sostiene che si tratti di criminali a cui l'Inquisizione offre una seconda possibilità, alcuni arrivano anche a giurare di averne riconosciuto qualche loro complice sotto il marchio a fuoco che en deturpa il viso. Sembra che questa "seconda possibilità" possa essere concessa a patto che il criminale sia disposto ad offrire un tributo, che alcune volte consiste in sangue (da cui deriverebbe il nome di Tributo Rosso), altre volte, quando i racconti si fanno ancora più inquietanti, nella propria anima o ricordi. Infatti, chi dice di aver riconosciuto un **Tributo Rosso**, sostiene anche che, a parte l'aspetto, non fosse rimasto più nulla della persona di un tempo.

Oltre il Velo

Tributi Rossi. Vengono effettivamente creati utilizzando il materiale di scarto che abbonda di più all'interno dell'Inquisizione: corpi di criminali ed eretici. Il rito con cui vengono creati è simile a quello della Rimembranza, grazie al quale vengono preservate le capacità marziali, ma spesso il tributo non è dotato di sangue puro, che deve essere infuso ad alte temperature, deturpandone il volto e lasciando il caratteristico marchio. Il rito ha lo scopo di cancellare ogni ricordo del Tributo Rosso e parte della sua personalità viene riscritta in modo che sia totalmente fedele al Dogma. Quando un Tributo Rosso comincia a mostrare comportamenti sospetti, ovvero quando l'antica coscienza torna a riaffiorare il soggetto viene sottoposto nuovamente al trattamento e la sua personalità riscritta di nuovo. Di solito l'Inquisizione evita di utilizzare corpi di criminali o eretici troppo conosciuti e originari di Roma, tanto da aver creato un traffico di cadaveri (di particolare interesse sono i corpi di abili combattenti) in ogni suo dominio.

Open Game Licence

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE