

HERESY

VENGA IL TUO REGNO



MATERIALE ORIGINALE © DELLA LAST UNICORNI GAMES
RIELABORATO ED INTEGRATO DA MARCO VIGGI

COPYRIGHT © 2005 MARCO VIGGI.

QUESTO MATERIALE È SENZA SCOPO DI LUCRO E NON INTENDE VIOLARE I
DIRITTI DI NESSUNO.

QUESTO DOCUMENTO PUÒ ESSERE LIBERAMENTE RIUTILIZZATO A PATTO
CHE IL SUO CONTENUTO RIMANGA INVARIATO E CHE MANTIENGA QUESTO
ESATTO TESTO E QUESTE CONDIZIONI.

CAPITOLO I: AMBIENTAZIONE

IL FUTURO PASSATO

Il mondo del 2748 è figlio di una storia che comincia nel 2613. In questi anni il mondo è governato dalle megacorporazioni, che posseggono praticamente tutte le risorse del pianeta nel nome del libero mercato. Gli stati nazionali sono ormai solo burattini nelle loro mani, tanto che gli Stati Uniti d'America sono stati comprati, letteralmente, dai cartelli corporativi cui non riuscivano più a pagare i debiti, divenendo proprietà privata. La maggioranza dei cittadini del pianeta deve la propria vita alla stessa grande industria per cui lavora, che produce la loro casa, il loro cibo, le loro medicine, il loro divertimento. Le guerre tra le corporazioni segnano le sorti del mondo, portando con loro alla gloria od all'oblio intere masse di popolazioni.

La tecnologia è l'unica risposta a tutti i bisogni dell'umanità. La Matrice (la rete informatica globale) è ormai un mondo a se stante, da quando le informazioni in essa viaggiano sotto forma di realtà virtuale e i viaggiatori che vi entrano vengono trasferiti con tutta la loro mente al suo interno. I voli suborbitali possono portare a basso costo in una qualunque parte del mondo in poco più di un'ora, il chip medico personale è in grado di provvedere a tutti i bisogni sanitari di un uomo senza che questi debba nemmeno uscire di casa.

L'integrità e l'altruismo sono ormai un ricordo sbiadito. Le persone vivono come riflesso della moralità distorta dei tempi, basando la loro esistenza esclusivamente sulla ricerca del profitto e del guadagno personale. I pochi che ancora cercano un senso più profondo alla loro vita spesso si ritrovano a seguire le dottrine mistiche e magiche di profeti da strada o ciarlatani da rete privata della domenica mattina, visto che le religioni convenzionali non riescono a dare risposte sufficienti e spesso sono corrotte o troppo prese a preservare loro stesse per occuparsi dei veri bisogni morali dell'umanità.

Figlia di tali culti esoterici e metafisici è la Rovina, l'evento che sconvolgerà il mondo per sempre. Il cardinale, scienziato, esperto di informatica ed affiliato a sette magiche ed eretiche dal nome di Dimeon Wu aveva sviluppato una teoria secondo cui la Matrice ed il Sogno (quello che oggi chiamiamo il Paradiso) erano collegati. Egli riuscì a penetrare così a fondo nella Matrice da arrivare a toccare il Sudario, il limite che separa il nostro mondo dal Paradiso, ed a superarlo. Questo scatenò una sorta di esplosione, un olocausto che coinvolse il mondo reale, il mondo spirituale del Paradiso e dell'Inferno e ed il mondo virtuale della Matrice in egual misura, come se Dio avesse dato un colpo di spugna sul creato. Tale sconvolgimento ha portato distruzione e decadimento, ma ha anche dato il via ad un processo di mutazione, ha aumentato di un'ordine di grandezza il ritmo naturale di trasformazione di tutte le cose, sia sul piano fisico e reale che sul piano sociale, morale o mentale.

IL MONDO REALE

Con la Rovina la superficie di Gaia è stata sconvolta dall'equivalente di una guerra atomica. Il riscaldamento globale dovuto all'inquinamento ed alla dissoluzione dello strato di ozono ha reso il mondo un deserto, tranne nelle zone totalmente abbandonate dall'uomo dove la vegetazione selvaggia ha ricominciato prepotentemente ad avanzare ad un ritmo sconosciuto. La luce diretta del sole sulla pelle scoperta è in grado di bruciare e produrre piaghe anche mortali dopo poche ore di esposizione. Lo scioglimento dei ghiacci ha alzato il livello del mare di quasi 90 metri, e molte delle città costiere sono ora sommerse o sono diventate città marine, galleggianti.

I governi nazionali sono allo sbando da tempo e la geopolitica mondiale è controllata da quelle che vengono definite le Grandi Casate, i grandi cartelli corporativi che governano l'economia mondiale e con essa le vite delle masse. La democrazia è un concetto ormai quasi dimenticato. Le nozioni stesse di bene o male sono in continua discussione e la distinzione tra giusto o sbagliato sta diventando quanto mai soggettiva. La maggioranza della popolazione si trova a non avere più alcun punto di riferimento, ed ognuno cerca individualmente le risposte che la società non può più dare. Gruppi di ogni genere, sette di fanatici e chiunque abbia modo di esercitare un po' di forza dispensano giustizia sommaria dove la loro interpretazione personale dei concetti di bene e male gli dice ce ne sia la necessità.

Avventurarsi nelle Terre Selvagge, come viene spesso chiamato l'ambiente esterno, è un'avventura che bisogna esser ben preparati ad affrontare. Le strade sono spesso interrotte e le altre infrastrutture, come acquedotti, depuratori o ponti, spesso non sono più utilizzabili. Ovunque spadroneggiano bande di predoni e violenti. La maggioranza della popolazione vive isolata in gruppi più o meno grandi. Chi sceglie di vivere libero in piccole città fortificate, grotte, ex complessi di bunker o magazzini sotterranei deve lottare ogni giorno per trovare le risorse per sopravvivere, anche solo alle potenzialmente mortali condizioni ambientali. In Europa i castelli sono stati di nuovo abitati dopo secoli. Le grandi città che sono sopravvissute più o meno intatte e che riescono a mantenere attive parte delle infrastrutture industriali e commerciali sono ancora abitate dalle comunità più

grosse. Viverci ha l'indubbio vantaggio di beneficiare della protezione dei ricchi e dei potenti che vi risiedono. Questo però spesso significa non avere la stessa libertà di chi sopravvive in zone più isolate. La società già tremendamente stratificata è ormai divisa in caste, con i pochi ricchi che abitano le porzioni più alte dei grandi palazzi cittadini e la massa di poveri che lottano tra le strade sotto di essi, nei Nuclei, i ghetti che giacciono sotto i livelli commerciali e residenziali delle megalopoli. In ultimo molte delle arcologie pre Rovina hanno resistito all'olocausto o sono state riparate. Questi enormi complessi o palazzi grandi come una cittadina sono entità autosufficienti dalle quali gli abitanti spesso non escono mai durante tutta la vita. Le condizioni di vita al loro interno sono forse le migliori, purtroppo però abitarvi significa essere totalmente schiavi delle multinazionali che posseggono l'arcologia.

Le religioni che conosciamo sono state spazzate letteralmente via dalla Rovina, sia come diretta conseguenza della Rovina stessa (sembra che la mente di molti semplicemente non le ricordino più) che perché incolpate da tanti di essa, per essere state cieche ai bisogni dell'umanità fino all'inevitabile. Il loro posto è stato invece preso da una moltitudine di nuove religioni, molte delle quali nascono e muoiono in brevissimo tempo, altre delle quali invece sono abbracciate da intere popolazioni. Alcune di queste nascono da credi esoterici, mistici o gnostici preesistenti prima della Rovina. Altre sono nate con lo scopo di dare una spiegazione o un'interpretazione alla Rovina stessa, oppure basano il loro credo sulla Rovina e su Dimeon Wu (prendendolo a volte come messia, a volte come apostata, o anche in entrambi i ruoli insieme). Altre ancora sono mutate da ideologie politiche o sociali, come le molte sette di ex militanti ecologisti ora divenuti fanatici religiosi ecoterroristi. D'altra parte la Rovina sembra aver portato nelle coscienze una nuova attenzione verso lo spirituale ed una propensione verso il nuovo ed il soprannaturale. Questo ha di conseguenza fatto aumentare la quantità di persone che si scoprono Illuminate, che realizzano cioè di avere alcune capacità esoteriche fuori dal comune, prima fra tutte quella di poter vedere e/o comprendere entità o realtà che prima erano precluse agli occhi umani.

Tali rivoluzioni di fede sono accompagnate da una corrispondente rivoluzione culturale. La nuova propensione verso il cambiamento ha portato un dinamismo sociale ed intellettuale che sta cambiando il volto del mondo dal suo interno forse più che gli effetti esteriori della Rovina. Come prevedibile c'è stato un diffuso rifiuto della tecnologia, accusata di essere il veicolo tramite il quale il male si è propagato. A questo si accompagna un corrispondente ritorno a mezzi più tradizionali (d'altra parte ormai certe tecnologie non sono più alla portata di tutti), come la carta, la manodopera umana, l'artigianato. Nelle classi alte si è poi diffuso un nuovo stile culturale detto Vittoriano, con le famiglie potenti che hanno ricominciato ad assumere servitù umana e ad apprezzare l'arte non digitale, oltre che a vestire con abiti che ricordano le lucide bluse e le camicie sbuffanti dei secoli antichi.

IL MONDO VIRTUALE

La rete informatica globale è quella che ha comprensibilmente risentito maggiormente degli effetti della Rovina. Nei tempi precedenti la Matrice era diventata l'unica via attraverso cui transitavano tutte le informazioni del pianeta, dai messaggi militari top secret all'immagine della zia che suona al videocitofono. Dopo la Rovina la Matrice sembra aver cominciato un processo di decadimento che pare irreversibile. Tempeste di dati e sacche di informazioni tossiche, intere zone che imputridiscono ogni giorno di più, la Rete è diventata un luogo pericoloso anche per il più esperto dei 'liner (i navigatori più esperti). Essa sembra aver acquisito una sorta di personalità, arcigna e sinistra. I grandi Array di dati (le città virtuali che contengono la maggioranza delle informazioni) sono percorsi oggi da entità oscure e malevole, AI impazzite o esseri rapaci che assalgono i visitatori meno prudenti.

Come se non bastasse il confine tra virtuale e reale, come anche tra virtuale e spirituale, è diventato indistinto. Le Fughe di Realtà sono portali che permettono il passaggio di entità tra la Matrice ed il Mondo Perduto e viceversa. Le Fughe sorgono spesso in luoghi di una qualche importanza terrena, virtuale o del mito. Il fenomeno della fuoriuscita di AI dalla Matrice che acquistano un corpo fisico viene definita Replica, in particolare quando tali AI sono Costrutti, cioè entità nate nella Rete da masse di dati su di una persona famosa o mitologica del passato o della fantasia.

La presenza di Costrutti ed AI sta costantemente aumentando, così come spontaneamente nascono un giorno, e a volte spariscono il successivo, le Peculiarità, zone di spazio virtuale che contengono intere realtà alternative.

Le sovrapposizioni tra la Matrice e gli altri mondi non finiscono qui: da sempre i Demoni del Pandemonio (quello che noi chiamiamo Inferno) hanno trovato più facile traviare le coscienze degli uomini attraverso la Rete, ma dopo la Rovina le Celle (le città del Pandemonio abitate dai Diavoli) sono entrate a far parte della Matrice, sotto forma proprio di Peculiarità, ed ora, purtroppo, esse sembrano destinate a seguirne la sorte. Infatti

alcune di esse sono state spazzate via al momento della Rovina, altre sono state solo danneggiate, altre si teme possano sparire da un giorno all'altro.

Per questo i Veri Caduti (i Diavoli) sono molto impegnati nel cercare di mantenere integra il più possibile la Matrice, che molti chiamano casa. Alcuni di loro poi lavorano per oltrepassare il Sudario (il limite che separa il Paradiso dalla Matrice), che sembra assottigliarsi ogni giorno di più. Anche il termine Cacofonia è stato coniato da loro. Essi la descrivono come un frastuono sottostante le loro Celle corrotte, le Peculiarità in decadimento ed i grandi Array spazzati da vortici digitali, una tempesta di suoni e colori e luci caotica, selvaggia. Alcuni sussurrano che questo rumore esasperante continuerà a guadagnare forza fino agli ultimi giorni, quando tutta la Matrice crollerà su sé stessa.

Cosa potrebbe portare una tale catastrofe nessuno lo sa. Certo molti temono che le connessioni tra Matrice, realtà e mondo spirituale siano più radicali di quel che sembra. Tanti azzardano il termine Apocalisse, c'è chi suggerisce una sorta di Big Bang al contrario; comunque tutti temono per la sorte dell'intero universo.

IL MONDO SPIRITUALE

Sugli effetti e le cause della Rovina si è speculato in molti modi. Alcuni Coscienti (coloro in grado di percepire istintivamente il Sogno) dicono che perfino il Sogno e gli esseri misteriosi che da sempre lo abitano siano stati mutati da essa. Alcuni di loro infatti sono impegnati nel cercare di porvi rimedio.

La Rovina però non ha colpito nessuno più di quanto non abbia fatto con i Caduti (gli Angeli ed i Diavoli, le cui origini sono comuni). Grazie alla Rovina il Velo (il confine che racchiude il Pandemonio) si è squarciato ed i Veri Caduti (i Demoni) hanno potuto entrare nella Matrice e nelle Terre Selvagge. Ora camminano liberamente su questa terra, anche se pochi tra gli uomini ne sono pienamente coscienti, perché essi mantengono segreta la loro presenza e celato il loro vero aspetto. Purtroppo però essi sono ora preoccupati per la sopravvivenza del loro regno, che ora fa parte della Matrice e con essa potrebbe condividere la sorte. Per questo molti di essi hanno accantonato le antiche rivalità e rancori ed hanno cominciato una nuova esistenza nell'insegna della collaborazione con gli Infedeli (come chiamano gli uomini) o anche con gli Abbandonati (gli Angeli), nel tentativo di mantenere il più possibile integra la Rete.

Alle Moltitudini Angeliche forse è toccato un destino peggiore. Al momento della Rovina tutte le attività nell'Unica Città (il luogo abitato dagli Angeli in Paradiso) cessarono e questi caddero, letteralmente, dal cielo sulla terra.

Cosa sia accaduto a Metatron, il capo degli Angeli spesso accomunato alla Luce, a Dio stesso, nessuno lo sa. L'Enigma di Metatron, come viene definito, è un mistero che in molti hanno cercato di spiegare. Non si pensa sia stato distrutto dalla Rovina. Forse potrebbe essere sulla Terra come gli altri Angeli, ma allora perché si nasconde? Che li stia mettendo alla prova? Che li abbia puniti per un peccato dimenticato? Che sia arrivato il tempo del Giudizio Universale? Che essi siano stati mandati per preparargli la strada? Nessuno lo sa.

Ciò che comunque più ha influenzato gli Abbandonati è la scoperta del Libero Arbitrio. Nell'Unica Città essi vivevano nella Luce, non dovevano porsi alcuna domanda, ma solo seguire i comandamenti e le leggi stabilite per loro da una volontà superiore ed infallibile. Ora che i loro corpi sono diventati di carne e sangue, essi sono preda di tutte le sensazioni ed emozioni terrene. Essi devono affrontare i dubbi e le questioni morali, devono porsi domande e confrontarsi con la possibilità di sbagliare. A questa tempesta di nuove sensazioni e dilemmi morali, ognuno di loro ha reagito in maniera diversa, a volte eccessiva. Più essi si abbandonano alle sensazioni mortali, più si allontanano dalla loro natura celeste e perdono le loro peculiarità sovranaturali. Chi di loro si fa prendere totalmente da queste sensazioni rischia uno stato chiamato Estasi o Terrore, in cui diventa totale preda delle sensazioni mortali, divenendo come una bestia priva di autocontrollo ed incapace di razionalizzare.

Così i Caduti si sono reincontrati nel Mondo Perduto scoprendo che stranamente distinguere un Demone od un Angelo, tra loro o con un Infedele, non è così semplice come può sembrare. Infatti i Demoni dai tempi dello Scisma (da quando decisero di abbandonare il Paradiso) hanno abbracciato il Libero Arbitrio ed hanno quindi cominciato a perseguire motivazioni e scopi vari e personali, molti dei quali non sono diversi da quelli di ciascuno di noi (e quindi non intrinsecamente malvagi o diabolici). Invece gli Angeli sono rimasti molto segnati dallo shock dato dal Libero Arbitrio, avendo reazioni molteplici e spesso eccessive. C'è chi si è rinchiuso in sé stesso, rinunciando e fuggendo dalla propria nuova condizione, rifugiandosi magari in una emozione o via di condotta e portandola all'estremo, od incolpando l'umanità tutta della loro nuova e misera condizione. C'è chi invece ha abbracciato totalmente e senza ritegno la propria nuova umanità, divenendo schiavo delle passioni mortali. Alcuni tra i Caduti ora vengono chiamati Eremiti, esseri che si rifugiano negli angoli più remoti della Terra Perduta o delle loro coscienze, in costante fuga da una condizione che non riescono ad accettare. Altri vengono chiamati Etnarchi, figure che si ergono come nuovi protettori e condottieri delle genti mortali, che dominano intere nazioni, religioni e potenze economiche nel nome di un Dio ormai perduto (o di loro stessi).

Ancora c'è chi si è reso guida o profeta di una delle nuove eresie, sperando così di ottenere un giorno il potere di rifondare un nuovo ordine celestiale secondo il proprio capriccio. C'è anche chi insiste nel mantenere vive le antiche Tradizioni, per un giorno poter ricreare l'ordine angelico così come era un tempo o magari fondare qualcosa di simile ad esso qui nel mondo mortale, senza riuscire ad accettare di smettere di guardare indietro ed andare avanti. In pratica i Caduti si sono ritrovati ad avere attitudini ed obiettivi tanto vari quanto quelli di noi uomini (e spesso molto più estremi).

Non tutto però è grigio all'orizzonte del Libero Arbitrio. I pochi Caduti che cercano veramente un equilibrio nella loro nuova condizione semimortale possono tentare di seguire i Sentieri dell'Assiah. Esse sono codici di comportamento, modi di essere, approcci filosofici e modi di interpretare il mondo, per certi versi simili alla moralità umana. Tali vie sono molteplici e molto diverse tra loro, perché ogni Caduto le abbraccia in maniera unica e personale. Chi riesce a seguirle ed a trovare un compromesso tra la propria antica natura celeste e la nuova natura terrena può sperare di raggiungere l'Eidolon, lo stato di grazia in cui il conflitto interiore non più li tormenta.

Oltre a ciò un'altra evenienza positiva allevia le coscienze dei Caduti: alcuni dei poteri e delle capacità che li distinguevano nell'Unica Città continuano ad aiutarli ad affrontare il mondo spietato in cui sono costretti a sopravvivere. Uno di essi è il Segno, la capacità di un Caduto di identificare istintivamente i propri simili. Più di ciò i Canoni, i miracoli che gli Infedeli narrarono nelle loro scritture (e che i più Illuminati tra loro potevano parzialmente utilizzare come magia e sortilegi), sono ancora presenti anche se indeboliti. Essi sono le capacità che ogni Caduto possedeva per poter esercitare i propri compiti nell'Unica Città. I Canoni attingono per funzionare all'Akasha o Aura, l'energia dell'universo che si dice derivi dal mondo dei mortali e probabilmente dalla loro fede. Esistono però alcuni punti mistici della Terra Perduta in cui ci sono riserve di Akasha da cui è possibile attingere, e per questo alcuni sostengono che l'Akasha rimasta sia solo la rimanenza del corpo disgregato di Metatron, e quindi essa è destinata a finire, anche se tutto questo è solo una teoria.

SETTE CONVINZIONI

In questa Terra Perduta in cui Angeli e Diavoli non si riescono a distinguere tra loro anche le distinzioni morali tra bene e male, e quindi tra peccato e virtù, non valgono più. Per questo si è affermato un nuovo sistema morale, un nuovo modo di categorizzare le attitudini etiche che comprende e riunisce i vecchi.

I sette peccati capitali e le sette virtù teologali sono state accomunate nelle sette Convinzioni:

L'**Acquisizione** è la convinzione seguita da coloro che pongono il guadagno di denaro o di potere in generale sopra ogni altra cosa. Il controllo ed il potere portano alla conquista dell'universo. Viene fatta corrispondere alla Virtù dell'Amore ed al Peccato dell'Avidità, il cui opposto è la Libertà;

La **Dedizione** è la convinzione seguita da coloro che credono che la devozione e la fede in coloro che possono mostrarci la via sia l'unica strada per la salvezza. Sono seguaci di un potere superiore. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Fede e al Peccato dell'Orgoglio, il cui opposto è l'Umiltà;

La **Stasi** è la convinzione di coloro che credono che la spirale della decadenza non si possa fermare, e quindi se ne fanno coinvolgere completamente. Comprende i drogati di Anubis, e tutti coloro che si abbandonano alla decadenza senza resistere. Viene fatta corrispondere alla Virtù del Coraggio e al Peccato dell'Accidia, il cui opposto è la Diligenza;

La **Tradizione** è la convinzione di coloro che credono che nel rispetto delle tradizioni e degli antichi modi di vita si celi l'unico modo di sopravvivere in questa Terra, senza continuare a scivolare lungo la spirale della decadenza. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Speranza ed al Peccato dell'Invidia, il cui opposto è la Gentilezza;

La **Ribellione** è la convinzione seguita da coloro che rifiutano l'autorità e le leggi, riconoscendo la propria via come l'unica possibile. Sono disposti solo a comandare e mai ad obbedire. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Giustizia ed al Peccato dell'Ira, il cui opposto è la Pazienza;

La **Conservazione** è la convinzione di coloro che credono nel mantenimento e nel ripristino degli equilibri naturali della Terra. Sono quelli che difendono sopra ogni altra cosa la madre Gaia e perseguono la salvezza dell'ecosistema. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Prudenza ed al Peccato della Lussuria, il cui opposto è la Castità;

L'**Evoluzione** è la convinzione di coloro che credono che il progresso e l'evoluzione tecnologica siano l'unica strada per sopravvivere nel mondo d'oggi, ma anche in generale chi abbraccia continuamente nuove esperienze e cerca nuove strade. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Temperanza ed al Peccato della Gola, il cui opposto è l'Astinenza.

Alcuni poi considerano una ottava convinzione: la **Tecnologia**, in cui fanno confluire tutto ciò che è tecnologico e per questo intrinsecamente amorale.

CONCLUSIONE

Quale sarà il destino di Infedeli e Caduti insieme, dunque? Questa è la domanda cui tutti vorrebbero saper rispondere. La teoria più accreditata sostiene che la bizzarra sorte che accomuna tutti gli esseri che abitano la Terra Perduta terminerà con l'Apocalisse. Tale avvenimento però non sarà quello predetto nelle Sacre Scritture, ma qualcosa di altrettanto definitivo e sconvolgente. Molte potrebbero essere le facce che assumerà l'Apocalisse. Una guerra totale, il perdono, una resurrezione, il giudizio universale. Certo è che non sarà tanto importante come avverrà il Giudizio Universale quanto chi sarà colui che giudicherà...

CAPITOLO II: ATLANTIDE DELLA TERRA PERDUTA

IL NORD AMERICA

La costa est degli Stati Uniti è sopravvissuta meglio di quella ovest alla Rovina. Mentre ad est le grandi città la fanno ancora da padrone, procedendo verso Ovest si incontrano sempre più liberi insediamenti, agglomerati sorti nei tunnel industriali e città fortificate nel mezzo del deserto, regno di predoni, sette eretiche o commercianti senza scrupoli, tanto simili al far west che questa zona viene di nuovo chiamata Frontiera.

Complesso Metropolitano di New York: il Complesso Metropolitano di New York è stato in gran parte rivendicato dall'Atlantico, ed ora assomiglia ad una versione contorta di Venezia. Le strade originali giacciono molti metri sotto il livello del mare, e la città è ora composta dai piani alti degli antichi grattacieli e da una moltitudine di piattaforme di cemento ed acciaio, interconnessi da un'infinita ragnatela di ponti e ripide rampe.

Distesa Vegas: la Distesa Vegas è stata spostata sulla costa ovest del continente, sulla costa prospiciente il Complesso Metropolitano marino di Los Angeles. La sua vocazione al gioco ed al divertimento a tutti i costi è ancora più forte di prima, anche se ora solo chi ha sufficienti mezzi può accedere al paradiso del gioco d'azzardo, protetto com'è da bande di malviventi organizzati e controllati dai Signori del Gioco.

Arcologie di Silicio: le Arcologie di Silicio, le sedi delle Grandi Casate, sorgono sulla Corona, o Distesa delle Arcologie, un arcipelago al largo del Golfo del Messico che raccoglie la più grande concentrazione di ricchezza e potere sulla Terra Perduta.

Torre Camelot: la più potente delle Grandi Casate è probabilmente la Corporazione Excalibur, colosso dei media, che ha anch'essa sede sulla Corona, nella famosa ed avveniristica Torre Camelot. Nei suoi sotterranei è allestito un grande museo di opere d'arte antiche, il cui pezzo più pregiato è una spada conficcata in un masso. Ultimamente però, dopo analisi fatte sul pezzo, sembra confermato sia un falso.

Nucleo Federale: il Club della Costituzione, un gruppo sovvenzionato dalla Fondazione per il Rinnovamento dell'America, ha la sua sede nei vecchi Archivi Nazionali del Nucleo Federale, la capitale degli ormai defunti Stati Uniti d'America. Al suo interno, nell'elegante Salone dello Champagne, è possibile ammirare la costituzione degli Stati Uniti conservata dentro un tavolo di vetro. La zona intorno agli Archivi Nazionali è tra l'altro sede di un'insolita attività da parte dei Caduti, ed è probabile che qui viga un Pax Sanctorum per permettere lo svolgimento delle votazioni dell'Aereopagus.

Deserto della Grande Depressione: la zona montuosa al centro del Nevada è oggi uno dei deserti più aridi della terra. Nonostante sia un luogo totalmente avulso alla vita, questa zona risulta abbastanza abitata in quanto nei tempi precedenti nel suo sottosuolo erano stati scavati enormi tunnel lunghi decine di chilometri, con lo scopo di ospitare fabbriche per lo sfruttamento delle risorse del sottosuolo. Oggi questi tunnel ospitano intere comunità più o meno civilizzate ed organizzate, e si dice che anche Abdiel risieda qui e governi nell'ombra i destini di molte di queste genti.

IL CENTRO-SUD AMERICA

Il continente sudamericano dopo la Rovina è stato in buona parte abbandonato. Le zone più povere sono diventate esclusivo appannaggio della natura che sta prendendo prepotentemente il sopravvento. Le grandi realtà urbane sono invece rimaste rifugio per le enormi masse di sbandati, che tentano di sopravvivere negli immensi e smisurati sprawl.

SSM "Nueva Republica": prima di essere acquistati dalle Grandi Casate gli Stati Uniti d'America, come ultimo provvedimento per affamare la propria popolazione a discapito di investimenti in spese militari, aveva pensato di creare le Sfere Militari Marine, basi militari autosufficienti a metà tra gli Occhi e delle Arcologie, in grado di spostarsi sul mare dove ce ne fosse stata la necessità. Degli esiti non si sa molto. Il progetto è poi diventato di proprietà delle Grandi Casate, che lo hanno mantenuto segreto. Di certo si sa solo che almeno un SMM è stato catturato da una banda di predoni, i Seguaci della Nuova Repubblica, che ora scorrazzano per il Golfo del Messico predicando la liberazione delle coste sud e la fondazione di un nuovo governo popolare.

Devastazione di Città del Messico: se Città del Messico prima della Rovina veniva chiamata "il Formicaio" per indicarne la popolosità e la caoticità, dopo la Rovina la città, a causa della totale mancanza di qualsivoglia forma di polizia e dell'esplosione del fenomeno delle bande e dei piccoli baroni locali della malavita, si è trovata in poco tempo letteralmente distrutta dai conflitti e dalle guerre intestine, tanto da meritarsi il nome attuale. Ora la Devastazione ha visto la sua popolazione calare drasticamente, tanto che interi quartieri sono abbandonati e gli altri sono comunque abitati solo da malviventi o da chi è troppo povero e disperato per potersene andare. Ovviamente la città attira molte organizzazioni di volontariato, singoli individui che tentano di portare un po' di sollievo ai derelitti, predicatori e sette di ogni genere e così via. La più famosa di queste associazioni è le

Sorelle del Crocefisso, che hanno la loro sede nel vecchio Monastero dell'Addolorata, dove si dice risieda anche l'angelo Derdekea, che agisce da loro patrono.

LA VECCHIA EUROPA

Colpita non meno degli altri continenti dalla Rovina sul piano fisico, la Vecchia Europa è riuscita a mantenere una certa stabilità rispetto alla devastazione culturale e sociale che ha colpito altri continenti. Le maggiori delle vecchie città e capitali, seppur dovendo dichiararsi di fatto città stato per difendersi dagli attacchi esterni, hanno mantenuto una forma di governo abbastanza giusta e plebiscitaria. Esse spesso basano la loro forza sulla neutralità che mantengono negli affari delle Grandi Casate, divenendo centri del commercio internazionale ed isole dove i grandi scambi commerciali tra le Corporazioni possono avvenire su terra neutrale, mantenendo nel frattempo viva anche una parte delle antiche culture e memorie del passato.

Torre Gargoyle: Questa base militare sorta vicino alla città di Powidz, in Polonia, era un enorme complesso in cui era stato creato un esercito di robot guidati da un immenso sistema informatico sperimentale, con lo scopo di rimpiazzare l'esercito umano convenzionale del paese. Il complesso era sormontato da una alta torre in cui era contenuta l'intera forza aerea dell'esercito, dei robot volanti denominati 'Gargoyle' per il loro aspetto peculiare. Dopo la Rovina il complesso è stato abbandonato. Oggi è possibile vedere in giro per la Terra Perduta diversi Gargoyle, che sembrano dotati di volontà propria. Alcuni di essi hanno comportamenti strani, ad esempio quattro di loro sorvegliano la zona del Club della Costituzione e sembrano difenderlo da minacce esterne; un altro gruppo circola nei cieli del Complesso Metropolitano di New York e sembra fare base sui tetti più alti dei grattacieli della città. C'è chi suggerisce che il sistema informatico della base di Powidz si sia risvegliato come AI e guidi tutti i Gargoyle, con quali scopi non si sa.

Borsa del Benelux: La Borsa del Benelux, e specialmente il Nucleo di Amsterdam, soprannominato la Perdizione, continuano ad essere il luogo dove trovare ogni genere di sostanza o prodotto raro o poco legale.

Arcologia Vaticana: Una volta fulcro della Chiesa Romana, oggi ha rinunciato a molte delle sue precedenti velleità morali, ed ha cominciato a concentrarsi sullo sviluppo di nuove applicazioni bioinformatiche, diventando una arcologia industriale di grande successo. Rimangono solo sporadici ricordi degli antichi fasti negli oscuri recessi delle rovine sepolte sotto l'acciaio ed il cemento.

Metabanca di Zurigo: La Metabanca di Zurigo è ancora la maggior concentrazione di capitali sul pianeta ed il primo finanziatore sia delle Grandi Casate che dei singoli individui ricchi e potenti.

Perimetro Bordeaux – Barcellona: Il Perimetro Bordeaux – Barcellona è ancora il paradiso dei letterati ed intellettuali del nuovo corso.

Nucleo marino di Venezia: Il Nucleo marino di Venezia è stato sommerso dal mare, e per preservarlo è stata creata una cupola di vetro in cui la città giace come in una stasi eterna.

Occhio di Londra: L'Occhio di Londra è uno dei pochi Occhi che sono stati completati e sono risultati funzionanti. Esso fu costruito sollevando la parte vecchia della città e rendendola galleggiante, cosa che ha salvato il centro cittadino dalle inondazioni progressive (anche se i delatori dicono che ora la città assomiglia ad una palla di natale). Londra è probabilmente la città che è rimasta più intatta, nelle sue strutture governative, dalla Rovina, tanto che ora è una città stato de facto e la sua amministrazione è ancora eletta per plebiscito popolare. L'amministrazione cittadina, una volta eletta, chiama un Caduto e gli affida il compito di aiutare il governo cittadino a mantenere l'ordine, la pace e l'indipendenza (ovviamente a tale Caduto è garantito l'anonimato, se lo desidera). Tale Caduto, in base alle proprie capacità ed attitudini, riceve un compenso pattuito con il sindaco. Alcuni suggeriscono che più spesso di quel che si pensa in realtà il Caduto abbia più che una voce in capitolo nell'amministrazione cittadina, ma questo ricade nella cerchia dei misteri da provare.

Arcologia di Helsinki: la città, già da tempo all'avanguardia nella tecnologia, per rispondere alla crescente marea che negli anni minacciava di inondarla ha progettato un'immensa arcologia in grado di ospitare tutte le industrie cittadine. Purtroppo per la sua popolazione l'arcologia, avveniristica e ipertecnologica, era un'immensa industria automatizzata per la produzione di innesti cibernetici, robot e wetware, che non richiedeva quasi manodopera umana. Per questo negli anni quasi tutta la popolazione umana, a parte i tecnici specializzati per la manutenzione delle macchine e qualche altra figura meno legale, sono stati costretti ad emigrare. Dopo la Rovina l'Arcologia di Helsinki è stata colonizzata da Metallici di ogni tipo, anche perché le sue fabbriche in disuso sono spesso inabitabili tranne che da robot e cyborg adeguatamente modificati. Nei piani più alti dell'arcologia risiede anche la sede della 'Tecnologie di Difesa Valhalla', l'organizzazione guidata da Caliel che fornisce personale di sicurezza e sistemi di difesa a nazioni e megacorporazioni.

Perimetro di Avignone: la città di Avignone è diventata uno dei più importanti nodi di smercio della droga Anubi in Europa, anche per la presenza all'interno del Perimetro della fortezza di Vevaliah, attraverso cui passa tutto il traffico di Anubi della zona.

Estensione della Senna: la zona di Parigi ed i suoi dintorni sono diventati una grottesca alternanza tra Nuclei depressi e devastati abitati dai cittadini più poveri e alte torri di vetro ed acciaio dove i potenti ed i ricchi passano i loro periodi di riposo lontano dalle preoccupazioni e le difficoltà. Questi palazzi forniscono gli ultimi ritrovati in fatto di divertimenti ed intrattenimenti, e spesso preservano nei loro dintorni zone di parco naturale bioingegnerizzato, adeguatamente protetto da intrusioni, che assomigliano agli antichi paesaggi della regione. Una di queste torri si dice sia la dimora di Los, da cui egli non esce mai.

IL MEDIO ORIENTE

Un tempo sede di integralismo e petrolio, finito quest'ultimo i tempi per i signori dell'oro nero si sono fatti molto duri. Dopo una violenta selezione naturale, i pochi potenti sopravvissuti hanno trovato un nuovo modo per mantenere il loro status barcamenandosi tra investimenti dei loro enormi capitali all'estero e la guida della Nuova Jihad, la guerra santa che, diversamente da prima della Rovina, si propone di conquistare il mondo nel nome di Allah tramite il dominio economico ed il controllo politico (esercitato quando occorre con l'aiuto di qualche assassinio o attentato fondamentalista ben mirato). Il territorio del Medio Oriente, già prima caratterizzato da un clima secco e caldo, ora è quasi totalmente non abitabile, e la popolazione, calata ad un decimo dopo la Guerra dei Mullah, non si è più ripresa. La maggioranza del territorio è praticamente terra morta, ed anche i pochi luoghi abitati sono devastati dalle guerre intestine e dalla totale povertà.

Occhio di Kuwait City: la città, dopo l'esaurimento dei pozzi di petrolio, è diventata sede di grandi imprese finanziarie con interessi nelle economie mondiali. In città si dice sia possibile assoldare i servizi dell'Etnarca Wall l'Assiro, che domina su queste zone, e la sua organizzazione di mercenari, al soldo al miglior offerente.

Santuario di Gerusalemme: la città rimane un luogo di culto per molte religioni, e dopo la Rovina è stata abbandonata dalla popolazione civile ed è diventata una specie di enorme santuario per tutte le religioni. La città è abitata solo da confraternite ed accolti, e si dice che tra le sue chiese e cappelle abiti segretamente Rimmon l'Etnarca.

L'Asia

L'Asia rimane un luogo di forti contrasti tra povertà e tecnologia. Le grandi aree depresse e densamente popolate rimangono relativamente indifferenti agli assalti dell'economia rapace prima e agli effetti della Rovina poi (forse anche per l'approccio più filosofico e meno permeante che hanno storicamente le loro religioni, sembra che anche il territorio abbia subito meno gli effetti dell'olocausto). Le isole ipertecnologiche presenti prima della Rovina hanno continuato il loro isolamento, tentando di mantenersi sempre più all'avanguardia nei loro campi specifici.

Hong Se De Tian Tang De Hen Duo Gen Ben (le Molte Radici del Paradiso Rosso): quotata in borsa, la Cooperativa Comunista Cinese ha eretto sul suo territorio numerose arcologie dedicate ognuna ad una specifica produzione industriale a bassissimo costo (grazie anche alle condizioni di vita piuttosto stentate degli operai ivi rinchiusi). Dopo la Rovina i concetti socialisti che animavano queste regioni ma che erano stati progressivamente abbandonati sono tornati in auge, e questo ha provocato una forte diffidenza nei confronti dei Caduti, visti come esseri votati alla dominazione delle masse popolari.

Estensione di Osaka: la città è diventata la più grande del Giappone, popolata principalmente da gente comune e snobbata da ricchi e potenti. Essa è governata con pugno di ferro da Bael, che nasconde assai poco la sua presenza ed il suo ruolo di Etnarca della regione. In città sono presenti molti membri dell'Infernus, perché Bael fornisce all'organizzazione protezione e supporto, tanto che la città è quasi totalmente libera da qualunque altro gruppo organizzato o banda che viene attivamente cacciata e combattuta da essi. In questo modo tra l'altro l'Infernus funge anche da una sorta di brutale polizia, rendendo l'Estensione un luogo sicuramente oscuro ma discretamente sicuro, motivo per cui tanta popolazione l'ha scelta come dimora.

Estensione Taiwan: una delle prime IA sperimentali fu creata per gestire il corpo di polizia della città di T'ainan. Dopo la Rovina l'IA ha però cominciato a diventare sempre più intransigente ed inflessibile, a prendere il controllo di macchine e difese automatiche fino a cominciare a punire chiunque non si uniformasse ai suoi standard sempre più restrittivi. Ora la città è una distesa di acciaio che si estende in un raggio di 10 chilometri, al cui centro troneggia una grande cupola che contiene l'IA, ed la cui altezza dalla superficie raggiunge all'estremità gli 8 metri. Chiunque entra nel raggio d'azione dei suoi sensori viene immediatamente identificato, processato e condannato all'eliminazione.

L'AFRICA

Il continente nero ha continuato la sua discesa nel baratro su molti fronti, dalle guerre civili alla povertà alla desertificazione, tanto che è stato progressivamente, inesorabilmente e letteralmente disabitato (ad esclusione del Sud Africa e dei paesi affacciati sul Mediterraneo). Dopo la Rovina la natura ha tentato di riprendere il sopravvento sui danni del genere umano, e in questa regione del mondo sembra aver avuto più successo che nel resto del mondo. Nel tempo, grazie forse anche all'apertura di qualche Biosfera, le zone tropicali si sono ripopolate, ed in alcuni luoghi addirittura sono presenti nuove specie o nuovi ecosistemi, e forse altri esseri parzialmente intelligenti. Questo fenomeno può essere imputato alla Replica, ma molti sostengono che le Grandi Casate abbiano sfruttato la zona per avviare un oscuro progetto (il Progetto Creatore) che coinvolge arcologie di ricerca o laboratori segreti sperduti nelle profondità delle foreste vergini, il cui compito dovrebbe essere quello di studiare la possibilità di creare non solo nuovi esseri creati artificialmente con l'ingegneria genetica ma anche interi ecosistemi o mondi.

La Isla Libertad (Isola Libertà): al largo delle coste africane, forse tra il continente ed il Madagascar, esiste un'isola in cui un famoso criminale, il Capitano Rodriguez, dopo avervi naufragato, ha fondato una città dove vige la legge dei pirati. Chiunque può risiedervi, a patto di essere abbastanza forte da sopravviverci. Ovviamente la città è popolata dalla peggior specie di criminali e fuggiaschi, ma la forza di Rodriguez, dei suoi due figli Miguel e Diego e dei suoi seguaci fino ad oggi è stata in grado di governare ed indirizzare le energie degli abitanti della città. Oltre al pugno di ferro di Rodriguez a contribuire a mantenere unita la marmaglia c'è anche il flusso di ricchezze che costantemente entrano in città, grazie alla 'Fulgente flota' alcune navi da guerra recuperate da vecchi arsenali in disuso e rimesse in grado di navigare e di attaccare ed assediare le numerose città marine vicino alle coste di tutto il mondo.

Cratere di Djakarta: la città è stata letteralmente rasa al suolo da un'esplosione non molti anni fa. Si dice che dietro al disastro ci sia un Caduto che ha trovato ed utilizzato una delle frasi che compongono il Grande Anatema. Ora rimane solo un cratere vetrificato, e sembra che chiunque vi si avventuri non faccia più ritorno.

Città Galleggiante di Quidah: al largo della costa del Benin esiste una città di palafitte e isolotti di paglia che è il centro della nuova religione Voodoo che si sta diffondendo in buona parte dell'Africa centrale. Cominciata come un'epidemia di una malattia sconosciuta, il virus colpisce le persone con una cancrena progressiva. La sopravvivenza è assicurata solo se ci si fa curare dalle antiche pratiche Voodoo della zona, unitamente alla sostituzione delle parti compromesse con sostituti bionici. Il risultato è spesso che il corpo della persona muore ma la persona rimane in vita, con capacità magiche ed arti bionici. Il più famoso membro di questo culto, nonché colui che ha iniziato il tutto e l'essere che si fa chiamare Juju. Qui c'è anche il negozio di Mama Baga, la più famosa e potente signora del Voodoo 'tradizionale'.

L'OCEANIA

Le grandi fattorie australiane sono rimaste le uniche grandi fornitrici di carne animale della Terra Perduta. I prezzi di tale carne, un sogno per molte persone, sono ovviamente alle stelle, e questo ha fatto la fortuna di non pochi allevatori, ora raggruppati in cartelli potenti quasi come le Grandi Casate. Per il resto il continente è diviso tra grandi agglomerati cittadini moderni ed industrializzati e piccole isole sperdute nel Pacifico in cui ancora si tenta di vivere come se la Rovina non fosse mai venuta.

Agglomerato Marino di Sidney: la città è ora composta da piattaforme galleggianti ancorate al fondo marino, collegate da passerelle e ponti, su cui sono stati costruiti palazzi e case d'acciaio. Solo il Palazzo dell'Opera, tra i vecchi edifici della città che ora giacciono sotto il mare, è stato salvato e posto su una piattaforma galleggiante.

Penitenziario Sottomarino di Massima Sicurezza 'Nono Cerchio': situato al largo dell'Agglomerato Marino di Sidney, sotto la superficie del mare, questa struttura di contenimento privata per criminali di alta pericolosità può essere raggiunta solo tramite navicelle sottomarine esterne, provenienti dalla sede di superficie situata nell'Agglomerato. Tale struttura accoglie gli ospiti dietro pagamento di una retta decisamente elevata, ma comunque sono molte le organizzazioni o i ricchi potenti ben contenti di assicurare potenziali minacce ai loro interessi alle cure del Nono Cerchio.

IL POLO SUD

Il sesto continente, le cui terre sono state portate alla luce dal surriscaldamento globale e dalla distruzione dello strato di ozono, è stato per molto tempo sfruttato solo per le sue ricchezze geologiche ed energetiche, ma man mano che le terre polari cominciavano ad essere più accoglienti e gli altri continenti diventavano via via più

ostili alla vita l'interesse per l'Antartide è cambiato. Il territorio è stato subito molto combattuto tra tutti i tipi di organizzazioni, aziende private, stati nazionali e popolazioni libere. Stranamente la lotta per il possesso del territorio polare ha avuto fasi alterne, e adesso il territorio è decisamente variegato: alcune zone sono possedute da avamposti di ricerca di organizzazioni scientifiche, altre da agglomerati di colonizzazione di grandi aziende, o ancora alcune regioni sono rimaste in possesso dei popoli che originariamente abitavano tali zone, che hanno in alcuni casi ospitato anche altri nuclei di genti a volte stravaganti quali comunità hippie o congreghe di sette religiose. Alcune zone sono state poi adibite alla conservazione di specie ed ecosistemi, ed infatti in questo continente la concentrazione di Biosfere (funzionanti) e riserve naturali è la più alta del pianeta, così come di ecoterroristi ed ecoattivisti che le preservano e difendono attivamente.

Associazione Greenpeace per l'Antartico Libero: questa costola della famosa associazione ambientalista, diversamente dalla sua corrotta associazione madre ormai priva di veri scopi, si è votata alla conquista del continente per renderlo un'isola ambientalista. Al suo servizio sono i famosi Rainbow Warriors, truppe d'assalto pesantemente corazzate in grado di tenere testa ai migliori eserciti del pianeta.

Centro di Ricerca Sperimentale 'Sesto Cerchio': di questo certo di ricerca altamente segreto non si sa molto: forse è finanziato dalle Grandi Casate, forse da facoltosi privati; forse i suoi scopi sono quelli di fare ricerche sulla vita e sulla morte, forse per preservare in eterno le vite dei suoi finanziatori, forse per salvarli da qualche male oscuro o da qualche maledizione mistica; o ancora si occupa forse di studiare l'ambiente celestiale e religioso, vista sia la sua sempre maggiore preponderanza negli interessi mondiali che per il suo oggettivo intreccio con la realtà. Si dice che qui si tenti di unire le conoscenze derivate dal Progetto Lazzaro e dal Progetto Prometeo. Si fanno nomi terribili tra cui tutti spicca quello di Josef Mengele, forse allo stesso tempo il primo successo del Centro ed il suo elemento attualmente di maggior spicco.

Chiesa Ghandiana della Pace Universale: all'inizio sorta come un piccolo avamposto di pochi fondamentalisti, ha visto negli anni aumentare il proprio territorio e i propri seguaci che accorrono da tutte le nazioni per abbandonarsi alla non violenza assoluta. Questa oasi di pace e prosperità rifiuta ogni ausilio tecnologico e professa la vita semplice e tradizionale di una volta. Le culture e le popolazioni che man mano arrivano vengono integrate ed agglomerate in una specie di panacultura universale. Forse grazie a questo flusso di nuovi accolti sempre entusiasti, i territori della chiesa sono uno dei pochi luoghi dove la moralità e l'integrità sembrano resistere alla corruzione di questi tempi oscuri.

LUOGHI NELLA RETE

Definito spesso il settimo continente, la Matrice era ormai diventata forse qualcosa di più già prima della Rovina, prima che diventasse il punto di comunicazione tra tutti i reami dell'universo. Le sue strade elettroniche collegano città di dati, gli Array, che non hanno nulla da invidiare a vere e proprie città reali, se non addirittura regioni, stati o mondi interi (ma in questo caso è più corretto parlare di Peculiarità).

Arctic Razor I: Nessuno ricorda cosa fosse questo Array in origine, ma ora questo luogo ai confini della Matrice è diventato una specie di cimitero degli elefanti virtuale, dove costrutti, AI od anche cervelli troppo pieni di wetware che si sentono alla fine della loro esistenza vanno a morire. Quando ciò accade, Arctic Razor I sembra in grado di memorizzare le immagini delle creature che in esso muoiono, mantenendone una sorta di ricordo virtuale, espandendosi e modificando il proprio aspetto di conseguenza. Probabilmente è per questo desiderio di entrare a far parte del tutto che tanti vi si recano a morire.

Estensione di Roma: era un angolo della Rete appartenente al Vaticano in cui Wu aveva un accesso riservato di Livello 7 e dove conservava un Costrutto di Gioacchino da Fiore. (si è poi scoperto che questi aveva progettato un Costrutto di Gioacchino nella Estensione di Roma, il piccolo angolo della Matrice del Vaticano in cui beneficiava di un accesso Livello 7, presumibilmente come compagno ideale; anche se si sono trovate prove dell'esistenza del Costrutto, esso non è mai stato trovato e si pensa abbia subito la Replica)

Michelangelo: uno degli apparati informativi meno utilizzati del Vaticano.

Arena: sorta sul vecchio Mercato Generale Yamato, l'Arena oggi ha l'aspetto di un colosseo di vetro ed alabastro, dove delle AI chiamate "Senza Volto" si combattono sotto forma di gladiatori. A queste lotte assistono i ricchi e potenti del mondo, scommettendo le loro ricchezze. Più volte interi imperi industriali sono passati di mano a seguito della vittoria o della sconfitta di uno di questi gladiatori virtuali.

Byblos: questo piccolo Array fa parte della più grande aegeaNet, ed è uno dei pochi luoghi della rete che mantiene una connotazione decisamente positiva. Ottimamente conservato, questo piccolo tempio mantiene un'aura di sacralità e speranza al suo interno in grado di rasserenare miracolosamente anche le coscienze più irrequiete. Molti 'liner, Shadowjack in testa, addirittura evitano questo luogo, troppo positivo e vitale, temendo ci debba essere qualcosa sotto.

Città d'Acciaio: forse invidiosi dell'Unica Città in Paradiso, forse solo per avere un punto di partenza per lo loro scorribande nella Rete prima della Rovina, i Demoni, nei secoli, costruirono quella che dopo la Rovina sarebbe stata chiamata una Peculiarità, già prima della venuta di essa. La Città d'Acciaio è una riproduzione dell'Inferno all'interno della Matrice, probabilmente il punto di contatto più estremo tra Rete e Pandemonio. Grazie a ciò da essa già prima della Rovina era possibile influire sul mondo in maniera più diretta che da qualunque altro luogo, ed oggi si dice sia possibile avere accesso a strutture altrimenti inespugnabili utilizzando tali connessioni tecnomistiche. Qui i Veri Caduti hanno realizzato una versione contorta e blasfema dell'Unica Città in cui avevano vissuto prima dello Scisma. Nella Città d'Acciaio regnano i Demoni più forti, e da qui essi stipulano le loro alleanze e decidono i loro piani di conquista del mondo. Indubbiamente la Città d'Acciaio è uno dei luoghi meglio mantenuti della Rete, un capolavoro di ingegneria informatica e stregoneria diabolica. Inutile dire che molti 'liner sognerebbero di avere la possibilità di sfruttare tutte le meraviglie che la Città d'Acciaio mette a disposizione, ma resta il problema di affrontare la più alta concentrazione di Diavoli mai vista della Matrice...

Riserva del Congo Nero (Congo Depth Preserve): "se cerchi robbaccia, prova nella Riserva", recita un detto dei 'liner. La Riserva del Congo è stata creata come riserva virtuale per preservare immagine degli ambienti e degli ecosistemi delle profondità del Congo, per divenire poi sempre più un luogo dove sbandati, ricettatori, politici corrotti e chiunque altro nascondessero, buttavano o semplicemente accatastavano le loro informazioni. Con il tempo questa zona della Matrice remota e dimenticata è divenuto un luogo dove cataste infinite di dati e montagne di informazioni giacciono dimenticate, e c'è chi dice che con la giusta fortuna ci si possa trovare qualunque cosa abbia attraversato le distese informatiche.

Divinopoli: tentando di ricostruire qualcosa che gli ricordasse l'Unica Città, gli Angeli provarono a replicarne l'immagine nella Matrice. Purtroppo però il tentativo non è andato particolarmente a buon fine, e Divinopoli è stata da sempre, e sempre più lo sarà, piagata da Fughe di Realtà, Tempeste di Dati e pericoli di tutti i generi. Invece di essere un luogo di rifugio e ritrovo per tutti gli Abbandonati, ora la città giace pressoché disabitata. Pochi sono coloro che ancora oggi si occupano della sua manutenzione e del suo sviluppo, e malgrado i loro sforzi la città è sempre più in decadenza. Unici abitanti fissi sono spesso solo quei membri delle Moltitudini Angeliche preda dell'Estasi, che qui trovano un luogo dove il ricordo della vita precedente la Caduta allevia le loro sofferenze.

Eurodistesa: uno dei più grossi Array di prima della Rovina, l'Eurodistesa nacque come luogo di archiviazione dell'intera comunità Europea, dove tutti i suoi membri avrebbero immagazzinato informazioni, soprattutto sulle immense risorse artistiche e culturali del continente, in modo da renderle disponibili a tutti gli stati membri. L'Eurodistesa è poi con il tempo diventata anche luogo neutrale di incontri tra i ricchi ed i potenti, dove poter condurre contrattazioni e discussioni economiche in tranquillità ed immersi nel fascino dell'arte e della cultura. Purtroppo dopo la rovina questo Array, forse per la incredibile quantità di dati e per la sua grande estensione, è stato molto colpito, ed ora è soggetto alle peggiori Tempeste di Dati di tutta la Matrice. Avventurarvisi è ritenuto un affare molto pericoloso, e solo i più temerari, o i disperati che cercano un luogo dove non essere trovati, rischiano i loro neuroni nella 'distesa. Indubbio è però che l'Eurodistesa conserva immense ricchezze e segreti tecnologici, che potrebbero fare al fortuna dei 'liner più esperti.

Megapoli Excalibur: questo Array ancora abbastanza stabile della Matrice è usato dalla Excalibur Corporation come deposito di informazioni, ma è frequentato anche da altre organizzazioni ad essa collegate, primi fra tutti i Templari.

Eliopoli: "Ed il Tempio del Sole si levò su fondamenta ingioiellate ed il mondo in rovina tremò..." – Shadowjack, dal suo "Viaggi nella Matrice". Questo tempio nella Rete sembra essere sorto come luogo di culto degli antichi credo egizi, in particolare per celebrare il culto del sole. Avventurarvisi significa incontrare entità devote a tale culto che eseguono strani rituali e predicano antichi ed oscuri credo. Non si sa quanto di vero ci sia in queste storie, certo è che chi provasse ad attaccare tale luogo si troverebbe colpito dal suo stesso attacco.

Rete di Kiev: la Rete di Kiev è un Array discarica di Dati Grigi e Scarichi Nanotecnologici, frequentata solo da personaggi malfamati in cerca di un luogo abbastanza sgradevole dove poter condurre i loro loschi affari lontano da occhi indiscreti. Se si è in cerca di qualcosa di losco o poco legale è probabile che qui qualcuno ne sappia qualcosa.

Shard del Nilo: l'Array Egiziano nacque come immagine della Megalopoli Cairo, per ospitare presto nei suoi underground i seguaci delle religioni neoegizie. Dopo la Rovina tutto è passato sotto il controllo dei Cartelli, che qui hanno un buon punto dove svolgere i loro loschi affari. Il posto è ora abbastanza pericoloso ed è meglio non recarvisi se non si è stati invitati, anche se i gorilla dei Cartelli sono però attenti a non intromettersi negli affari dei molti pellegrini che si recano in questo luogo in cerca dei nuovi dei. Si dice che in passato essi

abbiano avuto brutte sorprese, anche se i dettagli dell'accaduto non sono mai trapelati. Certo però che se qualcosa ha preoccupato i potenti Cartelli deve essere qualcosa di potente.

Distesa Osaka: è forse il luogo più consumistico rimasto nella Matrice, ancora tenuto in buono stato dagli interessi delle multinazionali che qui fanno i loro affari. La Distesa Osaka è un continuo di smisurati centri commerciali a forma di pagoda pieni di luci colorate, dojo multicolori che offrono dottrine neoeretiche e gadget di ogni genere, tutto intervallato da banche e istituti di credito per rifornire gli acquirenti in scarsità di contanti. Qui è possibile ammirare quanto sia possibile stravolgere l'antica e saggia cultura orientale in chiave consumistica, basta ad esempio provare a scambiare due chiacchiere con un NeonSamurai che pattuglia l'area. C'è da dire però che per contro alcuni sostengono che tra le sue pieghe si nasconda, per chi sa dove cercarla, la vera sapienza.

Purgatorio V: questo Array misterioso è nato come Peculiarità spontanea nella Matrice dopo la rovina. Di certo si sa che è una sconfinata pianura fumosa di nubi grigie e distese ovattate, abitata da strane entità a metà tra AI e spiriti in pena. C'è chi dice che queste figure siano anime di Caduti rimasti intrappolati dentro di esso, come non si sa, come non è chiaro quali siano i loro scopi. Certo è che quasi nessuno ha mai osato avventurarsi, e di chi ha tentato non si è saputo più nulla.

Spazio Corona: l'Array costruito e mantenuto dalle Casate presenti nella Corona è un luogo che viene definito da molti peggiore dell'Inferno (ed al giorno d'oggi è probabile che tanti di quelli che lo dicono l'Inferno l'abbiano veramente visitato). Il termine "Terre Morenti" è l'appellativo con cui gli Etnarchi definiscono questo luogo, mentre Shadowjack ha detto che "solo avvicinandosi si può sentire l'odore del sangue". Dato che qui vengono conservati gelosamente i più preziosi e delicati segreti delle Grandi Casate, questo posto dall'aspetto di innocui ed asettici corridoi bianchi pieni di porte ed archivi è in realtà talmente traboccante di biosoftware IC, AI da guardia schiavizzate, virus wetware, 'liner da battaglia condizionati ed altri orrori del genere che nessun Angelo, Umano o Demone osa mai avventurarsi. Chi ha dei segreti da dimenticare può provare a scaricarli qui e se vi riesce è sicuro che non verranno mai ritrovati.

Rete di Rio: dopo la Rovina questo grande Array, di poco interesse pratico ma frequentato dalla enorme popolazione sudamericana è diventato un luogo di formale controllo dell'Arcologia Vaticana, il posto dove è più fervente la discussione sulla cultura neocattolica e la lotta alle eresie. Qui è rinato il missionariato nei confronti dei molti poveri della regione e molti sono i profeti che percorrono la Rete di Rio predicando le loro peculiari verità assolute.

Tir fo Thuinn – Terra sotto le Onde: questa Peculiarità nata spontaneamente dopo la Rovina è un luogo di sogno, un cielo azzurro punteggiato da bianche nuvolette dove si dice che i sogni e le fantasie di chi vi si reca diventano realtà. Pochi però si azzardano a percorrere questi luoghi, perché in questi giorni bui quasi tutti hanno nella testa cose che sarebbe meglio non divenissero reali.

Perimetro Titania: la Peculiarità dimora della regina delle fate è un luogo mitico, ma dalla Rovina si dice che la regina si sia molto arrabbiata con l'umanità per quello che ha fatto. Essa si dimostra tuttora amichevole ed ospitale, ma le sue capacità di seduttrice ed ammaliatrice non sono da sottovalutare. Si dice che chi la incontri possa venire mutato, non nella sua natura esteriore ma nelle sue convinzioni e moralità più interiori.

Torri di Ur: questo Array ha l'aspetto di una distesa desertica sovrastata da un cielo sempre grigio e punteggiata da antiche piramidi. Ur è principalmente sotto il controllo del Cartello Anubi, ma se si dice che anche i Gabrieliti abbiano una certa influenza su di esso.

Memoria Vedic: una Peculiarità dall'aspetto a metà tra la caverna di Ali Babà e la biblioteca di Alessandria, questo luogo conserva tutte le informazioni esistenti dall'origine dei tempi sulle reliquie ed altri oggetti preziosi nell'universo. Si dice che quando un oggetto prezioso viene perso o distrutto c'è possibilità che si rimaterializzi qui. Tutte queste informazioni sono mantenute da una stirpe di entità, delle specie di monaci amanuensi, che percorrono la Memoria Vedic. Questi esseri sembrano essere privi di una vera e propria volontà individuale, anche se è evidente che agiscono sotto il comando di qualcosa o qualcuno. A parte i pericoli legati a Fughe di Realtà e pozze di Dati Tossici presenti nelle stanze e nei corridoi tortuosi e bui di questo Array, chi vi si avventura dovrebbe stare attento ai monaci che, si dice, spesso si abbandonano ad oscuri e pericolosi rituali che coinvolgono anche sacrifici, umani e non.

Salone di Wotan: in questa Peculiarità si fonde una strana combinazione tra le favole sulle fate e gli elfi ed una città umana. All'interno di una foresta rigogliosa regna una città che ricorda nell'architettura il palazzo del Cremlino nella Piazza Rossa, abitata da fatine alate e orchii a due teste, che però si atteggiavano come persone del nostro tempo, lavorano in un ufficio ed hanno famiglia e un appartamento in condominio. Se si tenta di entrare in città si verrà appellati da un gigante di quattro metri vestito in un impeccabile doppiopetto con occhiali da sole ed auricolare, che vi chiederà la vostra tessera magnetica di accesso al città. Al contrario dal resto della Matrice, sembra che questa Peculiarità diventi sempre più stabile ed addirittura si ingrandisca con il progressivo

distruggersi della realtà e della Rete e la morte o distruzione di uomini o entità digitali. Sia per questo motivo, ma anche come possibile nuovo mercato in cui espandersi, le Grandi Casate si stanno interessando sempre più ad una collaborazione con i signori del Salone di Wotan. Il nome di questo luogo viene dai leggendari appartamenti del re della città, l'immortale Wotan.

Metaserver di Zurigo: l'Array della Metabanca di Zurigo nacque come deposito delle informazioni delle grandi banche. Già prima della Rovina esso era il bersaglio preferito degli attacchi di 'liner e ladri informatici di ogni sorta, vista l'enorme quantità di denaro contenuto al suo interno. Dopo la Rovina, viste le difficoltà economiche globali e la crescente richiesta di risorse informatiche necessaria per mantenere l'Array, la Metabanca ha ridotto la zona sotto il suo controllo a pochi caveau altamente blindati, abbandonando il resto del luogo. Presto l'Array è diventato il maggior luogo di ritrovo per ricettatori, accattoni e mercanti senza scrupoli in tutta la Rete.

Matrice della Corporazione Ishima: questo Array è famoso per essere il luogo in cui venne realizzato il primo sistema di trasferimento totale della coscienza umana all'interno della Matrice. Ora questo luogo è il punto in cui il collegamento tra Matrice e Pandemonio è più forte, tanto che molti demoni chiamano questo Array "la Voragine".

CAPITOLO III: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

RAZZE DI PERSONAGGI

Tutti i personaggi devono scegliere una razza tra Caduto, Illuminato, Metallico od Umano.

TRAITS

Per i Trait si procede come normalmente in Savage Worlds:

Attributes: come al solito, ogni personaggio inizia con ogni attributo a d4, ed ha 5 punti con cui aumentarli.

Skills: anche qui ci sono sempre 15 punti con cui comprarle, costa 1 punto aumentare una skill se rimane sotto la caratteristica correlata, mentre per aumentarla oltre si devono spendere 2 punti.

Derived Statistics: il Pace è 6 come di norma; la Parry è al solito $\frac{1}{2}$ Fighting + 2; Charisma inizia a 0; Toughness è sempre $\frac{1}{2}$ Vigor + 2; il Load Limit è 5 volte l'Str in libbre (2,5 volte in Kg).

EDGES & HINDRANCES

Come di norma si possono prendere fino a 2 Minor Hindrances e fino ad 1 Major Hindrance, con cui si hanno 1 o 2 punti rispettivamente con i quali si può:

Con un punto avere un punto abilità o guadagnare altri 500\$;

Con due punti si può aumentare un attributo o guadagnare un edge.

GEAR

I personaggi cominciano con 500\$ di equipaggiamento.

BACKGROUND

Definite le statistiche numeriche bisognerà procedere a definire tutti gli altri dettagli del personaggio: la sua storia, la sua descrizione, il carattere, e tutti gli altri dettagli utili a definire meglio il PG e renderlo completo.

CAPITOLO IV: RAZZE

CADUTI

Dovrà essere discusso con il master quale angelo o diavolo impersonare, quali capacità avrà ecc.

Un Caduto probabilmente sarà qualcosa di simile ad una caricatura di un essere umano, il classico bambino con i poteri di un semidio. La stabilità e la moderazione mentale e morale che per un essere umano sono ritenute normali non lo sono per un caduto, tranne che per eccezioni particolari (probabilmente solo di chi ha raggiunto l'Eidolon). Essi sono come neonati senza alcuna conoscenza del mondo all'interno di un corpo più che adulto. Tutti i caduti sono Coscienti, cioè possono ovviamente percepire il regno spirituale ed il Sogno.

A meno di casi estremi, ogni Caduto dovrà scegliere l'Edge Protagonist (vedi il capitolo Regole aggiuntive).

Schiavo del Libero Arbitrio (major hindrance): ogni Caduto è schiavo del Libero Arbitrio. Dato che un Caduto non ha mai sperimentato le gioie ed i problemi causati dal poter decidere del proprio destino e delle proprie azioni, è come un bambino (vecchio di eoni) che scopre tutto d'un tratto il mondo. Si troverà quindi a sperimentare emozioni, bisogni, desideri e paure umane cui non è abituato e che gli sembreranno avere un'intensità mai sperimentata. A questo risponderà in maniera spesso eccessiva, sicuramente non controllata ed equilibrata. Anche se è vero per tutte le esperienze, ogni Caduto in genere si focalizza su di uno o più particolari aspetti della propria personalità, su di un capriccio o una voglia, una posizione estrema od un comportamento od altro in maniera più pesante che in altri. I dettagli vanno discussi con il Master, ma probabilmente più un Caduto è focalizzato su di un numero limitato di opzioni più le reazioni saranno estreme. Tutte le volte che un Caduto si trova di fronte a situazioni potenzialmente a rischio, come trovarsi di fronte ad un dilemma morale, una scelta difficile senza opzioni logiche da considerare, una forte emozione positiva o negativa, la possibilità di avere grossi guadagni o grandi perdite, e in generale quelle situazioni in cui l'esperienza di vita e gli insegnamenti della famiglia o dei genitori guiderebbero un umano nella scelta più giusta e pesata, il Caduto deve fare un test di Spirit. Con un Raise potrà agire con coscienza, in maniera bilanciata e corretta. Con un successo dovrà agire in maniera bizzarra e spinta dalla sua natura peculiare ma probabilmente senza grosse conseguenze. Con un fallimento la sua distorta ed estrema visione del mondo lo costringerà ad agire in maniera violenta, capricciosa, isterica, vendicativa o quanto la sua natura distorta gli imponga. Nel caso poi di fallimento critico la sua mente rifiuterà il concetto totalmente, perderà probabilmente il controllo e finirà per reagire in maniera incontrollata e totalmente estrema: il Master prenderà il controllo del Caduto e lo farà agire per alcuni minuti nel modo consono. Questo svantaggio è molto di gioco di ruolo, e quindi andrà valutato e controllato in maniera attiva col Master, essendo il fulcro della natura di ogni Caduto.

Segno (background edge): quando un Caduto ne vede un altro, esso sa istintivamente che quello è un Caduto. Se il Caduto sta tentando di rimanere anonimo può tentare di battere l'osservatore con un tiro di Spirit contro uno di Notice. Se lo batte l'osservatore noterà qualcosa di strano ma non avrà la certezza di essere di fronte ad un Caduto, ci vuole un raise per risultare sicuramente umano.

Natura perfetta (background edge): la perfezione naturale dei corpi dei Caduti gli garantisce diversi vantaggi: essi sono in grado di vedere al buio almeno come in una notte di luna piena (come se ci fosse Dim Light), non possono ammalarsi di malattie mortali e guariscono dalle ferite sempre in modo perfetto, senza cicatrici o menomazioni. Inoltre i Caduti, nella loro forma più pura, non hanno sesso (ed in realtà non hanno nemmeno corpo e non esistono in maniera fisica). Essi però sono in grado di modificare il loro aspetto e la loro forma umana, in modo da divenire più simili ai mortali (imitando anche i caratteri sessuali) e potersi muovere tra di loro senza destare sospetti. Non è possibile però acquisire un aspetto specifico per assomigliare ad una persona, anche se è possibile acquisire sempre la stessa forma per avere sempre lo stesso aspetto. Inoltre il Caduto può assumere i caratteri tipici della sua forma 'classica': angelo con ali ed aureola per gli Abbandonati e diavolo con la pelle rossa, le corna, gli artigli e la coda per un Vero Caduto. È teoricamente possibile che un Caduto provenga da una religione non cristiana, e quindi la sua forma 'naturale' potrebbe essere diversa da quella classica descritta. Ad esempio un 'angelo' della dea Kali potrebbe avere come forma naturale quella di una donna con la pelle blu e tante braccia. La possibilità della cosa è lasciata al Master.

Arcane Background (Sacri Canoni) (background edge):

Arcane skill: Faith (Spirit); Starting Power Points: 10; Starting Powers: 2.

Tutti i Caduti hanno la potenzialità di utilizzare i Sacri Canoni. Questi fanno affidamento sull'Akasha per funzionare, ma purtroppo di questi tempi la quantità di Aura disponibile 'per tutti' è sempre minore, forse perché la fede delle genti nelle grandi religioni è sempre più scarsa. Per questo ogni Caduto deve fare affidamento sulla propria fonte di Akasha 'personale' se vuole usare appieno i propri poteri. La quantità di Aura disponibile ad un Caduto dipende da quanti mortali lo vedono come un esempio, una guida, un'icona o una minaccia da venerare

per forza, ma comunque come una parte importante della propria vita. Non è necessario che un mortale passi la sua giornata in ammirazione o timore di un Caduto per generare Akasha. È sufficiente che nel suo cuore egli lo consideri un simbolo, qualcosa da tenere presente, qualcosa che ha segnato la propria vita. Ovviamente è altrettanto sufficiente se l'Infedele si sveglia con il timore di ricevere una punizione da parte del Caduto e va a dormire con ancora questo timore. L'importante è che il sentimento provato sia profondo e ben radicato nel mortale. Se un Caduto non ha almeno un mortale che gli fornisce Aura per ogni PP che possiede i suoi PP verranno recuperati ad un ritmo molto più basso del normale: 1 ogni 4 ore se ha più della metà degli Infedeli che gli servono, 1 ogni 12 ore se ne ha meno della metà, fino a poter arrivare a non recuperarne quasi più in caso si dia all'eremitaggio o qualcosa del genere.

Vero Nome (minor hindrance): la provenienza celeste dei Caduti fa in modo che chi conosce il loro Vero Nome abbia su di essi un controllo totale. Se qualcuno li comanda utilizzando nella frase il loro vero nome, essi devono obbedire, senza possibilità di resistervi e indipendentemente da cosa gli venga ordinato. L'unico che di sicuro conosce tutti i nomi degli angeli è Dio, e quindi probabilmente anche Metatron li conosceva. Se da Dio nulla può essere trapelato, da Metatron qualcosa potrebbe essere scappato nei millenni. Sta di fatto che alcuni antichi tomi e certi esseri primordiali sicuramente conservano alcuni di questi nomi, e la loro scoperta può valere guerre e tradimenti.

Angeli o Demoni? (minor hindrance): la natura peculiare di un Caduto difficilmente passa inosservata. Sembra infatti che i Caduti suscitino istintivamente negli Infedeli un sentimento o di diffidenza o di ammirazione, ma mai gli risultino indifferenti. Anche se di questi tempi è più probabile il primo caso che il secondo, è indubbio che il comportamento e l'aspetto con cui si pone il Caduto sia di un qualche aiuto per definire quale sarà la reazione di un umano di fronte ad esso. Comunque normalmente la scelta sarà casuale: tirare un 50/50 tutte le volte che un Caduto incontra un Infedele per decidere se questi avrà un +2 od un -2 al Charisma. Questa sarà ovviamente la prima impressione e sarà poi modificata dai comportamenti successivi del Caduto (e ovviamente dagli altri modificatori questi abbia).

ILLUMINATI

Alcuni uomini possono nascere con destini e capacità speciali, certi sono stati pervasi dallo spirito santo, altri si dice siano stati concepiti dall'unione tra un caduto ed un mortale. Gli Illuminati sono tutti Coscienti, cioè in grado di vedere e percepire il mondo spirituale, diversamente dagli umani normali. Certo è che qualcuno di loro rivestirà un ruolo fondamentale nella storia del mondo. Ogni Illuminato ha gratuitamente l'Edge Protagonist, Coprotagonist o Expert, a sua scelta.

METALLICI

I Metallici sono tutti quegli altri personaggi di natura non umana che si possono trovare sulla Terra Perduta. È una categoria generale che vuole includere diversi tipi di personaggi, tra cui:

Costrutto: sono entità nate nella rete, AI che mimano un essere umano e che grazie alla replica sono fuoriuscite nel mondo reale.

Cyborg: esseri artificiali in cui è stato impiantato un cervello umano.

Robot: creature artificiali dotate di pensiero cosciente perché dotate di intelligenza artificiale.

Androide: esseri umani potenziati artificialmente, o tramite innesti cibernetici o perché ingegnerizzati in laboratorio e fatti crescere in vitro.

Spiriti: anime in pena rimaste sulla terra dopo la morte, prive di un corpo totalmente reale.

I Metallici possono avere o meno la minor hindrance Troppo umano. Normalmente Metallici come Spiriti o certi tipi di Costrutti non l'avranno, mentre Robot e Cyborg di solito l'avranno. Questo però può non essere: un robot potrebbe avere un apparato visivo modificato in modo da vedere il Sogno, uno Spirito potrebbe essere un essere non legato al Sogno ma ad altri poteri e quindi essere incapace di percepirlo.

Ogni Metallico dovrà scegliere obbligatoriamente una delle seguenti Edge: Protagonist, Coprotagonist, Comparse o Expert.

Duro come l'acciaio (background edge): tutti questi esseri sono, chi per un motivo, chi per un altro, particolarmente resistenti. Essi sommano +2 alla Toughness di base. Non può essere sommato a Brawny.

Anatomia non umana (background edge): data la fattezza inconsueta della loro anatomia, non soffrono danno addizionale dai tiri mirati e subiscono solo metà danno dagli attacchi di punta come frecce e proiettili, e sono immuni a malattie e veleni umani.

Nessun dolore (background edge): dato che non sentono il dolore come gli esseri umani, hanno +2 ai tentativi di recuperare dallo shaken e non soffrono di modificatori di ferite.

Signori, non lo possiamo ricostruire (major hindrance): data la loro peculiare natura, essi non possono beneficiare delle normali cure umane. Non possono essere guariti con il solito Healing, e non beneficiano di nessun effetto curi normalmente un essere umano. Potranno essere curati (con meccaniche simili) da altri tipi di cure, tipo tiri di Repair. In più, non essendo biologici (o non essendolo abbastanza), non guariscono mai spontaneamente ma devono per forza essere 'riparati'.

Ma che testa c'hai! (minor hindrance): siccome la loro natura è radicalmente diversa da quella di un umano, in un modo o in quell'altro questi esseri tendono a sembrare piuttosto alieni, nei modi di pensare, agli uomini. Per questo soffrono di un -2 al Carisma quando si relazionano con persone comuni. In alcune situazioni questo malus può essere evitato (quando ad esempio si parla di logica stretta con una AI), ma in altre potrebbe diventare anche più pesante (se si parla di sentimenti con un robot, ad esempio).

Malfunzionamento (minor hindrance): tutti i Metallici quando fanno un fallimento critico rischiano il malfunzionamento, cioè la possibilità di uscire di scena per un qualche tempo. A discrezione del Master o con un 50% di possibilità il Metallico rischia di smaterializzarsi temporaneamente, di spegnersi, di bloccarsi per un errore nel software o di avere un arto cibernetico che agisce in maniera aberrante. Tutti questo dovrebbe durare qualche minuto (2d6), a meno di decisione diversa del Master.

UMANI

Sebbene non dotati di capacità particolari, non è escluso che anche un "banale" mortale possa dire la propria nella storia di questo mondo perduto. Come sempre cominciano il gioco con una edge gratuita.

Tutti gli umani normali devono acquistare la minor hindrance Troppo umano.

CAPITOLO V: EDGES & HİPDRANCES

NUOVE HİPDRANCES

NUOVI EDGES

NUOVE HİPDRANCES

Troppo umano (minor): chi ha una natura totalmente umana non può vedere naturalmente il mondo del Sogno, e non può accedere al potere dei Sacri Canonici o qualunque altro potere speciale (non può acquistare arcane backgrounds).

CAPITOLO VI: REGOLE AGGIUNTIVE

COMPENDIO

Per un elenco completo di edges, hindrances e regole aggiuntive fare riferimento al mio compendio, che sta su http://web.tiscali.it/tavola_rotolante/risorse/edgehind.pdf.

CIBERNETICA

La cibernetica era molto diffusa prima della Rovina, ma ancora dopo di essa è una parte importante della società, soprattutto per i Metallici. La cibernetica è discussa approfonditamente nel Savage Worlds Science Fiction Gear Toolkit. In alternativa c'è il supplemento gratuito 'Savaged Cybertek', reperibile anche sul sito di Savage Heroes (www.savageheroes.com).

LA MATRICE

La rete non è la classica rete del tipico cyberpunk, e quindi non è realizzabile tramite le regole del Science Fiction Gear Toolkit. Invece la Matrice è del tutto simile ad una realtà alternativa, ed andrà gestita come tale. Quando un essere entra nella Matrice esso agisce come in un mondo parallelo, ma nel caso si sia collegato tramite un apparato che ne trasferisce solo l'essenza e non vi si sia trasferito fisicamente ma abbia lasciato il suo corpo all'esterno tutte le sue abilità dovranno essere considerate al massimo al livello di Knowledge (Matrix). La sua Parry sarà calcolata su Knowledge (Matrix) e la sua Toughness sarà calcolata sullo Spirit. Prestare attenzione ai bonus di Charisma: tipicamente avere un buon aspetto fuori dalla rete conterà poco all'interno di essa.

CAPITOLO VII: TECNOLOGIA

La tecnologia del 2748 è un mondo variegato e abbastanza diverso da quella che possiamo immaginare. Alla meccanica ed all'informatica come noi la conosciamo vanno affiancate una serie di altre tecnologie come l'integrazione di elementi organici o elementi di magia e paranormale.

Computer organici in cui il nucleo dei microprocessori è composto da neuroni, in grado di elaborare programmi pensanti come esseri viventi e non più basati sul solo calcolo numerico. Metalli nanotecnologici programmabili in grado di reagire agli stimoli esterni. Apparati elettronici in grado di interfacciarsi direttamente con i nervi umani per essere comandati direttamente da questi ultimi o, al contrario, per sfruttare parti biologiche come reti di cervelli cresciuti in vitro come potenza elaborativa. Programmi in grado di simulare con tale precisione le onde e le energie che compongono un atomo da creare energia atomica dal nulla (e da convertire in nulla le eventuali scorie). Sensori creati da scienziati teologi in grado di interagire e manipolare energie mistiche che la nostra scienza si rifiuta di ammettere esistano, per creare materiali e tecnologie con proprietà che esulano dai limiti tradizionali della scienza, con proprietà curative o protettive innate, ad esempio. Tutto questo ha portato a realizzare cose che ad un umano del giorno d'oggi sembrano magia.

Ovviamente gran parte di queste tecnologie dopo la Rovina sono rare e costose, quando non sono andate quasi del tutto perdute.

MEDICINA

La medicina di prima della Rovina era qualcosa che a noi può sembrare magia. Ad ogni cittadino veniva impiantato il Chip Medico, una vera e propria fabbrica chimica, biologica e nanotecnologica in grado di diagnosticare precocemente qualunque disturbo e produrre le sostanze necessarie per curarlo, siano esse sostanze chimiche, cellule biologiche in grado di riparare e sostituire quelle malate o diffondere nanobot per riparare danni fisici più gravi. I rari casi in cui serve un intervento esterno questo si risolve con l'iniezione di nanobot più specializzati o al massimo con interventi manuali mirati tramite micromanipolatori robotici inseriti nelle vene.

Al giorno d'oggi la situazione è cambiata: il Chip Medico è appannaggio di pochi, quasi un mito, e la medicina è al meglio al livello del XX secolo nelle città, quando non al livello di quello precedente nelle zone più depresse e selvagge. Inoltre nuove malattie sono all'ordine del giorno, e le epidemie sono tornate a diffondersi preoccupantemente, soprattutto quelle di quei virus informatici che hanno subito la Replica.

MATRICE

VIRI

Atrophy: Place on top of target player's deck and place X tokens on Atrophy. During each of their maintenance phases, player must remove one token from Atrophy, and obliterate one card from the top of their deck. Immediately after the last token is removed, obliterate Atrophy.

Ghost in the Machine: Tau stored on target array may not be used to activate a gate. The Ruin triggered a massive spiritual upheaval in the Matrix. The boundaries between dream and death, virtual and real, have blurred.

Harbinger: Attach Harbinger to target array. During your maintenance phase discard 1 tau from the array. If array reaches 0 tau, obliterate array. Any cards attached to it, and Harbinger. "I wouldn't mess with that phage, grimmer. It's scythe bites deep."

Imprisonment: When called, place X counters on Imprisonment. Remove one counter during each of your maintenance phases. Characters attached to target array may not move, scramble, intervene, or jack out while imprisonment is in play. When last counter is removed, discard imprisonment to owner's archive.

Skinner Box: Target character is set outside your territory and is considered out of play while Skinner Box is in play. If Skinner Box is removed from play, strike character and place it on a domain controlled by character's controller.

St. Crispin's Day: During controller's action interval, target character must attack if possible. If character cannot attack, immediately strike it. If character jacks out, place St. Crispin's Day in owner's archive. "Once more into the breach, grimmer. Good luck..."

Wraith V. 6.6: During each of your maintenance phases, place a counter on target character. If character does not jack out by the time the number of counters equals its defense value, obliterate character's body and Wraith v. 6.6. If character does not have a body, obliterate character and Wraith v. 6.6.

IC

Access Denied: Target player may not store tau, activate a gateway, jack in, or jack out for remainder of turn. "I had wet-wired every sub-legal utility I could find for this run. Floating in slow, I tried to access the cache through the 'back door', and was slammed cold in a nanosecond."

Force Majeure: Attach to target array face down. Player attacking target array must immediately obliterate X number of cards from the top of their deck. X equals number of characters participating in attack. It's more than judge, jury and executioner - it thinks it's God.

Headhunter: Attach to target array face-down. If target is attacked controller of array may immediately take control of one character participating in the attack, attaching it to an array they control. If headhunter is removed from play, obliterate all characters controlled by Headhunter.

Mole: Attach to target array face-down. If array is attacked from the Matrix, attach Mole to array from which attack was launched. Immediately, and during each of your maintenance phases, remove 1 tau from that array and place it directly on an array controlled by owner of Mole. Obliterate Mole if at any time target array has no tau.

Pillar of Fire: Attach to target array face-down. If target is attacked obliterate all characters participating in attack, location from which the attack was launched, and Pillar of Fire. "Flames in the Net? Pillar IC isn't just a flame, grimmer, it's a damn crematorium."

Populeum: Attach to target array face-down. If array is attacked controller of array may add the defense values of one or more characters in their oblivion to the defense value of Populeum at a cost of 1 aura per defensive point added.

Reaper: Attach to target array face-down. All characters attacking array are immediately ripped. "It gently extracted itself from node's surface and began to float in our direction. As soon as it smiled, we knew it was over..."

Sentinel: Attach to target array face-down. If target is attacked, attach Sentinel to one of the attacking characters. Character may not attack, defend, or intervene while Sentinel is attached to it. If character leaves play, return Sentinel to owner's archive.

Suture: Attach to target IC face down. Target IC gains +0/+3. "We sliced into the Array low and slow, right behind the IC Breaker, but the damned thing kept repairing itself! We knew we were lost..."

Tutankhamen: Attach to target array face down. If target array is attacked from the matrix, attach Tutankhamen to one of the attacking characters. During each of that player's maintenance phases rip the character Tutankhamen is attached to, and place Tutankhamen on another character in the same player's Matrix. If at any time the player has no characters in their Matrix, obliterate Tutankhamen.

ALTRI SOFTWARE

Ariadne: Target character may jack out without a body in play. Place Ariadne in owner's archive if target character jacks out. "The threads of her loom are strong. Sometimes they bridge the mystical gap between Matrix and Wilds..."

Bookworm V.1: Obliterate X cards in your archive and two times X cards in target player's archive. "Gotta watch those damn worms. They sneak in from below, and before you know it, half your data stash is gone."

C.U.R.E.: Intercept target character being ripped, and instead strike it and leave it attached to the array. "No 'liner should be caught dead without this little utility, grimmer. Slot it and you ain't goin' nowhere."

Encrypt: Target array may not have tau added to or removed from it for remainder of turn. "They call me the Melter, cause my systems don't need no IC. I can hide anything behind a string of custom code. Come on, 'liner... Try me."

Flatline: Obliterate target body. "Welcome, friend, to the Revolution. Tell me, grimmer, do you know the score? It's the latest thing in neuro-evolution 'Cause it ain't your body anymore..." - lyrics from a Tragic Brainbleed song circa 2599

Helix: Obliterate target virus or IC. "You can't beat bioware for an IC Breaker. A little jacked-up DNA'll crack a machine every time." - Razorclown, legendary 'liner

Looking Glass: Obliterate V from target array your opponent controls to equalize the amount of tau on it with the tau stored on an array you control. X equals the amount of tau added to or removed from target array. "If

you've gotta run the zones, don't to in without this little gem. It's better than an IC Breaker, and less messy, too..."

Scylla: Target Matrix character is immediately ripped. Gain 1 tau of target character had a body in play. "Datastorms are nothin' compared to these damn whirlpools. To put it succinctly - 'Grimmer don't float that...'"

ALTRE TECNOLOGIE

Body Thief: For remainder of turn, target character you control may jack out into any body you control. If target character had another body in play, obliterate that body. Don't you hate it when this happens...?

Adetum: Target card gains +X/+X for remainder of turn. "Sometimes I wonder whether the protection these suits give us is worth it. I mean, my mind is one thing, but I'm kinda attached to my soul..." - a veteran Corpseman, in the process of losing it

Cyberdeck: Provides 1 virtual support. Pay X auto to give any IC in play either +0/+X or -0/-X. If more than 3 aura are spent this way during one turn, target character is ripped and cyberdeck is obliterated. Reducing IC to 0/0 does not remove the IC from play. This ability may be played as a miracle.

Lazarus Project: Remove one character from target player's oblivion and attach it to an array they control. Place character in stricken position. A shadowy pre-Ruin government experiment, its hideous results have forever blurred the line between life and death.

Neuroplug: Target character does not open when jacking in or jacking out. Target character provides 1 virtual support. "Nothin' like true 'plug n' play' access..."

Optical Server Hub: Target domain provides +3 virtual support. Pre-Ruin gateways to the Matrix, these hubs once allowed billions to exchange information. Many have now been claimed by Ethnarchs or corrupt megacorps, and most are in disrepair.

Orbital Strike Platform: Pay 1 aura to give target domain +1/+0 until end of turn. This ability may be played as a miracle. Once hailed as "the first line of defense" by the military, many of these stations have attained a degree of sentience in the sake of the Ruin. Great...

Prometheus Project: Create a body token for target Matrix character that does not have a body in play. Attach body to a domain controlled by target character's controller. "I thought I was lost. The run went badly, and I knew the the 'corp had disposed of my body to hide the evidence. But no sooner had I given up than I found myself in a new body in the Wilds! The Ruin has done some strange things..."

Uplink: Characters jacking or jacking out at target domain do not open. The crowning glory of the Ishima Corporation's Matrix research, it became a symbol of the Nanotech Age. Until the demons began to pour out of it, that is.

Urban Defense Grid: Pay 1 aura to give target domain +0/+1 until end of turn. This ability may be played as a miracle. Perimeter Grids were built during the Uprising of the 22nd Century. Many have become sentient in the wake of the Ruin.

"The human brain, if prepared and maintained properly, is technologically superior to any current information system." - Dr. Thaddeus King, on the virtues of wet-wire tech

P.D.A.: il significato di Personal Digital Assistant è decisamente cambiato nel corso degli anni rispetto a quello che conosciamo. Possedere un PDA era un segno di status sociale elevato anche prima della Rovina, ora questi oggetti ormai non esistono più. Un PDA consisteva in una sfera di 10 cm di diametro, dotata di campo antigravità, che contiene una IA in grado di comunicare con il possessore tramite voce, di essere connessa alla Matrice e di poter esaudire tutte le richieste che il possessore possa fargli. Questi piccoli maggiordomi si vedevano girare attorno alle teste di ricchi e potenti.

Progvirus: oltre a miniaturizzare robot in grado di agire a livello cellulare, un altro modo di portare a termine lo stesso scopo era quello di programmare letteralmente il DNA di batteri o virus in modo da farli agire come robot. Poco prima della rovina la differenza tra Progvirus e Nanobot era diventata tanto labile da includere entrambi con la parola Nanobot.

Rigenerazione Intracellulare Profonda: il processo RIP, tramite la produzione di cellule staminali e la modellazione nanotecnologica delle cellule esistenti, era in grado di modificare in maniera anche totale il corpo di una persona. Anche se utilizzato maggiormente per alterare l'aspetto esteriore o poco più, in teoria poteva essere possibile ricostruire completamente il fisico, fino a produrre esseri totalmente creati artificialmente. Si dice che alcuni esperimenti dall'esito dubbio in questo senso siano esistiti.

CAPITOLO VII: I CADUTI

ANGELI E DEMONI

Ogni religione ha sempre speculato su quale fosse il ruolo degli Angeli, prima della Rovina e anche dello Scisma, su quale fosse il loro compito o anche sulla loro stessa esistenza. La realtà che si è profilata quando si è potuto osservarli di persona è stata che nessuno aveva ragione, almeno non completamente. L'organizzazione ed i loro compiti si sono rivelati una strana mescolanza di quello che diverse religioni asserivano.

Nell'Unica Città, prima dello scisma, dall'inizio dei tempi, gli Angeli erano organizzati in nove Cori Angelici: Serafini, Cherubini, Troni, Dominazioni, Virtù, Potestà, Principati, Arcangeli ed Angeli. In più altri Angeli minori erano organizzati in gruppi o svolgevano altri ruoli.

Secondo la teologia occidentale cattolica, primo tra tutti gli Angeli è Metatron, il Consigliere Angelico spesso assimilato allo stesso Creatore, colui che scruta la volontà divina e la trasmette alle schiere successive. I Serafini sono i più vicini alla Mente Divina, regolano il movimento dei cieli secondo la Sua Volontà. I Cherubini, sulla base del Pensiero Creatore, filtrato dai serafini, organizzano le leggi e le strutture per le creazioni. I Troni destinano le creazioni ai giusti luoghi e tempi. Le Dominazioni, seguendo le leggi stabilite dai cherubini, stabiliscono il campo d'azione delle creazioni, in modo da armonizzarle col resto del creato. Le Virtù stabiliscono le caratteristiche delle cose create. Da qui le creazioni passano da un piano più astratto ad uno più materiale. Le Potestà Conferiscono energia vitale alle creazioni. Modellano le loro auree. I Principati sono gli angeli custodi dei gruppi come nazioni, paesi, città, organizzazioni create dall'uomo. Sono anche chiamati angeli dell'integrazione. Gli Arcangeli sovrintendono agli angeli custodi. Gli Angeli sono i più numerosi. Si dividono a loro volta in: Angeli Custodi, ognuno dei quali si occupa di una creatura in particolare (ogni uomo ha un proprio angelo custode che segue il suo cammino terreno) e Angeli Costruttori di Forme, che lavorano all'interno degli elementi principali (aria, acqua, fuoco, terra e per alcuni anche etere cosmico).

Dilemma dei Nomi: per una ragione ancora oscura, all'atto della Rovina l'essenza dei Caduti in alcuni casi si è spezzata in più coscienze distinte. Questo ha fatto in modo che alcuni di loro che avevano più nomi e più ruoli siano in effetti diventati esseri distinti. Generalmente una delle personalità si trova ad avere tutti i ricordi, le capacità ed i poteri, mentre le altre sono solo una pallida ed incompleta immagine di quello che erano.

I SACRI CANONI

I Canoni del Volto o Idolum, ad esempio, erano utilizzati dagli Osservatori incaricati di viaggiare per i mondi inferiori per modificare il loro aspetto e così piegare le volontà dei mortali.

TITOLI DEI CADUTI

Archon: During a challenge, target Host may add to its attack/defense value the attack/defense values of all Heathens attached to the same location. "Originally the Gatekeepers of the One city, the Archons became the guardians of the Nine Traditions."

Chief of the Apostates: When attacking or defending, target Host may join with a number of Heathens equal to its Free Will. No other Host may join in this assembly. [Flavor text unknown]

Chief of the Destroyers: Open and strike target Host and pay X aura to obliterate target Heathen. X equals aura required to call target Heathen.

Chief of the Planets: Open target Host and pay X aura to counter target celestial power. X equals the aura required to call target card. This ability may be played as a miracle.

Chief of the Punishers: Open and strike target Host and pay X tau to place X counters on any single Host in play. For each counter placed, that Host loses -1/-1, -1 free will value, and -1 Aereopagus votes value.

Governor of the Zodiac: If target Host declines a challenge it is not stricken, and the player issuing the challenge does not gain tau.

Mistress of the Four Seasons: Open Host and pay X aura to ready target location and all characters and alephs attached to it. X equals 1 aura per character or aleph readied. This ability may be played as a miracle.

Prince of the 4 Altitudes: When attacking, target Host ignores any defending characters attached to a location and inflicts all its damage directly on the location.

Ruler of the 28 Mansions (dimora) of the Moon: While you control this card, any Heathen you control that would normally be obliterated is instead returned to your hand.

Sarim: When target Host is attached to a domain of the same conviction as Host's current conviction, Host provides 2 influence of that conviction. "The Sarim were princes among the Hierarchy, elevated above all else in the One City."

Warden of the Elements: Open target Host and pay X aura to open target domain and all of its attached characters and alephs. X equals 1 aura per character and aleph opened. This ability may be played as a miracle.

Warden of the Seven Celestial Halls: Open and strike target Host and pay X aura to obliterate target aleph. X equals aura required to call aleph.

(questo non è un titolo)

Anathema: Target Host may not join or intervene for remainder of turn. "Anathema was the dreaded consequence of transgression in the One City. To be ostracized was to be without purpose." - from "In the Sacred City" "The Tradition of Anathema was universally feared among the Fallen. To be formally Denounced was to be stripped of all rights. It was to be without Purpose."

LE SACRE TRADIZIONI

Haven: Target domain may not be attacked. Pay 1 aura during each of your maintenance phases or obliterate Haven. "In the old days, you knew the Havens were safe. These days, Sanctity doesn't mean anything. No one pays attention to the Traditions anymore..."

Imram: Target Host may cast 2 additional votes during the presentation phase of Aereopagus voting. The Tradition of Imram - the sacred journey - has not been completely forgotten. Those who undertake the spiritual pilgrimage are still given safe passage by many of the Fallen.

Interdict: All characters participating in one attack have their attack value reduced to 0 for the remainder of turn. The fifth of the Nine Traditions of the One City, Interdicts are no longer obeyed by many of the Fallen.

Pax Sanctorum: Target domain may only be attacked by characters of ||Rebellion|| conviction. If domain is attacked, its controller may intervene with any number of unjoined hosts. The oldest remnant of the Nine Traditions, a declared Pax Sanctorum is considered inviolate.

Sovereign: While declared as the leader of an assembly, target Host gains +1 free will. "Sovereign was a sacred honorific of respect and esteem, bestowed upon those who best served the Light." from "In the Sacred City" by Balberith the Scriptor

Unchallengeable: Target may not be challenged. "The Tradition of Defiance is no longer observed by many among us. The Ethnarchs have raised themselves above the sacred ways..." - from "After the Ruin" by Balberith the Scriptor

CAPITOLO IX: GRUPPI E PERSONALITÀ

PERSONALITÀ FAMOSE

Albertus Magnus: construct, alchemist, When called, place on an array you control. Open and pay X aura to rip target character. X equals defense value of target character. Does not require virtual support.

Several of these constructs are known to be in the service of Ethnarchs.

Amber Jones: famosa 'liner

Arthur Glaston: When called, attach to any location card you control. May jack out without a body in play. If Arthur Glaston is ripped without a body in play, strike him and attach him to a domain you control. When carrying or attached to same location as Holy Grail, any damage inflicted on Arthur Glaston is reduced to 0. Questo si dice sia successo ad Arthur Glaston, il CEO della Excalibur Corporation, una delle Grandi Casate, che pare sia in realtà il Costrutto di Arthur Pendragon,

Shadowjack: This region of the aegeaNet emits an aura of hope and transcendence. Or, as Shadowjack once wrote, "It's too bloody sunny for me..."

Charon: Open to intercept target Heathen on its way to oblivion, and instead place card in controller's hand. The Ferryman goes his own way and none know his true nature. He can often be found beyond the Shroud, at the head of a mysterious ghostly procession. Ferryman: Open and strike to obliterate one random card from target player's hand. This ability may be played as a miracle. May not move or scramble in the Wilds. "We are the children of Charon, his silent legion. We will remain in shadow until He issues His final call..."

Costas of Aegea: biografia che raccolse le famose "Scuse di Raziel", il documento che il Caduto scrisse per chiedere prono all'umanità dei suoi peccati e che ne raccoglie le memorie.

Gioacchino da Fiore: del giorno d'oggi (si è poi scoperto che questi aveva progettato un Costrutto di Gioacchino nella Estensione di Roma, il piccolo angolo della Matrice del Vaticano in cui beneficiava di un accesso Livello 7, presumibilmente come compagno ideale; anche se si sono trovate prove dell'esistenza del Costrutto, esso non è mai stato trovato e si pensa abbia subito la Replica).

Harlequin: Target card may be readied one additional time during controller's turn. "Reality is an illusion, grimmer. The dreamlands are like masks within masks, and Time has no dominion beyond the Shroud."

Razorclown: famoso 'liner

Juggler: When attached to an array, open and strike and pay X aura to move X tau from target array you control to any other single array you control. You may not add more tau to an array than it's tau storage capacity. This ability may be played as a miracle.

Juju: questo essere misterioso è il principale esponente del nuovo culto Voodoo che si sta imponendo in Africa. Il suo corpo è morto di una malattia che porta cancrena, ma grazie alle cure Voodoo a cui si è sottoposto ed alle parti cibernetiche con cui ha sostituito gli arti compromessi è ancora 'vivo'. Ora è in grado di manipolare le energie magiche istintivamente, ed anche di utilizzarle per potenziare le sue capacità robotiche, e viceversa.

Jurors: Open to cause target character to lose blitz for remainder of turn. This ability may be played as a miracle. Jury Duty vans patrol the streets of every major city. Each carries Twelve Good Men In Black on their swift and sinister missions of justice.

Organizzazioni come il Progetto per il Giusto Processo seguono le loro peculiari vie per mantenere l'ordine nelle città: i suoi furgoni corazzati ed armati (detti delle Giurie Popolari) pattugliano le strade trasportando dodici Brav'uomini in Nero, agenti corazzati ed armati che dispensano la loro giustizia in modo rapido e certo.

Leonardo DaVinci: When called, place on an array you control. If Leonardo DaVinci is ripped, place him in owner's archive. Does not require virtual support. There are thought to be no fewer than fifteen DaVinci constructs in existence. così come si dice esistano almeno una dozzina di Costrutti di Leonardo da Vinci sperduti tra le Terre Selvagge e le distese informatiche.

Mahatma: uno dei fenomeni più strani di questi tempi è la ripetuta a continua apparizione di quello che viene definito come il Mahatma Ghandi. Sebbene alcuni dicano possa essere uno dei tanti Costrutti divenuti 'reali' a causa della Replica, questo sembra non essere vero, perché l'apparizione è letteralmente questo, una visione traslucida che compare dal nulla, dice poche parole e sparisce nel nulla. Di certo c'è che chi ascolta le parole risulta cambiato per sempre: quasi tutti vengono talmente affascinati dalla Profezia del Mahatma da lasciare ogni precedente attività ed abbandonarsi ad una vita di povertà e pacifismo. Tale messaggio è talmente potente che quando un seguace è stato catturato ed 'interrogato' dalle Grandi Casate ed esso ha rivelato il contenuto della Profezia ai suoi aguzzini questi lo hanno liberato e lasciato immediatamente andare.

Mama Baga: la Regina del Voodoo risiede nella città galleggiante di Quidah.

Pythagoreans: When called, place on an array you control. When attached to an array, provides one ||Technology|| influence. Does not require virtual support. The Music of the Spheres guides us in all things. Find your chord, friend, and ride it into your own final Truth

Rhais: Does not open when attacking. Does not require virtual support. The constructs of this ancient Islamic alchemist all dwell together in a great medieval laboratory, in a facet of the deep Matrix.

Rogue: During your maintenance phase, you may choose a new conviction for Rogue. Allegiances are like the flags they serve - always changing colors and blowing with the wind.

Solomon: When called, place on an array you control. Open to allow target character without a body in play to jack out. Does not require virtual support. Several of these constructs are known to be in the service of Ethnarchs.

Taliesin: Open to cast 4 votes during the execution phase of Aereopagus voting. "His song transcended mere beauty, and all of the Fallen paused to listen..."

The Iron Maiden: Blitz. Any damage done to Iron Maiden by Hosts is reduced to 0. "I told 'em that wet-wiring that many boosters into the same brain was a bad idea. But did they listen? Naw... Now look what we've done..." - a penitent scientist

True Messiah the Lamb: Open True Messiah to intervene during an attack against any domain. Regardless of the outcome, place True Messiah in owner's hand at end of combat. "In my wake shall lie the faithless, and with faith shall I cleanse the world."

True Messiah the Lion: During combat, gains +1/+0 for every infernal Host opposing it. If the Lion is obliterated, place it in owner's hand instead. "Follow me, my children, and trumpet my Return. For my wake shall flow with blood, and with blood shall I cleanse the world."

Valens: When called, place on an array you control. Does not require virtual support. There are thought to be at least twelve of these constructs in existence. For some reason, all of them seem to own occult bookstores.

Master of the Hunt: Wild Hunt: Open and pay X aura to capture target Host located in Wilds. X equals free will of target Host. Captured Host may not be used in any way. At end of turn in which this ability is used, place Wild Hunt back in owner's hand, and captured Host in it's owner's hand. A terror from beyond the Shroud, the Master of the Hunt is feared by Host and Heathen alike.

Capitano Rodriguez, Miguel e Diego: un'isola in cui un famoso criminale, il Capitano Rodriguez, dopo avervi naufragato, ha fondato una città dove vige la legge dei pirati. Chiunque può risiedervi, a patto di essere abbastanza forte da sopravviverci. Ovviamente la città è popolata dalla peggior specie di criminali e fuggiaschi, ma la forza di Rodriguez, dei suoi due figli Miguel e Diego e dei suoi seguaci fino ad oggi è stata in grado di governare ed indirizzare le energie

Santa Anita: è una ragazza che si dice abbia trovato una delle frasi che compongono la Preghiera Finale. Prima sconosciuta, ora si aggira per la Vecchia Europa facendo proseliti ovunque vada, e sembra che sia immune a qualunque tentativo di assassinio venga perpetrato nei suoi confronti.

GRUPPI CONOSCIUTI

Corpseman: adetum: add +X/+X, "Sometimes I wonder whether the protection these suits give us is worth it. I mean, my mind is one thing, but I'm kinda attached to my soul..." - a veteran Corpseman, in the process of losing it. "Corpse" is slang for the expandable troopers used by most of the major corporate structures and arcologies. The name is often appropriate.

Awakened: Heathen, Group, Mystics: Open to provide one influence of any conviction. In the wake of the Ruin, a re-orientation of belief has swept the world. More are Awakened to the new order of the Wilds every day.

Cacophonites: When attached to a domain of the same conviction, Cacophonites may be opened to provide one ||Stagnation|| influence. May not move or scramble in the Wilds. "The end is past, friend! It's time to rock and roll!" Azrael: Known as the Trickster in the One City, Axrael feels lost without his former purpose and has become hopelessly addicted to the stim-drug Anubis. He aids the Cacophonites, but his main concern is always his next fix.

Chromeopaths: When attached to a domain of the same conviction, Chromeopaths may be opened to provide one ||Evolution|| influence. May not move or scramble in the Wilds. The 'Paths have become little more than slaves of virtual sensation and enhancement.

Avalon Foundation – Conventicle of the Chalice: Gains +0/+3 if carrying or attached to same location as Holy Grail. Gains +3/+0 when attacking any location to which the Holy Grail is attached. Originally a mystical offshoot of the Templars, the Conventicle - currently in the guise of the Avalon Foundation - has

sought the Holy Grail for centuries. Sword of Abdiel: Attach to target Host. Pay X aura to add +X/+0 to target Host during conflict. This ability may be played as a miracle. Lost during the time of the Inquisition, this relic is in the possession of the Conventicle of the Chalice. Abdiel wishes to regain his legacy.

Cyberzealot: When participating in combat on the same side as Teks, Cyberzealot gains +1/+1 per Tek participating in the combat. "I am blood-bound to the doctrine of our heresy. Heed the words of our prophet or be crushed in his wake."

Church of Cybermystic Consciousness: "True enlightenment is an elusive goal. Just ask the Fallen. They had it, and they lost it..." - a priest of the Church of Cybermystic Consciousness Beleth: Gains +3/+0 versus IC. A patron of the Church of Cybermystic Consciousness, Beleth has claimed vast tracts of the Ruined Matrix as his Ethnarchy. He organizes virtual operations for several of the Anubis Cartels and uses Church agent to maintain his empire. Carnivean: While unstricken, provides 2 ||Preservation|| influence. Carnivean controls the radical Mastemans within the Church of Cybermystic Consciousness. Aided by his followers, he propatages dark anarchy in all its forms and will stop at nothing short of his ultimate vision.

Operativi della Corporazione Excalibur: If Excalibur Corporation participates in an attack with Arthur Glaston, double the amount of tau you receive. May not move or scramble in the Wilds. A huge multimedia conglomerate, the Excalibur Corporation sponsors numerous esoteric sects. It has its headquarters on the rim.

Progetto per il Giusto Processo: Organizzazioni come il Progetto per il Giusto Processo seguono le loro peculiari vie per mantenere l'ordine nelle città: i suoi furgoni corazzati ed armati (detti delle Giurie Popolari) pattugliano le strade trasportando dodici Brav'uomini in Nero, agenti corazzati ed armati che dispensano la loro giustizia in modo rapido e certo.

Club della Costituzione: il Club della Costituzione, un gruppo sovvenzionato dalla Fondazione per il Rinnovamento dell'America, ha la sua sede nei vecchi Archivi Nazionali del Nucleo Federale, la capitale degli ormai defunti Stati Uniti d'America. Al suo interno ad esempio, nell'elegante Salone dello Champagne, è possibile ammirare la costituzione degli Stati Uniti conservata all'interno di un tavolo di vetro. La zona intorno agli Archivi Nazionali è tra l'altro sede di un'insolita attività da parte dei Caduti, ed è probabile che qui viga un Pax Sanctorum per permettere lo svolgimento delle votazioni dell'Aereopagus.

Fellowship of Cybermystic Consciousness: Netwalk. May not move or scramble in the Wilds. "We believe in the unity of spirit and information, the joining of the virtual and the flesh. By striving for an awareness beyond the physical, we come closer to the mystical ascension attained by Dimeon, our prophet."

Ferrymen: Open and strike to obliterate one random card from target player's hand. This ability may be played as a miracle. May not move or scramble in the Wilds. "We are the children of Charon, his silent legion. We will remain in shadow until He issues His final call..."

First Church of Eugenics Ascendant: When attached to a domain of the same conviction, First Church may be opened to provide one ||Acquisition|| influence. May not move or scramble in the Wilds. "Remember - We're not just Building a Better Prophet, we're Building a Better Salvation."

Followers of the New Kingdom: Does not open when moving or scrambling to a location where a Host is attached. "For Dimeon Wu, our prophet, cleansed the world in his Ruin... so shall he heal it with his Return." - from the Footsteps of the Prophet

Fractal Heresy: Provides one ||Evolution|| influence for every array you control. May not move or scramble in the Wilds. "Chaos is our master and the Ruin was the truest expression of our cause. The Fallen can't see it beyond their colossal egos - it's all random, grimmer. Get used to it."

Gabrielites: If Gabriel is in play, Gabrielites gain +1/+1 in the Wilds and +2/+2 in the Matrix. In the name of Gabriel, their patron, the Gabrielites have gained footholds in most major cities. Their goal is simple - total control of the world's information systems.

Gaians: When attached to a domain of the same conviction, Gaians may be opened to provide one ||Preservation|| influence. May not move or scramble in the Wilds. In their fight to save the earth, the Gaians have realized that big guns often speak louder than big words. Camiel: Pay 1 aura to give target Aeon +1/+1 until the end of the turn. "The Heathen call me the Leopard, for that is my favored guise. The Fallen call me a terrorist, for I aid those fighting to save the planet that I love."

Hard Corps: When attached to a domain of the same conviction, Hard Corps may be opened to provide one ||Rebellion|| influence. May not move or scramble in the Wilds. Known as "Stiffs", the Hard Corps is composed of zealots who have been altered and corrupted by the Decay.

Hermeticum: Whenever Hermeticum and Emerald Tablet are attached to the same domain, any damage applied to that domain by characters with netwalk is reduced to 0. "True Magic is the key to the Heathen's salvation; they just don't know it yet." Mulciber: When attached to a domain, domain may not be obliterated. "In the beauty of man-made form and structure, I perceive an earthly relection of the divine. I aid the Hermeticum

in their struggle because I admire their preservationist ways." Gamaliel: Feeling that some of his reseraches might have contributed to the Ruin, Gamaliel eases his guilt by instructing men in the hermetic arts. he resides somewhere in the East and often aids the enigmatic Hermeticum. Infernus: Gains blitz when attached to same location as any infernal Host. May not move or scramble in the Wilds. A splinter sect of the Hermeticum, the Infernus is dedicated to the annihilation of the Light in all its forms.

Infernus: Gains blitz when attached to same location as any infernal Host. May not move or scramble in the Wilds. A splinter sect of the Hermeticum, the Infernus is dedicated to the annihilation of the Light in all its forms.

Ionian Column: Open to prevent one point of damage to any target. "Why should we be punished for the sins of the high ones? The anarchist resistance movements are laughable, composed of half-wits and madmen. through rigid unity and control, our order will wipe the blight of the Fallen from the face of the earth."

Mage: Open and pay X aura to swap on character you control with a character controlled by another player. X equals combined aura require to call both caracters. "The Druids are not as dead as some would have you believe..."

Manichaeans: When attached to a domain of the same conviction, Manichaeans may be opened to provide one ||Devotion|| influence. May not move or scramble in the Wilds. "It's the new emotive for a new generation, grimmer! Mani's back, and pretty soon we're all gonna be real happy."

Maskweavers: While Maskweavers are attached to a location, all other cards added to or already attached to that location may be played face-down, including the location itself. If maskweavers are removed from location, immediately turn all remaining cards face-up. May not move or scramble in Wilds.

Michaelines: When ready, may join with Michael. The billowing black trenches of the Michaelines are a common sight in most urban centers. Named for their mentor, the gang has a repuration for violence and a penchant for antique swords.

New Templars: Blitz. When attacking domains or characters having a different conviction than New Templars, New Templars gain +2/+0. May not move or scramble in the Wilds. "Although their order has fallen from grace, their mystical connections remain strong." Dubiel: Network. Called "the Just" by his subjects, Dubiel is one of the few Ethnarchs who rules fairly and grants mercy. he is offended by the actions of many of his brethren and sponsors several of the new heresies, the Templars among them. "You can't trust the Heathen. They lie, they cheat, they steal - they have no concept of loyalty or honor. They have no memory of the Nine Traditions. We must keep them in line." - Dubiel, Ethnarch of Pergamos Conventicle of the Chalice: Gains +0/+3 if carrying or attached to same location as Holy Grail. Gains +3/+0 when attacking any location to which the Holy Grail is attached. Originally a mystical offshoot of the Templars, the Conventicle - currently in the guise of the Avalon Foundation - has sought the Holy Grail for centuries. Vessel Of Hauras: If location on which Vessel of Hauras resides is attacked by one or more infernal Hosts, add the attack value of the attacking infernal Hosts to your current combat total. This relic is rumored to be in the possession of the Knight-Commander of the New Templars.

Outmodes: When attached to a domain of the same conviction, Outmodes may be opened to provide one ||Tradition|| influence. May not move or scramble in the Wilds. Some call us anachronists because we follow the old ways. We say form follows function, and we don't go in for Info-Age function. Besides, we get to wear cool hats.

Possibility Rakers: Open and strike to draw one random card from your oblivion and place it in your hand. Like pirates of old, the Rakers ply the fabric of the dream. They prey on the psychically weak and infirm, stealing the dreams that they fence on dark, and alien markets.

Raphaelites: Open to turn target stricken card face-up. Face-up card remains open. "God, they're so earnest! You give 'em a minute and you're up to your ears in good intentions." - an angry Michaeline in the process of being misunderstood by a well-intentioned Raphaelite

Rodolphines: When attached to an array, provides one ||Technology|| influence. "Mathematics. Astrology. It's all the same. The truth lies in the stars, grimmer. If you can't see that, you're blinder than I thought."

Sisters of the Rood: Sisters of the Rood gain +1/+1 for each Host opposing them in combat. "We follow the example of Derdekea, our patroness. The Light is not absent; it resides in each one of us. By aiding the poor and the meek, we grow closer to our own enlightenment." Remaining true to her former Purpose, Derdekea is the patroness of the Sisters of the Rood. She ministers to the poor and downtrodden in the Mexico City Shatter.

Soldiers of Gaia: Blitz. If Soldiers of Gaia are obliterated as a result of combat while attached to a domain, pay 2 aura to instead strike Soldiers of Gaia and leave them attached to the domain. May not move or scramble in Wilds.

Soulless: Any Host opposing Soulless in combat is immediately obliterated at the end of combat. Also called "Shades", the Soulless come from the realms beyond the Shroud. They have neither soul nor aura, and are often used by the Fallen as assassins.

Stim Puppets: Open Stim Puppets to place target character attached to the same location as Stim Puppets directly on an array you control. While Stim Puppets remain open, target character may jack out at that location. If Stim Puppets are readied, target character is obliterated. You may choose not to ready Stim Puppets during your ready cards phase.

Theurgicum: Open to give +1/+1 to any card engaged in conflict. This ability may be played as a miracle. May not move or scramble in the Wilds. Rumored to have its origins in the Mithraic cults of ancient Rome, the esoteric cabal known as the Theurgicum is feared for its single-minded ruthlessness. Zaphkiel aids the Theurgicum, and has become something of a slave to his expensive and exotic tastes. Golem: Redirect all damage from one source to any character you control. "The cursed Theurgicum created us during the Inquisition to further their vile plans. The Ruin gave us spirits of our own, and in our freedom we shall crush those who misused us."

Zoners: If attached to a domain of the same conviction, Zoners gain blitz. "The Free Zone is our only legacy in this twisted world. We roam the waste until the Time of Return, when the divine warlords will come to lead us into the promised land."

The Cartels: Abbadona: "We are the gluttons and the Heathen are our feast. If we cannot break them, we will destroy them. The Cartels are our most valuable tool."

Black Cartels: Iblis: "The soldiers of the Black Cartel are my army in the war against the Heathen. Although some call me the devil; I say I am merely the facilitator. The glassy stare of the lone Anubis addict is my ultimate reward."

The Chain: Namaah: "None can know the mind of the Great Seducer. The mother of the Anakim, she is a powerful Ethnarch in her own right and a founder of the Chain. Her network of slavers are everywhere." Belial: Network. Serving as an esoteric mentor for both the Anubis Cartels and the Chain, a notorious slaver organization, Belial wields immense power in the Wilds. His name strikes terror into the mightiest of Ethnarcs.

Anubis Cartels: Beleth: Gains +3/+0 versus IC. A patron of the Church of Cybermystic Consciousness, Beleth has claimed vast tracts of the Ruined Matrix as his Ethnarchy. He organizes virtual operations for several of the Anubis Cartels and uses Church agent to maintain his empire. Mephistophiel: Blitz. "Those who view our Fall as a setback are fools. I say it is an opportunity. How better to control and corrupt the Heathen than to walk among them? The Anubis my Cartel provides feeds their decay." Belial: Network. Serving as an esoteric mentor for both the Anubis Cartels and the Chain, a notorious slaver organization, Belial wields immense power in the Wilds. His name strikes terror into the mightiest of Ethnarcs.

Mastemans: Carnivean: While unstricken, provides 2 ||Preservation|| influence. Carnivean controls the radical Mastemans within the Church of Cybermystic Consciousness. Aided by his followers, he propagates dark anarchy in all its forms and will stop at nothing short of his ultimate vision.

Seguaci della Nuova Repubblica: Di certo si sa solo che almeno un SMM è stato catturato da una banda di predoni, i Seguaci della Nuova Repubblica, che ora scorrazzano per il Golfo del Messico predicando la liberazione delle coste sud e la fondazione di un nuovo governo popolare.

Omologatori: questo gruppo di esseri è composto da strani personaggi, non si sa quanto umani e quanto qualcos'altro, che vagano solitari per le notti tanto nelle città quanto nelle Terre Selvagge. Di certo si sa che sono vestiti con una sorta di tuta nera e sono molto silenziosi e furtivi. Non si sa bene quale sia il loro scopo, ma di certo si sa che essi cacciano alcuni umani, a volte anche per mesi, e quando li incontrano li assalgono e gli iniettano una sostanza, pare composta da nanobot. Questi nanobot reagiscono ai sensori identificativi che leggevano i Chip Medici e rilevano la persona come avente uno di questi sensori. Qualche giorno dopo essere estati 'marchiati', le vittime spariscono. Finora non si è mai riuscito a catturare un Omologatore e nemmeno a parlargli o ad avere alcun tipo di spiegazione da uno di loro, quindi fino ad adesso sono un mistero.

ALTRI TIPI DI PERSONAGGI ED ENTITÀ

Demagogue: Open to provide one aura. "For as Dimeon Wu cleansed the world as the Destroyer, so shall he save it as the Redeemer. Repent, and as his power is in me, so will it be in you."

Doppelganger: During combat Doppelganger assumes the attack/defense values of one character or location opposing it. "Always watch your back, grimmer. In this twisted place you never know who your friends are..."

Eye and the Wind: Until end of turn, target array requires one point of virtual support for every tau stored on it. "The datastorm parted and we saw it - words cannot describe the horror that swept toward us. Disembodied mouths and lidless eyes... God, the eyes!"

False Messiah: Each Zealot attacking with False Messiah gains +1/+0. When attacking with False Messiah, you may not gain tau. "Follow me, my people, into the wastes. Only in death can we achieve true ascension."

False Prophet: Open and strike to strike any Apocalypse in play. "All Heathen are witless sheep, awaiting a strong will to lead them. Give 'em a little faith and they'll follow you to the ends of the earth. My own faith died years ago, but my ambition awakened to take its place."

Fanatics: Gains +1/+0 for every other Fanatic in play. "The things my disciples have done in my name... Crusade, inquisition, ritual - what is this human zeal, this fanaticism? I cannot understand it..." - from "The Apology of Raphael", recorded by Costas of Aegea

Golem: Redirect all damage from one source to any character you control. "The cursed Theurgicum created us during the Inquisition to further their vile plans. The Ruin gave us spirits of our own, and in our freedom we shall crush those who misused us."

Hermit: Pay 7+X aura to permanently allow Hermit to act as a Host. Hermit immediately gains +X/+X, X free will, X aereopagus votes, and may join, intervene and vote. This ability may be used only once. Unable to come to grips with their newfound Free Will, Hermits shun their brethren.

One of the Lost: Target Host may not intervene, join, vote, or jack out. Obliterate any body target Host had in play. Hosts who were trapped in the Matrix at the moment of the Ruin, the Lost roam the endless datascape without Purpose. When visible, most appear to be in great pain.

Oracle: Open and pay X aura to examine X face-down cards in any player's Wilds or Matrix. Easily recognized by bare torsos covered with tattooed sigils, Oracles are Heathen for whom the Shroud is no barrier. They walk the Dream freely.

Orphic Egg: When called, place on an array you control. Open to store up to 5 tau. During your maintenance phase you must pay 1 aura for each tau stored on Orphic Egg, or obliterate Orphic Egg. If Orphic Egg leaves play, obliterate any tau stored on it. Does not require virtual support.

Phantom Box: Network. Phantom Box may not move or scramble in the Wilds. When any character attached to same location as Phantom Box move or scrambles to another location, open Phantom Box to attach it to same destination as moving character.

Puffer: When called, place on an array you control. During combat, Puffer gains +1/+1 for every character or location opposing it. Does not require virtual support. "The art of the data salvager is an alchemy all it's own..."

Simulacrum: If Simulacrum is obliterated in Wilds, strike it and place it on any array you control. If obliterated in the Matrix, strike it and place it on any domain you control. Does not require virtual support. "Things are always bleeding out of the Matrix. You never know when you'll run into another version of yourself."

Sybil: When called, place on an array you control. Open and pay X aura to attach target character in any oblivion to Sybil. X equals aura required to call target character. While target character is attached to Sybil, Sybil assumes all abilities and values of target card. During your maintenance phase, open Sybil and pay X aura to swap Sybil's current character with a new one from any oblivion. Neither Sybil or attached character require virtual support.

Uncle Jack: When called, place on an array you control. Gains +3/+0 versus IC. Does not require virtual support. Thought to be the phantoms of those caught in the Matrix at the moment of the Ruin, these mysterious creatures are whimsical at best - aiding some and hindering others.

Virtual Dead: When called, place on an array you control. Does not require virtual support. Sometimes called "Reality Eaters", the Virtual Dead are those individuals caught in the Matrix at the moment of the Ruin. Many are now insane.

Wailing Ones: Open to open target character in the same area of play. When opened, target character does not generate any effects. This ability may be played as a miracle. The Withered Huntsmen stalk the Dream in search of their divine quarry.

Weaver: Open and pay X aura to counter the special ability of target Host. X equals target Host's free will. This ability may be played as a miracle. "The threads of the universe are wondrous in their variety. I draw my strength from the dream realms beyond the Shroud."

(non c'entra niente)

Firestorm: Obliterate target domain and all characters attached to it. X equals 2 times the total defense value of target domain and all characters attached to it. "The angel raised his arms, and in his hands there appeared swords of flame..."

CAPITULO X: RELIQUIE

Alchemic Citadel: When called, place Alchemic Citadel in your Wilds or Matrix. Treat it exactly as a location card appropriate to that area. Attacks may not target or be launched from Alchemic Citadel. For every Tek you control, place one token on Alchemic Citadel. You need one less tau to activate a gate for every two tokens on Alchemic Citadel.

Ankh of the Necropolis: Open and obliterate Ankh of the Necropolis to retrieve one character from any oblivion and place it in your hand. This ability may be played as a miracle.

This ancient Egyptian artifact is rumored to contain the spirit of Ranses II.

Ark of the Covenant: Open and strike to open X characters or locations you control and simultaneously ready X different characters or locations you control. "I... wept, for my eyes had seen that secret and conjectured object whose name is common to all men but which no man has looked upon..." Jorge Luis Borges

Asser Criel: Attach to any character card to give it +0/+4. The sacred breastplate of the Word, this relic is rumored to be in the possession of Dubiel the Ethnarch.

Aureum Vellus: Open and pay X aura to open or ready target character or aleph card. X equals aura required to call target card. This ability may be played as a miracle. This work is rumored to have been penned by Cartephilus, the Roman blasphemer cursed with eternal life.

Balance of the Qaddisin: Obliterate Balance of the Qaddisin to force all players to obliterate Hosts they control until they have in play the same number as the player with the least amount of Hosts when Balance of the Qaddisin is obliterated.

Basilica Philosophica: When called, place Basilica in your Wilds or Matrix. Treat Basilica exactly like a location appropriate to the area in which it was placed. Attacks may not target or be launched from Basilica. Each ready Host attached to Basilica may cast 2 additional votes during the presentation phase of Aereopagus voting. If Basilica is removed from play, all cards attached to it are obliterated.

Book of the Angel Raziel: Open to draw one card from your deck. Without looking at card face, place card face-down beneath the book of the Angel Raziel. Open and strike Book to add one random card beneath the Book to your hand. Both of these abilities may be played as a miracle. Its pages reveal the deepest secrets of the One City.

Cosmic Furnace: Open and pay 2 aura to generate a Soul token. Treat this token as an unconvicted Heathen with 1/1 attack/defense value. Attache soul token to the location to which Cosmic Furnace is attached. Alchemists are among the most respected members of any Ethnarch's retinue.

Crown of Solomon: Attach to target Heathen. Target may now challenge any Host of Heathen exactly as if target was a Host. If a Heathen declines a challenge issued by target, target's controller gains tau equal to the defense value of declining Heathen.

Cup of Oblivion: While Cup of Oblivion is in play, all players must skip their ready cards phase. From its depths can be heard the lamentations of countless souls...

Diadem of Anu: While Diadem of Anu is in play, all unique cards lose their unique status, except Diadem of Anu. If Diadem of Anu is stricken or removed from play, all unique cards in play are obliterated. "On his brow sat wisdom, and in his hands he held the keys to the universe."

Emerald Tablet: Open and pay up to 2 less aura to call a celestial power. Modified call value may not be less than 1 aura. "... and in the Aleph I saw the earth and in the earth the Aleph..." - Jorge Luis Borges

Great Pack: While Great Pack is in play, all players must play with the cards in their hands face-up on the table. "Haphazardly, they'd go or stay,/But finally all fell in line;/Then as they passed, each turned my way/- And every face was mine..."

Holy Grail: Open and pay X aura to place target character in any player's Matrix on any domain controlled by the same player. Open character and place 2+X tokens on it. Remove one token during each of target controller's maintenance phases. If target does not jack in before the last token is removed, obliterate target.

Horn of Reckoning: Obliterate Horn of Reckoning to ready all of your characters. This ability may be played as a miracle. The fabled horn of Israfel, its call is rumored to herald the final judgment.

Rodolphine Tables: Open to turn all face-down cards in play face-up. As long as Rodolphine Tables remain open, all cards must be brought into play face-up. You may choose not to ready Rodolphine Tables during your ready cards phase.

Scythe of Saturn: Open and obliterate to shuffle your oblivion back into your deck. "And the Titans once again walk the earth, and woe to those who feel their wrath." - from the "Account of the Fallen"

Seal of Solomon: Attach to target location. Any damage inflicted on location by Hosts is reduced to zero. There are few living scholars who remember the form or purpose of this great ward.

Sword of Abdiel: Attach to target Host. Pay X aura to add +X/+0 to target Host during conflict. This ability may be played as a miracle. Lost during the time of the Inquisition, this relic is in the possession of the Conventicle of the Chalice. Abdiel wishes to regain his legacy.

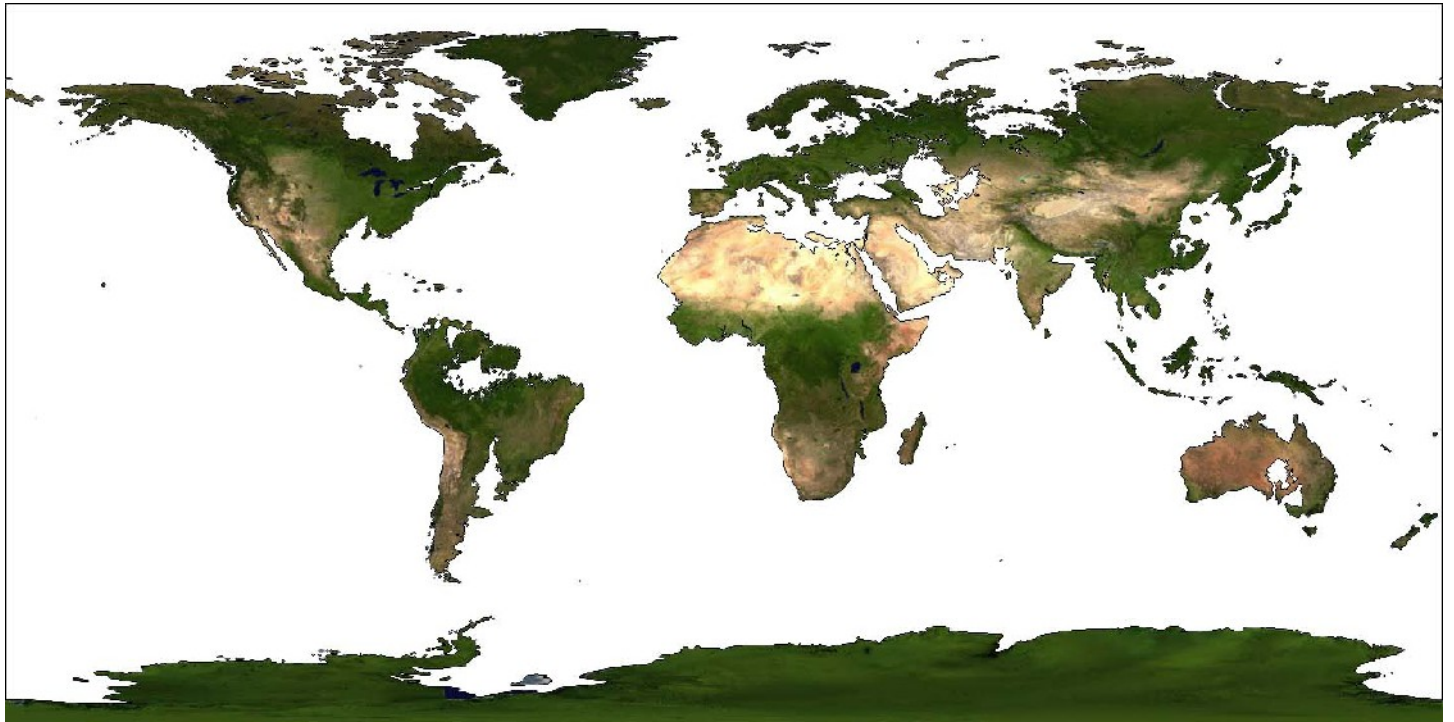
The Clavicule: Open and strike to prevent target player from intervening for remainder of turn. The fabled Book of Retrieval, this tome may be Solomon's greatest work.

Vessel Of Hauras: If location on which Vessel of Hauras resides is attacked by one or more infernal Hosts, add the attack value of the attacking infernal Hosts to your current combat total. This relic is rumored to be in the possession of the Knight-Commander of the New Templars.

Word of the Irin: Attach to target Heathen card. Heathen may now intervene. "When the stars align, the heavens will fall." - Codex of the Word "Well, grimmer, they fell. And it kinda sucks." - An Unhappy Camper, Federal Core

World Tree: Open and strike to allow target player to build one additional location in both their Wilds and their Matrix. This ability may be played as a miracle. "If I'm not mistaken, the Axis Mundi has gained a bit of a tilt." - a sardonic mage to his pupils

APPENDICE I: MAPPA DELLA TERRA PERDUTA



APPENDICE II: APOCALISSI

Dies Irae the Day of Wrath: When Redemption is called, place it face-up in front of your deck. Place 1 token on it for every character you control that is obliterated by an opponent. During any of your turns that Redemption has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 3 tokens on Resounding. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Resounding, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Exodus: When called place Exodus face-up in front of your deck. During any turn after the one when Exodus was called, place 1 token on it whenever a character jacks in to your Matrix. Remove 1 token whenever a character jacks out of your Matrix. During any of your turns that Exodus has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every token on Exodus. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Exodus, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Great Crusade: When Great Crusade is called place it face-up in front of your deck and name a conviction. During any turn after the one when Great Crusade was called, place 1 token on it for every card of that conviction you obliterate controlled by an opponent. During any of your turns that Great Crusade has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Great Crusade. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Great Crusade, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Harrowing: When Harrowing is called place it face-up in front of your deck. Place 1 token on it for every domain your opponents build. During any of your turns that Harrowing has tokens on it, you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every token on Harrowing. In you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Harrowing, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Judgment: When Judgment is called place it face-up in front of your deck. During each of your turns after the one when Judgment was called, place 1 token on it for every opponent who has sins or virtues in play. During any of your turns that Judgment has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Judgment. if you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Judgment, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Redemption: When Redemption is called place it face-up in front of your deck. Place 1 token on it for every character you control that is obliterated by an opponent. During any of your turns that Redemption has tokens on it, you may convene the Aeropagus. Votes must be case either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 3 tokens on Resounding. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Resounding, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Resounding: When Resounding is called place it face-up in front of your deck. During any turn after the one when Resounding was called, place 1 token on it for every character you rip controlled by an opponent. During any of your turns that Resounding has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to case one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Resounding. if you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Resounding and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Revelation: When revelation is called place it face-up in front of your deck. During each of your turns after the one when Revelation was called, place 1 token on it for every opponent with face down (not stricken) cards in play. During any of your turns that Revelation has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase, in addition to their Host's votes, each player

may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Revelation. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Revelation, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Salvation: When Salvation is called place it face-up in front of your deck. During each of your turns after the one when Salvation was called, place 1 token on it for every opponent that has characters in their oblivion. During any turn that Salvation has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Salvation. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Salvation, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Tempest: When Tempest is called place it face-up in front of your deck. During each of your turns after the one when Tempest was called, place 1 token on it for every opponent who has locations in their oblivion. During any of your turns that Tempest has tokens on it you may convene the Aereopagus. Votes cast must be either "for" or "against" you. During the execution phase of voting, in addition to their Host's votes, each player may spend their stored tau to cast one vote per tau spent. You may also cast 1 vote for every 2 tokens on Tempest. If you win the vote, you win the game. If you lose the vote, obliterate Tempest, and continue the game. You may have only one apocalypse in play at a time.

Preghiera Finale: potrebbe essere una delle apocalissi.

APPENDICE III: NOMI DEI CADUTI

ANGELI

Metatron: Arcangelo “segretario di Dio”. Archivistica di tutti i nostri pensieri, delle nostre esperienze, Metatron può ispirare la nostra intelligenza e renderci consapevoli della potenza del nostro pensiero. Rappresentato da una figura d'uomo dal viso splendente come il sole. Tiene nella destra una canna per misurare, nella sinistra una cordicella di candido lino. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe dei Volti, Colui che conduce altri al cospetto di Dio; Sephirah: 1 Kether, il Primum Mobile; il Nome del suo Ordine di Angeli è Chaioth ha-Qadesh, le Sante Creature Viventi, chiamate anche Seraphim

SERAFINI

Abdiel: Abdiel does not open when intervening and can intervene in any attack, regardless of his location. No other Hosts may participate in an intervention with Abdiel. "The Basin Tunnels are his domain, and Arioch his sworn enemy..."

Achaiah: "Dio buono e paziente". Angelo 7 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 0° a 5° del Toro. Angelo Custode dei nati dal 21 aprile al 25 aprile. Dono accordato: Coraggio

7) ACHAIHAH -Dio Buono e Paziente

Coro dei Serafini -21 - 25 apr -Comprensione, pazienza nel superare le difficoltà. Capacità di capire i segreti della natura, di compiere scoperte. Comprensione del senso della vita, ritorno alla fede. Senso pratico, intelligenza viva e pronta.

Cahetel: "Dio adorabile". Angelo 8 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 5° a 10° del Toro. Angelo Custode dei nati dal 26 aprile al 30 aprile. Dono accordato: Prosperità

8) CAHETEL -Dio Adorabile

Coro dei Serafini -26 -30 apr -Porta benedizione divine, allontana spiriti malvagi. Riuscita nell'agricoltura (raccolti abbondanti, sia materiali che spirituali). Tendenza al misticismo e alla introspezione. Carattere paziente. E' l'Angelo delle acque e di tutte le professioni legate all'acqua. E' anche l'Angelo del focolare domestico che protegge e migliora.

Elemiah: "Dio rifugio". Angelo 4 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 15° a 20° dell'Ariete. Angelo Custode dei nati dal 5 aprile al 9 aprile. Dono accordato: Potere

4) ELEMIAH -Dio Nascosto

Coro dei Serafini -5 - 9 apr -Successo nella professione. Protezione da furti e incidenti nei viaggi. Pace interiore alle persone tormentate, allevia l'angoscia. Talento musicale. Concede il potere di "riparazione": ristabilisce gli equilibri.

Gabriel Chief of Angels: Netwalk. While Gabriel is in play, all Angels in play gain +1/+1. If Gabriel attacks an array, all characters participating with her may ignore IC. Feeling betrayed by the Light, Gabriel has embraced technology as her salvation. She roams the Matrix alone.

GABRIEL o GABRIELE (1) Dal vangelo di Luca 1, 19: "Io sono Gabriele che sto al cospetto di Dio e sono stato mandato a portarti questo lieto annunzio".

GABRIEL (2) Arcangelo "opera di Dio", l'angelo della rigenerazione, del cambiamento, della nascita. Rappresentato da un angelo con due ali bianche immacolate e una veste bianca e azzurra. Tiene nel suo andare una lampada color rosso rubino accesa. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe del Mutamento e dell'Alterazione; Sephirah: 9 Yesod, Luna; il Nome del suo Ordine di Angeli è Kerubim o Cherubici, chiamati anche Angeli

GABRIEL (3) Uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Luna. In astrologia onomantica esoterica: spirito di luce; governa: nota MI, numero 2, tutte le meteore acquose, mirto, lauro, mirra, foglie, energie naturali, viaggi e fatalità. Nella magia evocativa governa: lunedì, bianco, ispirazione, fantasia, sogni rivelatori, viaggi, arti, riconciliazioni. Nella Cabala: angelo planetario della Luna o Levanah

GABRIEL (4) "La Forza (o la Potenza) di Dio". Uno dei 7 angeli, chiamati anche i "Sette Occhi del Signore", i "Sette Troni", le "Sette Luci Ardenti", i "7 Reggitori del Mondo", anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

GABRIEL (5) Angelo dominatore 5 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Rafforza la purezza dei sentimenti

GABRIEL (6) Dal Libro dei Segreti di Enoc, XX e segg., uno degli angeli "Gloriosi" che servono il Signore; nel settimo cielo, portò Enoch davanti al volto del Signore nei secoli, "sollevandolo come una foglia sollevata dal vento"

GABRIEL (7) Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi ("preposto sui serpenti, sul Paradiso e sui cherubini") che vigilano "sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei". (vedi *Semeyaza*). Nel capitolo X, riceve l'ordine dal Signore: "Va contro i bastardi e i reprobri e contro i figli di meretrice! Distruggi, fra gli uomini, i figli di meretrice e i figli degli angeli vigilanti! Falli uscire e mandali l'uno contro l'altro!"

JIBRIL Nome dell'arcangelo Gabriele nell'islamismo; parlò a Maria di Nazareth e ispirò a Maometto la stesura del Corano. Il poeta e teologo musulmano Avicenna (980-1037) lo definisce "angelo dell'umanità"

Jeliel: "Dio caritatevole". Angelo 2 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Gerafini. Da 5° a 10° dell'Ariete. Angelo Custode dei nati dal 26 marzo al 30 marzo. Dono accordato: Amore

2) **JELEL** -Dio Caritatevole Coro dei Serafini

-26 -30 mar -Spirito caritatevole. Amore per l'infanzia. Accorda fecondità alle persone, agli animali, alle piante. Ristabilisce la pace coniugale. Questo Angelo rappresenta e concede la possibilità di concretizzare qualunque realtà. Accorda la tranquillità, la fecondità, la fedeltà, l'obbedienza dei figli. Annulla le dispute. Aiuta nella diplomazia.

Lelahel: "Dio lodevole". Angelo 6 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 25° a 30° dell'Ariete. Angelo Custode dei nati dal 15 aprile al 20 aprile. Dono accordato: Luce

6) **LELAHEL** -Dio Lodevole

Coro dei Serafini -15 -20 apr -Salute, guarigione rapida dalle malattie. Illuminazione spirituale. Successo e fortuna nel mondo della scienza. Fedeltà agli ideali. Capacità di rappacificare i contendenti. felicità in amore, bellezza e armonia. Carriera artistica, gusto del bello

Mahasiah: "Dio salvatore". Angelo 5 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 20° a 25° dell'Ariete. Angelo Custode dei nati dal 10 aprile al 14 aprile. Dono accordato: Purificazione

5) **MAHASIAH** -Dio Salvatore

Coro dei Serafini -10 - 14 apr -Vivere in pace con tutti. Dona equilibrio, diplomazia, saggezza, amore per la libertà. Facilità di apprendimento. Riuscita negli esami. Sogni premonitori, comprensione dei messaggi che ci giungono da piccoli fatti quotidiani.

Malchidael: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Ariete. Coro dei Serafini. Governa: marzo, martedì, rosso, capra e gallo, mirra, ametista, salvia, olivo, felce, primula, garofano, vista e cecità

Marioch: Dal Libro dei Segreti di Enoc, XXIII, uno dei 2 angeli del Signore, con Ariocho, posti sulla terra per custodirla e comandare alle cose temporali; ricevettero l'ordine dal Signore di conservare lo scritto della mano di Enoc e della mano dei padri di Enoc fino al secolo ultimo

Michael Chief of Archangels: For every unstricken Archangel you control, Michael gains +1/+1. Obliterate target Michaeline to add the Michaelene's attack/defense values to Michael until end of turn. "I am the Successor of the Light that is lost. The Heathen and their world are convenient tools, nothing more..."

MICHAEL o **MICAEL** o **MIKHAEL** o **MICHELE** (1) Arcangelo "riflesso di Dio", principe degli arcangeli. Il più potente, colui che combatte il male sia dentro che fuori di noi, l'angelo che protegge il nostro cammino spirituale, che vuole la salvezza della terra. Rappresentato da un angelo dalla veste color bianco-dorato, che calpesta sotto i piedi il drago. Ha una palma e uno stendardo bianco con una croce rossa. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe dello Splendore e della Saggezza; Sefirah: 8 Hod, Mercurio; il Nome del suo Ordine di Angeli è Beni Elohim, Figli degli Dei, chiamati anche Arcangeli

MICHAEL (2) Uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Sole. In astrologia onomantica esoterica: spirito di purezza; governa: nota DO, numero 1, tutte le meteore, incenso, mastice, ambra, muschio, calore vitale e cuore, potere, amicizie influenti (coadiuvato da Raphael). Nella magia evocativa governa: domenica, giallo/dorato, fortuna e potenza, destino, carriera e successo. Nella Cabala: angelo planetario del Sole o Shemesh

MICHAEL (3) Quis ut Deus, “il Pari a Dio”. Uno dei 7 angeli, chiamati anche i “Sette Occhi del Signore”, i “Sette Troni”, le “Sette Luci Ardenti”, i “7 Reggitori del Mondo”, anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

MICHAEL (4) Dal Libro dei Segreti di Enoc, XXII e segg., “il grande arcangelo del Signore”, uno dei “Gloriosi”; nel settimo cielo, condusse Enoch davanti al volto del Signore; spogliò Enoch delle vesti terrene, lo unse di olio benedetto e lo rivestì di vesti di gloria così che Enoc fu “come uno dei Gloriosi e non c’era differenza d’aspetto”. Nel capitolo XXXIII, Michele è definito “intercessore” di Enoc e “arcistratega” del Signore

MICHAEL (5) Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi (“che era comandato sulla bontà degli uomini, sul popolo”) che vigilano “sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei”. (*vedi Semeyaza*). Nel capitolo X, riceve l’ordine dal Signore: “Annunzia a Semeyaza ed agli altri che, insieme con lui, si unirono con le donne per corrompersi, con esse, in tutta la loro impurità: quando tutti i loro figli si trafiggeranno a vicenda, e quando vedranno la morte dei loro cari, legali per settanta generazioni sotto le colline della terra fino al giorno del loro giudizio e della loro fine, fin quando si compirà l’eterna condanna. (...) E distruggi tutte le anime del piacere e i figli degli angeli vigilanti perché hanno fatto violenza agli uomini! Disperdi, dalla faccia della terra, tutta la violenza e finisca ogni cattiva azione ed appaia la pianta della giustizia e della rettitudine, e le azioni saranno rivolte al bene. Giustizia e rettitudine saranno, per l’eternità, piantate in letizia”

Nergal: Obliterate any number of Soul tokens to give Nergal +1/+1 per obliterated token until end of turn. "Fear is his weapon, and none wield it more skillfully. Nergal is without remorse, and his performance as chief of Michael's secret police is unmatched." Cosmic Furnace: Open and pay 2 aura to generate a Soul token. Treat this token as an unconvicted Heathen with 1/1 attack/defense value. Attache soul token to the location to which Cosmic Furnace is attached. Alchemists are among the most respected members of any Ethnarch's retinue.

MIKAIL Nome dell’arcangelo Michele nell’islamismo; detiene il dominio delle forze della natura. Il poeta e teologo musulmano Avicenna (980-1037) lo definisce “angelo dei Profeti”

Sandalphon Chief of the Seraphim: When Sandalphon is in play, pay up to 3 less aura when calling a Seraph into play. Modified call value may not be less than 1 aura. Known as the "Tall One", Sandalphon is a street prophet in the Cores. He is the sworn enemy of Sammael.

SANDALPHON Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe della Preghiera; Sefirah: 10 Malkuth, Sfera degli Elementi; il Nome del suo Ordine di Angeli è Ashim, Fiamme di Fuoco, chiamati anche Anime Benedette, o Anime dei Giusti Resi Perfetti

Sitael: “Dio speranza di ogni creatura”. Angelo 3 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 10° a 15° dell’Ariete. Angelo Custode dei nati dal 31 marzo al 4 aprile. Dono accordato: Costruzione

3) SITAEEL -Dio di Speranza Coro dei Serafini

-31 mar - 4 apr -Protezione per incarichi di grande responsabilità. Protegge dalle avversità della vita quotidiana. Dona forza fisica e grande coraggio. Questo Angelo rappresenta il potere di espansione, il dono di far fruttare ogni cosa. Dona idealismo e senso pratico.

Suriel: Dal Libro dei Vigilanti, IX, uno dei quattro angeli, con Michele, Gabriele e Uriele, che “guardarono dal cielo e videro il molto sangue che scorreva sulla terra e tutta l’iniquità che si faceva sulla terra” per opera degli Egrigori o angeli vigilanti unitisi alle figlie degli uomini (*vedi Semeyaza*)

Uriel: During the execution phase of Aereopagus voting, open to halt the voting and challenge another Host to combat. the Aereopagus is not convened during this challenge. If during the challenge, the challenged Host declines or is obliterated, you decide the outcome of the halted vote, disregarding any previously cast votes. Otherwise voting continues as normal.

URIEL o URIELE (1) Lux et Ignis, “la Luce e il Fuoco di Dio”. Uno dei 7 angeli, chiamati anche i “Sette Occhi del Signore”, i “Sette Troni”, le “Sette Luci Ardenti”, i “7 Reggitori del Mondo”, anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

URIEL (2) Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi (“quello dei tuoni e del tremore”) che vigilano “sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei”. Dal Libro dei Vigilanti, IX, uno dei quattro angeli, con Michele, Gabriele e Suriel, che “guardarono dal cielo e videro il molto sangue che scorreva sulla terra e tutta l’iniquità che si faceva sulla terra” per opera degli Egrigori (*vedi Semeyaza*)

Vehuiah: “Dio innalza al di sopra di tutte le cose”. Angelo 1 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Serafini. Da 0° a 5° dell’Ariete. Angelo Custode dei nati dal 21 marzo al 25 marzo. Dono accordato: Volontà

1) EHYIAH -Dio Elevato

Coro dei Serafini -21 - 25 mar -Dona illuminazione spirituale. Una volontà possente per creare e trasformare. Rapidità di ragionamento, lucidità nell'introspezione. Buona salute e capacità di curare gli ammalati. Amministra il potere dell'amore e della saggezza. Porta a buon fine gli esami, i concorsi e le richieste di un nuovo impiego. Aiuta ad uscire dalla depressione.

CHERUBINI

Asmodel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l’influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all’uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Toro. Coro dei Cherubini. Governa: aprile, venerdì, verde, stambecco e colomba, agata, corallo bianco, verbena, mirto, giglio, lillà, margheritina, udito e sordità

Hadraniel: When attached to a domain of same conviction, Hadraniel gains +1/+1. The former Gatekeeper of the East Wind, Hadraniel leads his band of followers on a world-spanning pilgrimage. he is obsessed with finding the spiritual source of the Ruin.

Hahaiah: “Dio rifugio”. Angelo 12 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 25° a 30° del Toro. Angelo Custode dei nati dal 16 maggio al 20 maggio. Dono accordato: Rifugio

12) HAHAI AH -Dio come Rifugio

Coro dei Cherubini -16 -20 mag -Interpretazione dei sogni. Protezione dal rancore altrui. Spirito missionario. Forza interiore. Capacità di analisi della personalità interiore. Corazza contro le avversità. Ispira verso situazioni luminose. E' detto Angelo-Rifugio e dona pace e protezione a chi si sente perseguitato.

Hariel: “Dio creatore”. Angelo 15 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 10° a 15° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dal 1° giugno al 5 giugno. Dono accordato: Chiarezza

15) HARIEL -Dio Creatore

Coro dei Cherubini -1° - 5 giu -Fede. Ritorno alla fede. Capacità di credere nel soprannaturale. Senso della misura, equilibrio. Creatività.

Hakamiah: “Dio edificatore dell'universo”. Angelo 16 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 15° a 20° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dal 6 giugno al 10 giugno. Dono accordato: Lealtà

16) HAKAMIAH -Dio dell'Universo

Coro dei Cherubini -6 - 10 giu -Protezione nelle dispute. Amicizie felici. Carattere forte, capace di dare consigli e di essere ascoltati con rispetto. Intuizione e saggezza.

Haziel: “Dio misericordioso” ”. Angelo 9 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 10° a 15° del Toro. Angelo Custode dei nati dal 1° maggio al 5 maggio. Dono accordato: Indulgenza

9) HAZIEL -Dio di Misericordia

Coro dei Cherubini -1° - 5mag -Rettitudine morale, nobiltà d'animo e generosità. Protezione dai tradimenti e dall'invidia. Amicizia, affetto, capacità di suscitare simpatia. Realizzazione dei propri desideri.

Iezalel: “Dio glorifica per ogni cosa”. Angelo 13 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 0° a 5° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dal 21 maggio al 25 maggio. Dono accordato: Fedeltà

13) JEZAEL -Dio Glorificato

Coro dei Cherubini -21 - 25 mag -Favorisce la fedeltà coniugale, la riconciliazione delle coppie, la felicità, la capacità di mantenere buoni rapporti d'amicizia. Aiuta a realizzare i progetti.

Lauviah 1°: “Dio loda ed esalta”. Angelo 11 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 20° a 25° del Toro. Angelo Custode dei nati dall’11 maggio al 15 maggio. Dono accordato: Vittoria

11) LAUVIAH -Dio Lodato

Coro dei Cherubini -11 -15 mag -Saggezza. Protegge i governanti, i politici o chi guida altre persone (oppure lo si può invocare per essi). Equilibrio e diplomazia. Forte capacità di ripresa dalle difficoltà. Porta celebrità, notorietà. E' intermediario verso i grandi della terra.

Mebahel: “Dio conservatore”. Angelo 14 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 5° a 10° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dal 26 maggio al 31 maggio. Dono accordato: Verità e Libertà

14) MEBAHEL -Dio conservatore

Coro dei Cherubini -26 - 31 mag -Dona senso di giustizia, benevolenza, comprensione. capacità di difendersi dalle calunnie, amore per la libertà: cambiamenti avventurosi e fortunati.

Ophaniel Chief of Cherubim: Obliterate Ophaniel to gain 1 tau for every Cherubim you have in play. "If we remain true to them, the Nine Traditions will guide us into a glorious new age. Follow me, my brethren, and we will restructure the Hierachy on earth."

Sithriël: Heathens killed in combat while attached to same location as Sithriël are not obliterated, but are instead stricken. Sithriël has lost much of her grip on reality, preferring to wander the many Facets of alternate reality in the Matrix.

Zaphkiel Chief of Thrones: If declared as assembly leader, Zaphkiel may join with any number of Thrones, regardless of their free will. Zaphkiel aids the Theurgicum, and has become something of a slave to his expensive and exotic tastes.

BINAEEL o TSAPHKIEL o TSAPKIEL o TZAPHQIEL o ZAPHKIEL Arcangelo “visione di Dio”. Rappresentato da un uomo simile a bronzo brillante, con una tunica di lino bianco, tiene in mano utensili per scrivere. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe della Lotta Spirituale contro il Male; Sephirah: 3 Binah, Saturno; il Nome del suo Ordine di Angeli è Aralim, i Forti e Possenti, chiamati anche Troni

TRONI

Ambriel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l’influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all’uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Gemelli. Coro dei Troni. Governa: maggio, mercoledì, grigio, toro e gallo, topazio, pietre striate, verbena, lauro, caprifoglio, odorato e sua essenza

Caliel: Gains +1/+0 during Wilds combat for every ||Acquisition|| influence you have in play. the founder of Valhalla Defense Technologies, Caliel is a corporate mercenary. He provides security personnel, systems and hardware for nations and megacorps alike. – dio che esaudisce - Protezione dalle avversità. Aiuto dall’alto in caso di difficoltà. Realizzazione dei progetti. Amore per la verità e protezione dai calunniatori. facilità di parola.

CALIEL “Dio pronto a soccorrere e ad esaudire”. Angelo 18 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 25° a 30° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dal 16 giugno al 21 giugno. Dono accordato: Giustizia

Hayuiah: “Dio buono in sé”. Angelo 24 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 25° a 30° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 17 luglio al 22 luglio. Dono accordato: Protezione

24) HAYUIAH -Dio Buono

Coro dei Troni -17 -22 lug -Amicizie durature. Protezione da pericoli durante viaggi e spostamenti. Difesa dai calunniatori e dai truffatori. Sogni premonitori, carattere amabile. Lealtà.

Jophiel: Arcangelo “corriere di Dio”, portatore di bellezza. Rappresentato da un uomo simile alla luce più abbagliante, vestito di una lunga veste bianca, con una cintura d’oro, capelli bianchi come la neve e occhi fiammanti. Tiene nella mano destra sette stelle a sei punte, una spada a due tagli gli esce dalla bocca

JOPHIEL (2) Secondo la Cabala: in Yetzirah (mondo formativo) Angelo riferito alla Sephirah 3 Binah, Saturno; appartiene all’Ordine degli Angeli Aralim, i Forti e Possenti, chiamati anche Troni; il suo Arcangelo è Binale

Lauviah: If Lauviah is attached to a domain, that domain can neither have attacks launched from it nor be attacked. Lauviah's faith centers on the great books of the Golden Rule, writtten by a second millennium prophet - E. Post. – dio ammirevole - Porta lo stesso nome di suo fratello (11). Amici fidati. Grande affettuosità. Favorisce il riposo notturno.

LAUVIAH 2° o LAVIAH 2° (2) “Dio ammirevole”. Angelo 17 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 20° a 25° dei Gemelli. Angelo Custode dei nati dall’11 giugno al 15 giugno. Dono accordato: Rivelazione

Leuviah: “Dio che esaudisce i peccatori”. Angelo 19 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 0° a 5° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 22 giugno al 26 giugno. Dono accordato: Espansione

19) LEUVIAH -Dio Clemente

Coro dei Troni -22 - 26 giu -Serenità interiore. Protezione da incidenti. Capacità di ripresa dalle malattie. Ottima memoria. Propensione per l'arte. Capacità di aiutare gli altri con il buon esempio.

Melahel: “Dio che libera da tutti i mali”. Angelo 23 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 20° a 25° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 12 luglio al 16 luglio. Dono accordato: Guarigione

23) MELAHEL -Dio Liberatore

Coro dei Troni -12 - 16 lug -Protezione da armi, fuoco, attentati. Capacità di curare attraverso le erbe. Amore per i viaggi. Liberazione dai calunniatori. Prosperità, matrimonio felice.

Nelchael: “Dio solo e unico”. Angelo 21 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 10° a 15° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 2 luglio al 6 luglio. Dono accordato: Insegnamento

21) NELKHAEL -Dio Unico

Coro dei Troni -2 - 6 lug -Protezione dalle forze del male, dalle invidie. Liberazione dagli oppressori, carattere forte e sereno. Amore per la bellezza e l'arte.

Pahaliah: “Dio redentore”. Angelo 20 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 5° a 10° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 27 giugno al 1° luglio. Dono accordato: Redenzione

20) PAHALIAL -Dio Redentore

Coro dei Troni -27 giu - 1° lug -Comprendere le leggi della natura e il proprio ruolo. Capacità di comprendere il proprio ruolo nella vita. Fedeltà in amore.

Zadkiel Chief of DOMINAZIONI: Gains +3/+3 whenever participating in conflict against Michael or the Michaelines. Controller gains 1 virtual support for every DOMINAZIONI in play. "Long ago, I served the Crimson One. But his methods in the Wilds have perverted the Traditions. I will hunt down every one of his cursed disciples."

HESEDIEL o TSADKIEL o TZADQIEL o ZADKIEL Arcangelo “giustizia di Dio”. Rappresentato da un angelo con quattro ali bianche immacolate, ha una veste color porpora, in una mano ha una corona, nell'altra uno scettro. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe della Misericordia e della Benevolenza; Sefirah: 4 Chesed, Giove; il Nome del suo Ordine di Angeli è Chashmalim, i Fulgenti, chiamati anche Dominazioni

Yeiyael: “La destra di Dio”. Angelo 22 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Troni. Da 15° a 20° del Cancro. Angelo Custode dei nati dal 7 luglio all'11 luglio. Dono accordato: Fama

22) YEIAYEL -La Mano destra di Dio Coro dei Troni

-7 - 11 lug -Fortuna nei viaggi, spedizioni, commercio. Rispetto altrui. Protezione dagli imprevisti e dai rovesci economici. Capacità di ripresa dalle malattie.

DOMINAZIONI

Abdizuel: Angelo dominatore 12 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. E' portatore di fortunate coincidenze

Adriel: Angelo dominatore 17 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Rafforza la volontà

Aladiah: “Dio propizio e favorevole”. Angelo 10 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Cherubini. Da 15° a 20° del Toro. Angelo Custode dei nati dal 6 maggio al 10 maggio. Dono accordato: Grazia

10) ALADIAH -Dio Propizio

Coro dei Cherubini -6 - 10 mag -Protezione da malvagi. Rigenerazione morale. Guarigione da malattie. Capacità di riuscire nel lavoro. Capacità di perdonare le offese. Cambiamenti fortunati. la persona può liberarsi del suo passato riconoscendone le lezioni apprese. Rigenerazione morale e cancellazione degli errori passati.

Alheniel: Angelo dominatore 27 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Accresce il potere personale

Amixel 1°: Angelo dominatore 3 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Interviene nella sfera del lavoro

Amixel 2°: Angelo dominatore 28 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Sviluppa l'amore per la Conoscenza

Amutiel: Angelo dominatore 19 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Aiuta a districarsi dalle difficoltà

Ananael: "Grazia di Dio"; secondo testi apocrifi, con Raffaele e Azariel "uno dei sette angeli che sono sempre pronti ad entrare alla presenza della maestà del Signore" (Tb 12, 15)

Ardefiel: Angelo dominatore 10 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Sviluppa la logica e la razionalità

Ataliel: Angelo dominatore 15 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce i guadagni in danari

Azariel: Angelo dominatore 4 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Realizza i desideri

AZARIEL (2) "Aiuto di Dio"; secondo testi apocrifi, con Raffaele e Ananael "uno dei sette angeli che sono sempre pronti ad entrare alla presenza della maestà del Signore" (Tb 12, 15)

Azeruel: Angelo dominatore 16 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce la meditazione e la riflessione

Aziel: Angelo dominatore 25 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Protegge nei cambiamenti di lavoro

Barbiel: Angelo dominatore 9 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Aiuta la risoluzione dei problemi

Barinael: Angelo dominatore 24 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce l'affermazione personale

Bethnael: Angelo dominatore 21 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Portatore di bontà e generosità

Camiel: Pay 1 aura to give target VIRTU +1/+1 until the end of the turn. "The Heathen call me the Leopard, for that is my favored guise. The Fallen call me a terrorist, for I aid those fighting to save the planet that I love."

Dirachiel: Angelo dominatore 6 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce il commercio

Egibiell: Angelo dominatore 18 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce il concepimento e la maternità

Enediel: Angelo dominatore 2 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Fornisce aiuto provvidenziale

Ergediell: Angelo dominatore 14 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. E' il protettore della bellezza fisica

Exael: Network. "Biosoft, wetware, nanotech - technology is the true salvation in this blasted world. The Ruined Matrix is the perfect research tool, and those who cannot see this are fools. I will harness these energies and make them mine."

Geliel: Angelo dominatore 22 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Aiuta la realizzazione dei progetti

Geniel: Angelo dominatore 1 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. E' il portatore di un avvenire migliore

Haaiah: "Dio rifugio". Angelo 26 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 5° a 10° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 28 luglio al 1° agosto. Dono accordato: Finezza

26) JAHAYAH -Dio Nascosto

Coro Delle Dominazioni -28 lug - 1° ago -Propensione verso la giustizia e la legge. Amore per la verità. Protezione dai calunniatori e dai bugiardi. Grande forza interiore. Attrazione verso le cose divine.

Harbonah: Network. A top Sense-celebrity, Harbonah only works with the best directors and denies any connection to her real heritage.

Jazeriel: Angelo dominatore 13 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Aiuta i cambiamenti fortunati

Kjriell: Angelo dominatore 20 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Favorisce l'equilibrio interiore

Kushiell: Open and strike and pay X tau to obliterate target character. X equals the defense value of target character. A former angel of punishment, Kushiell is now a serial arsonist. He wanders the urban landscape setting anything and everything ablaze. He is quite insane.

Manediel: Angelo dominatore 8 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. E' portatore di coraggio

Muriel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Cancro. Coro delle Dominazioni. Governa: giugno, lunedì, azzurro, cane e cicogna nera, canfora, smeraldo, ocra, mughetto e iride, parola e mutismo

Neciel: Angelo dominatore 11 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Fornisce nuove idee e intuizioni

Nithaiah: "Dio che dona la saggezza". Angelo 25 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 0° a 5° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 23 luglio al 27 luglio. Dono accordato: Serenità

25) NITH-HAIAH -Dio di Saggezza

Coro Delle Dominazioni -23 - 27 lug -Capacità di comprendere le discipline esoteriche.Saggezza ed amore per lo studio. Sogni premonitori. Carattere amabile, lealtà.

Omael: "Dio paziente". Angelo 30 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 25° a 30° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 18 agosto al 22 agosto. Dono accordato: Crescita

30) OMAEL -Dio Paziente

Coro Delle Dominazioni - 18 - 22 ago-Pazienza, capacità di cavarsela in tutte le situazioni della vita. Protegge dalla disperazione e dai dispiaceri. Grande amore verso il regno animale. Matrimonio felice. Carattere nobile, spirito elevato.

Yecabel: "Dio che ispira". Angelo 31 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 0° a 5° della Vergine. Angelo Custode dei nati dal 23 agosto al 28 agosto. Dono accordato: Opportunità

31) YECABEL -Dio Ispiratore

Coro Delle Dominazioni -23 - 28 ago -Intuizione, riuscita in campo professionale. Talento naturale per la conoscenza del regno vegetale. capacità di uscire dalle difficoltà. Intelligenza spiccata

Rashiel: Blitz. One of the former angels of destruction, Rashiel still has dominion over the powers of the earth. The Ruin has made him slightly mad, and desolation tends to follow in his wake.

Reuel: "Dio pronto a soccorrere". Angelo 29 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 20° a 25° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 13 agosto al 17 agosto. Dono accordato: Liberazione

29) REUEL -Dio Soccorritore

Coro Delle Dominazioni - 13 - 17 ago -Capacità di confortare gli altri con la parola. Protezione dai nemici e dalle opere di sortilegio. Grande amore per il prossimo. Fortuna. Salute e ripresa veloce dalle malattie.

Requiel: Angelo dominatore 23 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Portatore di chiarezza

Seheiah: "Dio che guarisce i malati". Angelo 28 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 15° a 20° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 7 agosto al 12 agosto. Dono accordato: Longevità

28) SEHEIAH -Dio che Guarisce

Coro Delle Dominazioni -7 - 12 ago -Ottima salute, predisposizione per la medicina. Protezione dal fuoco, dagli incidenti e dagli eventi imprevedibili. Vita lunga e ricca di soddisfazioni. Rispetto per le amicizie.

Seheliel: Angelo dominatore 7 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Custodisce le buone intenzioni

Tagriël: Angelo dominatore 26 del ciclo lunare insieme ad altri 27 angeli; collabora con l'arcangelo Gabriel. Portatore di creatività

Terethel: Open and pay X aura to allow Terethel to cast X additional votes during the presentation phase of Aereopagus voting. This ability is played during controlling player's turn to vote. Called the "Warrior-Poet" by his followers, Terethel fancies himself the greatest of the Ethnarchs.

Vasariah: "Dio giusto". Angelo 32 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 5° a 10° della Vergine. Angelo Custode dei nati dal 29 agosto al 2 settembre. Dono accordato: Generosità

32) VASARIAH -Dio Giusto

Coro Delle Dominazioni -29 ago - 2 sett -Propensione verso la giustizia e la legge. Carattere socievole. Benvolere da parte dei potenti e dei magistrati. Protezione dalle aggressioni e dalle maldicenze. Capacità di superare le difficoltà.

Yerathel: “Dio che punisce gli empi”. Angelo 27 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Dominazioni. Da 10° a 15° del Leone. Angelo Custode dei nati dal 2 agosto al 6 agosto. Dono accordato: Civiltà

27) YERATHEL -Dio Protettore

Coro Delle Dominazioni - 2 - 6 ago -Protezione da nemici, aggressori. Missione di propagare la Luce e la Civiltà. Facilità di parola.

Virtù

Ariel: “Dio rivelatore”. Angelo 46 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 15° a 20° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dall’8 novembre al 12 novembre. Dono accordato: Scoperta

46) ARIEL -Dio Rivelatore

Coro delle Virtù -8 - 12 nov -Capacità di comprendere i segreti della natura. Propensione per la scienza, la medicina, la ricerca. Mente lucida ed ottima intuizione. Protezione dagli incidenti, sogni premonitori.

Asaliah: “Dio giusto, che indica la Verità”. Angelo 47 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 20° a 25° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dal 13 novembre al 17 novembre. Dono accordato: Contemplazione

47) ASALIAH -Dio di Verità

Coro delle Virtù -13 - 17 nov -Animo elevato. Capacità di elevarsi verso la Luce. Spirito mistico. Amore per la giustizia e la Verità. Interesse verso le discipline esoteriche. Capacità di comprensione, profondità di pensiero.

Cassiel: Netwalk. Cassiel has a strange personal vendetta against the Eth and engages this fascination by researching the nature of Time itself. He is known among the Fallen for his reckless forays into the Matrix, and for his penchant for hand-made suits.

CASSIEL Uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Saturno. In astrologia onomantica esoterica: spirito meditativo; governa: nota LA, numero 8, neve, grandine, tempesta, incenso, radici, malinconia, tesori e segreti (coadiuvato da Zapkiel). Nella magia evocativa governa: sabato, nero, saggezza, conoscenza, risultati, meriti, stabilità, concretezza, conferme. Nella Cabala: angelo planetario di Saturno o Shabbathai

Derdekea: Open and pay 3 aura to counter the special ability of target character, location, aleph or enhancement. This ability may be played as a miracle. Remaining true to her former Purpose, Derdekea is the patroness of the Sisters of the Rood. She ministers to the poor and downtrodden in the Mexico City Shatter.

Hamabiel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l’influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all’uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Vergine. Coro delle Virtù. Governa: agosto, mercoledì, grigio, scrofa e passero, sandalo, smeraldo e diaspro, melo, valeriana, gelsomino, invidia, castità e castrazione

Hehahel: “Dio in tre persone”. Angelo 41 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 20° a 25° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 14 ottobre al 18 ottobre. Dono accordato: Spiritualità

41) HAAHEL -Dio Trino

Coro delle Virtù -14 -18 ott -Grande capacità di parola. Spirito religioso. Ispirazione nella fede. Sogni premonitori. Grande amore per il prossimo. Fortuna nei viaggi, amicizie importanti.

Mihael: “Dio, padre misericordioso”. Angelo 48 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 25° a 30° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dal 18 novembre al 22 novembre. Dono accordato: Procreazione

48) MIHAEL -Dio Padre Caritatevole

Coro delle Virtù -18 - 22 nov -Capacità di suscitare amore, pace e benevolenza fra gli altri. Amici fidati. Sogni premonitori. Matrimonio felice e grande senso di responsabilità verso i figli. Longevità.

Mikael: “Simile a Dio”. Angelo 42 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 25° a 30° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 19 ottobre al 23 ottobre. Dono accordato: Organizzazione. Omonimo dell’arcangelo Michael; per differenziarlo è di preferenza utilizzata la grafia qui applicata

42) MIKAEL -Dio di Virtù

Coro delle Virtù -19 - 23 ott -Senso dell'equilibrio e della diplomazia. Riuscita nella politica. facilità di parola. Protezione dagli incidenti, soprattutto nei viaggi. Longevità.

Raphael Chief of Authorities: Open to ready any PODESTA. This ability may be played as a miracle. "I began my visits to the Wilds long before my brethren, and I have not forgotten my sacred Purpose. I will heal and teach the Heathen until the final judgment is come."

RAPHAEL o RAFAEL o RAFFAELE (1) Dalla Bibbia, Tb 12, 15 "Io sono Raffaele, uno dei sette angeli che sono sempre pronti ad entrare alla presenza della maestà del Signore"

RAPHAEL (2) Arcangelo "rimedio di Dio", il guaritore della terra, delle malattie del corpo, della mente e dello spirito. Rappresentato da un angelo con due ali bianche immacolate e una veste grigia; in mano ha un Pisside, con l'altra tiene un giovane che a sua volta tiene in mano un grosso pesce (da Tb 12, 15). Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe del Fulgore, della Bellezza e della Vita; Sefirah: 6 Tiphareth, Sole; il Nome del suo Ordine di Angeli è Melechim o Malakim, Re o Re Angelici, chiamati anche Virtù, Angeli e Sovrani

RAPHAEL (3) Uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Mercurio. In astrologia onomantica esoterica: spirito turbolento; governa: nota SI, numero 5, tutte le meteore, cannella, noce moscata, cedro, alloro, semi e cortecce, funzioni cerebrali, scienza, fortuna in affari e al gioco (coadiuvato da Michael e Anael). Nella magia evocativa governa: mercoledì, marrone/viola, salute, affari, commercio, eloquenza. Nella Cabala: angelo planetario di Mercurio o Kokab

RAPHAEL (4) "La Virtù Divina". Uno dei 7 angeli, chiamati anche i "Sette Occhi del Signore", i "Sette Troni", le "Sette Luci Ardenti", i "7 Reggitori del Mondo", anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

RAPHAEL (5) Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi ("quello degli spiriti degli uomini") che vigilano "sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei". (vedi *Semeyaza*). Nel capitolo X, riceve l'ordine dal Signore: "Lega Azazel mani e piedi e ponilo nella tenebra, spalanca il deserto che è in Dudael e ponilo colà. E ponigli sopra pietre tonde ed aguzze e coprillo di tenebra! E stia colà in eterno e coprigli il viso a che non veda la luce! E, nel grande giorno del giudizio, sia mandato al fuoco! E fa' vivere la terra che gli angeli hanno corrotto e quanto alla vita della terra, annunzia che io farò vivere la terra e che non tutti i figli dell'uomo periranno a causa del segreto di tutto quel che gli angeli vigilanti hanno distrutto ed insegnato ai loro figli. E tutta la terra si è corrotta per aver appreso le opere di Azezel ed ascrivi a lui tutto il peccato!"

Sehaliah: "Motore di tutte le cose". Angelo 45 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 10° a 15° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dal 3 novembre al 7 novembre. Dono accordato: Promozione

45) SEHALIAH -Dio Animatore

Coro delle Virtù -3 - 7 nov -Protezione dai prepotenti e dagli infidi. Carattere amabile e gentilezza d'animo. Ottima salute. ripresa rapida dalle malattie e capacità di curare gli altri. Riconoscimento dei propri meriti.

Verchiel: Open and pay X aura to strike target aleph and place X tokens on it. Remove one token during each or your maintenance phases. Aleph remains striken until last token has been removed. He tags his sermons on platform and tunnel walls throughout the world.

VERCHIEL Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Leone. Coro delle Potenze. Governa: luglio, domenica, giallo, cervo e aquila, incenso, rubino, quercia, lavanda, anice, camomilla, primula, rosa canina, aneto, papavero, crisantemo, vischio, menta, deglutizione e fame

Yoliah: "Re dominatore". Angelo 43 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 0° a 5° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dal 24 ottobre al 28 ottobre. Dono accordato: Riuscita

43) YOLIAH -Dio Dominatore

Coro delle Virtù -24 - 28 ott -Protegge da nemici e oppressori. Allontana la depressione e la solitudine Fortuna nel lavoro e nelle iniziative imprenditoriali. Carattere forte, dominante. Matrimonio felice.

Yelahiah: "Dio eterno". Angelo 44 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Virtù. Da 5° a 10° dello Scorpione. Angelo Custode dei nati dal 29 ottobre al 2 novembre. Dono accordato: Arte militare

44) YELAHIAH -Dio Eterno

Coro delle Virtù -29 ott - 2 nov -Protezione da ingiustizie. Protettore di giudici e avvocati. Coraggio e capacità di superare i momenti difficili. Capacità di guidare gli altri e di imporre la propria volontà. Apporta energia marziana, vittoria in ogni tipo di lotta: è la Giovanna D'Arco degli Angeli. La carriera militare è favorita. Combattività.

potestà

Aniel: “Dio delle virtù”. Angelo 37 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 0° a 5° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 24 settembre al 28 settembre. Dono accordato: Spezzare il circolo

37) ANIEL -Dio di Virtù

Coro Delle Potestà -24 - 28 set -Aiuta a penetrare i segreti della natura e dell'Universo. Capacità di sintesi. Amore per la scienza. Superamento delle avversità. Celebrità attraverso studi e ricerche.

Chavaquiah: “Dio che dà la gioia”. Angelo 35 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 20° a 25° della Vergine. Angelo Custode dei nati dal 13 settembre al 17 settembre. Dono accordato: Riconciliazione

35) CHAVAKHIAH -Dio di Gioia Coro Delle Potestà

-13 - 17 set -Pace e armonia tra le persone e tra i familiari. Carattere accomodante. Capacità di superare le difficoltà. Protezione dalla discordia. capacità di perdonare.

Haamiah: “Dio speranza di tutti i figli della Terra”. Angelo 38 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 5° a 10° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 29 settembre al 3 ottobre. Dono accordato: Celebrazione

38) HAAMIAH -Dio di Speranza

Coro Delle Potestà -29 set - 3 ott -Spirito religioso e altruistico. Aiuto nella ricerca e nella diffusione della verità. Fascino personale e capacità di convincimento delle persone. Intuito nella ricerca spirituale.

Haniel: While Haniel is in play, all Principalities in play do not open when attacking. "They call me the Lawgiver, for I am a merciless judge. I shun the technology of this age and refuse its enticements. I bring the law of the ancient Traditions to the wastes, and I give no quarter to those who fail to heed my words."

HANIEL o ANAEL o HANIAL (1) Arcangelo “Grazia di Dio”, l’angelo dell’amore umano. Rappresentato da un angelo con le ali bianche immacolate, il suo abito è una tunica rosa che porta delle rose bianche in una piega. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe dell’Amore e dell’Armonia; Sefirah: 7 Netzach, Venere; il Nome del suo Ordine di Angeli è Elhoim, Dei, chiamati anche Principati

HANIEL (2) Nell’astrologia onomantica esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Venere. Spirito suscettibile. Governa: nota RE, numero 6, aria, acqua, rose, viole, zafferano, fiori, organi genitali, amore, pace, concordia. Nella magia evocativa governa: venerdì, verde, amore, amicizia, rapporti personali

Yeiazel: “Dio che rallegra”. Angelo 40 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 15° a 20° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 9 ottobre al 13 ottobre. Dono accordato: Gioie

40) YEIAZEL -Dio di Allegria

Coro Delle Potestà -9 - 13 ott -Portatore di gioia. Amore per la libertà, spirito altruistico. Liberazione dai nemici e protezione dall'invidia. capacità di consolare le persone sofferenti.

Lehahiah: “Dio clemente”. Angelo 34 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 15° a 20° della Vergine. Angelo Custode dei nati dall’8 settembre al 12 settembre. Dono accordato: Rettitudine

34) LEHAHIAH -Dio Clemente

Coro Delle Potestà -8 - 12 set -Calma la collera (la nostra o quella verso di noi). capacità di rappacificare i contendenti. Ottime occasioni di successo. Comprensione delle Leggi Divine. Carattere altruistico.

Melchisedec: While Melchisedec is in play you may hold up to nine cards in your hand. During your draw phase you may fill your hand up to nine cards. "As spiritual advisor in the One City, I failed my brethren. For my penance, I aid the outcasts - those we name 'Hermits' - in adapting to this new world."

Menadel: “Dio adorabile”. Angelo 36 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 25° a 30° della Vergine. Angelo Custode dei nati dal 18 settembre al 23 settembre. Dono accordato: Lavoro

36) MENADEL -Dio Adorabile

Coro Delle Potestà-18 - 23 set -Talento nella medicina. Capacità di guarire e consigliare: Fortuna nei cambiamenti di residenza e di lavoro. Carattere disponibile. Amore verso gli altri.

Raziel: Open and pay 2 aura to turn target face-down card in play face-up for remainder of game. This ability may be played as a miracle. "The Ruin was an inevitable consequence of humanity's decay. I will teach and guide my Chosen elite and through me they will ascend."

RAZIEL o **RATZIEL** o **RAZIELE** Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe della conoscenza delle cose nascoste; Sefirah: 2 Chokmah, il Cielo Stellato; il Nome del suo Ordine di Angeli è Auphanim, le Ruote delle Forze Vorticanti, chiamati anche Kerubim

Rehael: "Dio che accoglie i peccatori". Angelo 39 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 10° a 15° della Bilancia. Angelo Custode dei nati dal 4 ottobre all'8 ottobre. Dono accordato: Rispetto

39) **REHAEL** -Dio che perdona

Coro Delle Potestà -4 - 8 ott -Capacità di guarire gli altri. Ottima salute personale. Aiuto dall'Alto e protezione dai pericoli. Carattere amichevole e rispettoso delle amicizie. Fedeltà in amore e legami fortunati.

Sabrael: "The infantile Heathen know not what they do. Their Ruin is the ultimate consequence of our diseased reality, and true redemption can only come after the world is cleansed of those unfit to survive."

Yehuiah: "Dio onnisciente". Angelo 33 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Potestà. Da 10° a 15° della Vergine. Angelo Custode dei nati dal 3 settembre al 7 settembre. Dono accordato: Accordo

33) **YEHUIAH** -Dio di Conoscenza

Coro Delle Potestà -3 - 7 sett -Protezione da ostilità, invidia, complotti. Successo nel lavoro. Capacità di comprensione nella scienza. Carattere ordinato e rispettoso della disciplina.

Zophiel: If attached to a domain, all characters jacking in or jacking out at that domain are not opened when doing so. Zophiel has remained true to his former Purpose. He is Michael's spymaster, and often leads an advance team to clear an area before his master arrives.

PRINCIPATI

Belphegor: A wanderer among the shimmering datascares of the Ruined Matrix, Belphegor searches the debris for answers to the Fall. Belfagor, che favorisce la fecondità; Belfagor , originato da Baal-fagor , (baal era anche una divinità cananea e fagor pare fosse un monte[peor]).

Daniel: "Segno di misericordia". Angelo 50 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 5° a 10° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dal 28 novembre al 2 dicembre. Dono accordato: Eloquenza

50) **DANIEL** -Dio di Segni

Coro dei Principati -28 nov - 2 dic -Capacità di sintesi e profondità di ragionamento. Amore per la bellezza e l'arte. carattere magnetico capace di consolare e di aiutare gli altri. Protezione dagli aggressori.

Hahasiah: "Dio occulto". Angelo 51 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 10° a 15° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dal 3 dicembre al 7 dicembre . Dono accordato: Panacea, pietra filosofale

51) **HAHASIAH** -Dio Nascosto

Coro dei Principati -3 - 7 dic -Saggezza, animo nobile ed elevato verso lo Spirito. Vocazione per la medicina e la ricerca scientifica. Amore per il prossimo. Protezione dai bugiardi.

Imamiah: "Dio eleva al di sopra di tutto". Angelo 52 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 15° a 20° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dall'8 dicembre al 12 dicembre. Dono accordato: Amnistia,

espiazione dei peccati

52) **IMAMIAH** -Dio Elevato

Coro dei Principati -8 - 12 dic -Protezione dagli incidenti nei viaggi. Amore per la libertà. Successo negli affari e nelle società. Spirito indipendente ma amichevole. Ottima memoria.

Mebahiah: "Dio eterno". Angelo 55 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 0° a 5° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dal 22 dicembre al 26 dicembre. Dono accordato: Lucidità intellettuale

55) **MEBAHIAH** -Dio Eterno

Coro dei Principati -22 -26 dic -Predisposizione per l'insegnamento. Amore per l'infanzia. Aiuto per la diffusione di idee spirituali. Grande serenità interiore. Carattere forte e generoso. Protezione dagli incidenti di viaggio.

Nanael: Open and pay 2 Aura to give target character netwalk until the end of the turn. This ability may be played as a miracle. – dio di conoscenza - Ispirazione per lo studio di scienze occulte. Conoscenze esoteriche attraverso la meditazione. Ispirazione agli avvocati e ai magistrati. Amore per la verità.

NANAEL “Dio che ridimensiona gli orgogliosi”. Angelo 53 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 20° a 25° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dal 13 dicembre al 16 dicembre. Dono accordato: Comunione, comunicazione spirituale

Nithael: “Re dei Cieli”. Angelo 54 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 25° a 30° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dal 17 dicembre al 21 dicembre. Dono accordato: Eredità

54) NITHAEL -Dio dei Cieli

Coro dei Principati -17 - 21 dic -Vita lunga e serena. Protezione dai pericoli. Aiuto divino nei momenti di difficoltà. Sentimenti religiosi, nobiltà d'animo. Capacità di portare aiuto ai sofferenti.

Poyel: “Dio che sostiene l’universo”. Angelo 56 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 5° a 10° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dal 27 dicembre al 31 dicembre. Dono accordato: Fortuna, talento, modestia

56) POYEL -Dio dell'Universo

Coro dei Principati -27 - 31 dic -Quest'Angelo accorda una protezione speciale. Benessere, fortuna, successo. Capacità di riprendersi dalle malattie e di guarire gli altri,. caratetre conciliante, portatore di pace e tranquillità.

Raguel: When attached to a domain of the same conviction Raguel gains +2/+2. Thinking the Light has deserted him, Raguel has become a paragon of human virtue, punishing those among the Fallen.

RAGUEL o **RAGOUEL** o **RAGUELE** "Cavaliere del vento". Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi (“vendicatore del mondo e delle luci”) che vigilano “sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei”. (vedi Semeyaza)

Vehuel: “Dio che magnifica ed innalza”. Angelo 49 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Principati. Da 0° a 5° del Sagittario. Angelo Custode dei nati dal 23 novembre al 27 novembre. Dono accordato: Elevazione

49) VEHUEL -Dio Grande

Coro dei Principati -23-27 nov -Protezione dai furti e dagli incidenti. Animo generoso, disponibilità verso gli altri. Propensione all'insegnamento. capacità di rappacificare i contendenti.

Zuriel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l’influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all’uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Bilancia. Coro dei Principati. Governa: settembre, venerdì, verde, asino e oca, diamante, quarzo bianco, girasole, bosso, rosa, giglio, viola, fragola, vite, limone attività e impotenza

ARCAINGELI

Anael: “Dio infinitamente buono”. Angelo 63 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 10° a 15° dell’Acquario. Angelo Custode dei nati dal 31 gennaio al 4 febbraio. Dono accordato: Unità

63) AMAUEL -Dio di Bontà

Coro degli Arcangeli -31 gen - 4 feb -Protezione da imprevisti e incidenti. Buona salute e carattere coraggioso. Capacità di svolgere lavori di responsabilità. Tendenza al misticismo. Successo nell'arte.

Camael: Arcangelo “rigore di Dio”, aiuta la propria volontà e la riuscita. Rappresentato da un angelo con quattro ali bianche immacolate e una veste arancione; in una mano tiene una spada di piatto di fronte ad una fiamma divampante. Secondo la Cabala: in Briah (mondo creativo) Arcangelo Principe della Forza e del Coraggio; Sefirah: 5 Geburah, Marte; il Nome del suo Ordine di Angeli è Seraphim, i Fiammeggianti, chiamati anche Potestà

Geremiel: Arcangelo, citato nei Libri di Enoc ed Esdra

Harael: “Dio onniscente”. Angelo 59 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 20° a 25° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dall’11 gennaio al 15 gennaio. Dono accordato: Ricchezza intellettuale

59) HARAHEL -Dio Conoscitore

Coro degli Arcangeli -11 - 15 gen -Dona talento nella matematica e nell'amministrazione. carattere docile, onestà e saggezza. Protezione dal fuoco e dalle splosioni. Buona ripresa dalle malattie. Longevità.

Iah-hel: "Essere supremo". Angelo 62 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 5° a 10° dell'Acquario. Angelo Custode dei nati dal 26 gennaio al 30 gennaio. Dono accordato: Sapere

62) IAH-HEL -Dio Supremo

Coro degli Arcangeli -26 - 30 gen -Saggezza. Ricerca della verità in ogni csa. Carattere franco e leale. Introspezione e capacità di meditare profondamente. Vita felice in coppia, benessere fisico e mentale.

Ithuriel: Open and pay 4 aura to restore target card's original conviction. If conviction was changed as a result of an enhancement card, obliterate the conviction-changing enhancement. Ithuriel may not be the target of effects that change conviction.

Mehiel: "Dio che vivifica tutte le cose". Angelo 64 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 15° a 20° dell'Acquario. Angelo Custode dei nati dal 5 febbraio al 9 febbraio. Dono accordato: Vivificazione

64) MEHIEL -Dio Vivificatore

Coro degli Arcangeli -5 - 9 feb -Protezione contro i sortilegi. capacità di esprimersi attraverso gli scritti. Successo nelle imprese e attraverso la comunicazione.

Mitzael: "Dio che soccorre gli oppressi". Angelo 60 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 25° a 30° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dal 16 gennaio al 20 gennaio. Dono accordato: Consolidamento, riparazione

60) LIZRAEL -Dio Soccorritore

Coro degli Arcangeli -16 - 20 gen -Protezione e soccorso dall'Alto. Capacità di guarire, consigliare e confortare le persone. Spirito servizievole ed altruista. Grandi ideali. Fortuna negli studi e nell'insegnamento.

Nemamiah: "Dio lodevole". Angelo 57 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 10° a 15° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dal 1° al 5 gennaio. Dono accordato: Discernimento

57) NEMAMIAH -Dio Lodevole

Coro degli Arcangeli -1 - 5 gen -Prosperità e successo. Saper prendere le redini delle situazioni e consigliare gli altri. Predisposizione al comando o alla vita militare. Forte senso della giustizia.

Phanuel: "In the days before our Fall, I was known as the Pardoner, for it was my pupose to judge mankind. My memory of man's evil is long. In the absence of the Light, I am finally free to take my vengeance. It will be my redemption..."

FANUEL o PHANUEL "Angelo del Pentimento", citato come arcangelo nei Libri di Enoc ed Esdra

Remiel: Called the "Seer" among the Fallen, Remiel is feared for his powers of true vision. Most assume that he retains some mysterious connection to the Light, and regard him with suspicion.

REMIEL Dal Libro di Enoch etiopico, l'angelo che Dio ha posto ad aiuto di chi si vuole elevare; tra gli angeli santi che vigilano "sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei". (vedi Semeyaza)

Sariel: "Principe di Dio", citato come arcangelo nei Libri di Enoc ed Esdra

Umabel: "Dio al di sopra di tutto". Angelo 61 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o "Nome Diviso") che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 0° a 5° dell'Acquario. Angelo Custode dei nati dal 21 gennaio al 25 gennaio. Dono accordato: Amicizia, affinità

61) UMABEL -Dio Immenso

Coro degli Arcangeli -21 - 25 gen -Capacità di suscitare e mantenere l'amicizia. Apprendimento rapido e grande intelligenza Interesse verso l'astrologia e le scienze naturali. Facilità di parola. Aspetto gradevole.

Vereveil: Dal Libro dei Segreti di Enoc, XXII e segg., "uno degli arcangeli che era abile a scrivere tutte le opere del Signore". Nel settimo cielo, dettò a Enoc i libri: "Mi diceva tutte le opera del cielo e della terra e del mare e i movimenti e le vite di tutti gli elementi e il cambiamento degli anni e i movimenti e le modificazioni dei giorni e i comandamenti e le istruzioni e la dolce voce dei canti e le salite delle nubi e le uscite dei venti e ogni lingua dei canti delle milizie armate. Tutto ciò che conviene imparare Vereveil me l'espose in trenta giorni e in trenta notti e la sua bocca non tacque di parlare. Io non mi riposai trenta giorni e trenta notti, scrivendo tutti i segni e quando ebbi finito (...) mi sedetti il doppio di trenta giorni e trenta notti e scrissi tutto esattamente e composi 360 libri"

Yeialel: “Dio che esaudisce le generazioni”. Angelo 58 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Arcangeli. Da 15° a 20° del Capricorno. Angelo Custode dei nati dal 6 gennaio al 10 gennaio. Dono accordato: Intelligenza, forza mentale

58) YEAIEL -Dio che esaudisce

Coro degli Arcangeli -6 - 10 gen -Guarigione da malattie psicosomatiche. Protezione dai truffatori e dai bugiardi. carattere docile e gentile. Amore per l'arte e la bellezza. Successo e notorietà.

Zetachiel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Scorpione. Coro degli Arcangeli. Governa: ottobre, martedì, rosso, lupo e picchio, ametista, topazio, melo, biancospino, prugno, pero, rovo, deambulazione e zoppicamento

ANGELI

Adnachiel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Sagittario. Coro degli Angeli. Governa: novembre, giovedì, turchino, leone e airone, aloe, turchese, noce moscata, pino, malva, agrimonia, ira e trasporti di fegato

Azrael: Known as the Trickster in the One City, Axrael feels lost without his former purpose and has become hopelessly addicted to the stim-drug Anubis. He aids the Cacophonites, but his main concern is always his next fix.

Damabiah: “Dio fonte di saggezza”. Angelo 65 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 20° a 25° dell'Acquario. Angelo Custode dei nati dal 10 febbraio al 14 febbraio. Dono accordato: Saggezza

DAMABIAH (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Urano. Una percezione extrasensoriale gli consente di accedere ai mondi inferiori. Efficace per ottenere saggezza e successo, nonché per combattere le negatività

65) DAMABIAH -Dio di Saggezza

Coro degli Angeli -10 - 14 feb -Protezione da invidia e fallimento. Viaggi fortunati, sogni premonitori. Saggezza e diplomazia nei rapporti con gli altri.

Eyael: “Dio delizia dei bambini e degli uomini”. Angelo 67 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 0° a 5° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dal 20 febbraio al 24 febbraio. Dono accordato: Trasformazione

67) EYAEL -Dio di Delizie

Coro degli Angeli -20 - 24 feb -Protezione da disgrazie e imprevisti. Saggezza ed illuminazione dall'Alto. Capacità di comprendere la filosofia esoterica e l'astrologia. Spirito religioso o misticismo.

Habuhiah: “Dio che dona con liberalità”. Angelo 68 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 5° a 10° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dal 25 febbraio al 29 febbraio. Dono accordato: Guarigione

HABUHIAH (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Marte. Sviluppa la premonizione, aiuta a conservare la salute e a lottare contro la malattia

68) HABUHIAH -Dio liberatore

Coro degli Angeli -25 - 28/29 feb -Protezione da malattie e capacità di guarire il prossimo. Ricchezza interiore. Spirito socievole e gentile. Generosità e saggezza. Abbondanza di raccolti (materiali e spirituali).

Haiaiel: Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Mercurio. Aiuta a comprendere a fondo la realtà, specie attraverso l'ascolto

71) HAI AIEL -Dio dell'Universo

Coro degli Angeli -11 - 15 mar -Protezione da persone meschine e calunniatrici. Liberazione dai persecutori. Protezione nel lavoro, vittoria, pace. Coraggio e forza d'animo per superare le avversità della vita. Lucidità penetrante, capacità di discernere. Intelligenza, impegno, liberazione da condizionamenti.

Haiayel “Dio, Signore dell'universo”. Angelo 71 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 20° a 25° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dall'11 marzo al 15 marzo. Dono accordato: Motivazione

Hemah: May be added to any assembly. Hemah may not act as the leader of an assembly. "The world is lost. the One City is lost. Those who keep the faith are fools. Anarchy is the only path left to us."

Israfil: Open and obliterate Israfil to disband the Aereopagus and render a decision of your choice. If this is done during a challenge, you may decide who wins the challenge. This ability may be played as a miracle.

Jabamiah: “Verbo che produce ogni cosa”. Angelo 70 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 15° a 20° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dal 6 marzo al 10 marzo. Dono accordato: Trasmutazione, alchimia
JABAMIAH (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Venere. Combatte l’indolenza, la pigrizia, la negligenza; aiuta a rigenerarsi e a ritrovare l’armonia interiore

70) JAMABIAH -Dio Creatore

Coro degli Angeli -6 - 10 mar -Protezione da ferite da taglio. Ricchezza interiore, capacità di rigenerarsi e migliorare. Capacità di redimere. Rapida ripresa dalle malattie.

Malik: While Malik is in play, all opponent's miracles cost an additional 2 aura to call. The former guardian of the gates of Pandemonium, Malik is the quintessential hunter. She roams the post-Ruin world in search of her former charges.

MALIK Nell’islamismo, l’angelo che è il custode dell'Inferno

Manakel: “Dio che asseconda e sostiene ogni cosa”. Angelo 66 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 25° a 30° dell’Acquario. Angelo Custode dei nati dal 15 febbraio al 19 febbraio. Dono accordato: Conoscenza
MANAKEL (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Saturno. Combatte la tendenza a rinchiudersi in se stessi, l’inquietudine e la malinconia; ottiene il perdono da Dio; stimola l’immaginazione, la creatività, il magnetismo. Consola nelle avversità

66) MANAKEL -Dio Protettore

Coro degli Angeli -15 - 19 feb -Protezione da eccessi di collera. Interpretazione dei sogni. Possibilità di fare sogni premonitori o di interpretare sogni. Carattere gioviale. Amicizie durature. Grande forza d'animo.

Mulciber: When attached to a domain, domain may not be obliterated. "In the beauty of man-made form and structure, I perceive an earthly reflection of the divine. I aid the Hermeticum in their struggle because I admire their preservationist ways."

Mumiah: “Fine di tutte le cose”. Angelo 72 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 25° a 30° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dal 16 marzo al 20 marzo. Dono accordato: Rinascita

MUMIAH (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Luna. Sviluppa la personalità e aiuta a sviluppare facoltà di psicoterapia, ovvero l’arte di riconoscere l’essenza delle cose attraverso il tatto

72) MUMIAH -Dio Fine di ogni cosa

Coro degli Angeli -16 - 20 mar -Capacità di portare a compimento con successo le imprese iniziate, di raggiungere con successo l'obiettivo. Serenità, capacità di gioire di piccole cose. Comprensione dei segreti della natura. Longevità. Concede il potere di portare a termine ciò che si inizia.

Nathanael: "Attend me, my faithful. I have heard the call to the final battle, and the world itself is its theatre. For I am the Redeemer, and those who would desecrate the Lost Eden shall taste my wrath..."

Paimon: When attached to an array, array may store any amount of tau. If Paimon is removed from array, strike array and remove any tau stored beyond it's tau storage capacity. The fabled Mistress of the Houri, Paimon holds court in the Seafloor Metroplex of Los Angeles.

Phorlakh: Open to remove target attacking character from current Wilds combat and place it on another domain controlled by attacking player. You may not use this ability if attacking player has only one domain in play. This ability may be played as a miracle.

Rochel: “Dio che vede tutto”. Angelo 69 tra i 72 angeli della Shemhamphorash (o “Nome Diviso”) che presiedono le zone celesti e affiancano Dio nelle Sue azioni. Coro degli Angeli Angeli. Da 10° a 15° dei Pesci. Angelo Custode dei nati dal 1° marzo al 5 marzo. Dono accordato: Ristabilimento, restituzione

ROCHEL (2) Secondo una tradizione esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Sole. Modera l’irascibilità, sviluppa la chiaroveggenza e aiuta a ritrovare oggetti smarriti

69) ROCHEL -Dio Onnivedente

Coro degli Angeli -1 - 5 mar -Protezione da furti e perdite di beni. Possibilità di successo nel mondo della legge. Fortuna in amore e nelle relazioni sociali. Forza fisica. Porta equilibrio e successo.

L’Angelo Nero: Obliterate the Black Angel to attach target Host in your hand directly to a location you control. Place target Host in the open position. This enigmatic figure is often sited in the midst of strife among the Fallen, who seem to fear it. None know its true nature.

Vevaliah: All domains in play with the same conviction as Veveliah lost -0/-1. Known as the Architect of the Fourth Schism, Vevaliah counsels the powerful and facilitates the Anubis trade from his stronghold in the Avignon Perimeter.

DIÀVOLI

Satanael: Nome citato nel vangelo apocrifo di Bartolomeo col significato di "messaggero di Dio"; è considerato l'antico nome dell'angelo Belial prima della caduta, poi chiamato Satana. Belial era una divinità fenicio-babilonese, considerata dagli ebrei nemica di Jahve e perciò cattiva. All'origine dell'angelologia giudaica, derivata dalla religione astrale assiro-babilonese, tutti gli angeli erano strumenti di Dio, anche quelli "cattivi" come Satanael, "il tentatore", che metteva alla prova gli uomini. Poi il concetto di Dio come bontà assoluta portò ad una sua distinzione da Satana, da qui il dualismo manicheo tra un Dio del bene e un Dio del male. Secondo il vangelo di Bartolomeo, Satanael fu anche chiamato "il primo angelo" perché quando Dio fece il cielo e la terra prese una manciata di fuoco e lo formò per primo. Nel testo appaiono anche i nomi di Michele (il secondo angelo, comandante in capo delle milizie celesti); Gabriele (il terzo angelo); Raffaele (il quarto angelo); Uriel (il quinto angelo); di nuovo Satanael (il sesto angelo). Diavolo, derivante dal greco diabolos (=accusatore, calunniatore), equivalente di "satan". Diavolo che vuol dire in greco "calunniatore" (Apocalisse 12:9). Lucifero, "portatore di luce", il nome che il Diavolo aveva quando era ancora un angelo; Lucifero, "portatore di luce", il nome che il Diavolo aveva quando era ancora un angelo; Lucifero o angelo di luce (2 Corinzi 11:14). Lucifer, l'apportatore di luce, identificato con il pianeta Venere. Satana, derivante da Satan, termine semitico dal significato di "avversario, oppositore". Da ricordare che il personaggio di satana (la maiuscola è tarda) nelle prime citazioni bibliche ha la veste di un accusatore "per conto di" Dio. Certo ne contesta le "divine" decisioni, certo ne discute gli atti ma si comporta come un consigliere spesso in disaccordo con il proprio sovrano. Si presenta liberamente al suo cospetto e discute "amabilmente" con Dio, che gli lascia sovente mano libera. In precedenza il "tentatore" era rappresentato da Jahvé stesso e soltanto nel periodo intercorrente tra l'IX° secolo prima di Cristo (Samuele XXIV,1) ed il V° secolo (Cronache XXI, 1) il personaggio di satana assume una consistenza indipendente da Dio, senza però le connotazioni manichee assegnategli dal tardo giudaismo (II° sec.) e dal cattolicesimo. Satana, l'avversario per antonomasia;

SERAFINI

Abbadona: "We are the gluttons and the Heathen are our feast. If we cannot break them, we will destroy them. The Cartels are our most valuable tool." Abaddon il "distruttore", re infernale dell'Apocalisse ed assimilato al dio Apollo. Abaddon, re infernale dell'Apocalisse; Abaddon, re infernale dell'Apocalisse;

Apollyon: All Heathens defending against Apollyon lose -1/-1. "I am called the "Black Sun", and my domain is the underground of this forsaken earth. In the tunnels beneath the teeming cities, I sow dissent and gather my faithful.

Astaroth: Open and pay X aura to place target Host you control with same conviction as Astaroth on the same location as Astaroth. Target Host retains current orientation. X equals free will of target. This ability may be played as a miracle. Astarotte, derivato presumibilmente dalla divinità cananea Astarte. Astarotte, Gran Tesoriere infernale, puzzolentissimo perché non si lava mai; Astarotte, Gran Tesoriere infernale;

Lilith: Heathens participating in combat on the same side as Lilith each gain +1/+1. "I endure this mortal wasteland for the sake of Sammael, my love. I partake in the dance of the Heathen politics because it amuses me. Soon I will own them all...". Lilith o Lilith, diavolessa babilonese.

Sammael: Netwalk. "I am the greatest of the Fallen, and my Purpose has remained true. Michael has become a violent fool; he knows not what he does. Only by teaching the Heathen and honoring the Traditions can we hope to achieve re-ascension..."

CHERUBINI

Balberith: Netwalk. "I was called the sriptor in the One City, but my greatest task is at hand. The Judgment has come, and I am to be its chronicler." -Balberith, from his introduction to "After the Ruin"

Beelzebul: Obliterate target Heathen you control to allow Beelzebul to cast 2 additional votes during the execution phase of Aereopagus voting. This ability may be played as a miracle. "My followers are legion, and they are among you..."

Golab: Blitz. May not decline a challenge. If Golab challenges a Seraph, he gains +3/+0. Called the "Reaper", Golab is the bringer of death and pursues his former Purpose with zeal. He serves Michael without question or remorse.

Iblis: "The soldiers of the Black Cartel are my army in the war against the Heathen. Although some call me the devil; I say I am merely the facilitator. The glassy stare of the lone Anubis addict is my ultimate reward." Shaitan e Iblis, nomi coranici del diavolo.

Namaah: "None can know the mind of the Great Seducer. The mother of the Anakim, she is a powerful Ethnarch in her own right and a founder of the Chain. Her network of slavers are everywhere."

TRONI

Arioch: Gains +2/+1 during a challenge. Gains +2/+0 when involved in conflict against Abdiel, but all damage Arioch inflicts must be applied to Abdiel. Celestial Power His hatred for Abdiel, who defeated and cast him from the One City millenia ago, consumes him.

ARIOCH Dal Libro dei Segreti di Enoc, XXIII, uno dei 2 angeli del Signore, con Marioch, posti sulla terra per custodirla e comandare alle cose temporali; riceverono l'ordine dal Signore di conservare lo scritto della mano di Enoc e della mano dei padri di Enoc fino al secolo ultimo

Focalor: Blitz. "I am no stranger to the Wilds, for I have sailed its seas for centuries." - from "The Chronicle of the Dark Mariner"

Mansemat: Pay X aura to gain +0/+x for the duration of the turn. This ability may be played as a miracle. Called the "Acquisitor" by her employers, Mansemat's speciality is information. How to get it, how to hide it, how to destroy it. She is a mercenary of the highest order and the lowest scruples.

Murmur: Open and strike to counter any miracle card. This ability may be played as a miracle. "The greatest of the hermits, the warrior-mage goes his own way. Known for his impartiality, he is often called upon as an arbiter in disputes among the Fallen." -from the "Account of the Fallen"

Raum: Raum gains +2/+0 when attacking any domain to which another member of the Host is attached. "And Raum, the Whisperer, came and spoke to the dignitaries of the world. And he laid waste their cities..." - from "The Whispering Codex"

DOMINAZIONI

Gamaliel: Feeling that some of his researches might have contributed to the Ruin, Gamaliel eases his guilt by instructing men in the hermetic arts. he resides somewhere in the East and often aids the enigmatic Hermeticum.

Kabael: Kabael loses -2/-2 when engaging in Wilds combat. "The quiet places of the earth are my sanctuary. With my Oracles never far from my side, I attempt to show my brethren the true path to the Light. Those who heed my words may yet find redemption."

Thausael: Any damage inflicted on Thausael by Heathens is reduced to zero. "If you want it done right, ask for the one they call the Assassin. No trail, no blood, and lots of pain..."

VIRTU

Beleth: Gains +3/+0 versus IC. A patron of the Church of Cybermystic Consciousness, Beleth has claimed vast tracts of the Ruined Matrix as his Ethnarchy. He organizes virtual operations for several of the Anubis Cartels and uses Church agent to maintain his empire.

Carnivean: While unstricken, provides 2 ||Preservation|| influence. Carnivean controls the radical Mastemans within the Church of Cybermystic Consciousness. Aided by his followers, he propagates dark anarchy in all its forms and will stop at nothing short of his ultimate vision.

Lehiah: Open to take control of target character in the Wild. Beginning with you and proceeding clockwise around the table, all players may bid aura by opening cards that provide aura. Bidding continues until all players pass in succession. Highest bidder attaches target to a domain they control.

Mephistophiel: Blitz. "Those who view our Fall as a setback are fools. I say it is an opportunity. How better to control and corrupt the Heathen than to walk among them? The Anubis my Cartel provides feeds their decay." Mefistofele, il nemico della luce (colui che non ama la luce). Mefistofele, "negatore di luce"; Mefistofele, "negatore di luce";

Vual: Open and pay 1 tau to controller of target aleph to take control of target aleph, attaching aleph to Vual. This ability may not be used unless you have at least 1 tau. During their action interval, any player may take control of an aleph Vual controls by paying Vual's controller an amount of tau equal to the aleph's call value.

Wall: When attached to a domain Wall gains +1/+1 for every other character attached to domain. Called the Assyrian by his brethren, Wall is an Ethnarch and mercenary of the first order. His domain includes much of the Middle East.

POFESTA

Belial: Network. Serving as an esoteric mentor for both the Anubis Cartels and the Chain, a notorious slaver organization, Belial wields immense power in the Wilds. His name strikes terror into the mightiest of Ethnarchs. Belial, il "malvagio", derivato da Baal, con cui i profeti se la prendevano continuamente. Belial, "il malvagio" Diavolo della pederastia;

Dubiel: Network. Called "the Just" by his subjects, Dubiel is one of the few Ethnarchs who rules fairly and grants mercy. He is offended by the actions of many of his brethren and sponsors several of the new heresies, the Templars among them. "You can't trust the Heathen. They lie, they cheat, they steal - they have no concept of loyalty or honor. They have no memory of the Nine Traditions. We must keep them in line." - Dubiel, Ethnarch of Pergamos

Moloch: Pay X aura to gain +X/+0. This ability may be played as a miracle. "I revel in this new world, where we roam free as we were meant to. My thanks to Wu, that idiot prophet - his actions have allowed us to assume our rightful station above the Heathen sheep."

Pursan: "Ah, the days in Pandemonium. I don't go in for all this re-ascension rubbish. Things were just fine the way they were..."

Usiel: Obliterate target character in your Matrix to give Usiel +3/+3 until end of turn. This ability may be played as a miracle. "And Usiel the Watcher descended on us amidst a storm of jewel-like data, and in his eyes of shimmering chrome I saw madness..." - Simeon the Grimmer

PRINCIPATI

Arakab: Open and pay X aura to strike target domain and any attached Heathens. X equals the combined defense value of all cards stricken. This ability may be played as a miracle.

Ashmedai: When attacking an array, gains +0/+1 for every tau stored on the array. Ashmedai roams the steppes of Asia and the forgotten libraries of Europe in search of hermetic and alchemical lore.

Caim: While Caim is in play, all Seraphs in play are stricken. As the spymaster of Sammael, Cain wields immense power. Thrushes - his eyes and ears in the world at large can be found everywhere.

Marchosias: Open and pay X aura to open target Host. X equals the free will of target Host. This ability may be played as a miracle. Called the "Chimera", Marchosias rarely assumes the same shape twice.

Rabdos: "Thin white throats, sinewy as the Milky Way, recall my conquests before the Ruin. Thin white throats. Irresistible. If I can no longer bring down the stars, I must blacken the eyes above all thin white throats."

Xaphan: "The Ruin was only the beginning, friend. The world will be cleansed by fire, and the Heathen will be consumed. My only regret is that I won't be able to burn every one of 'em myself..."

ARCAINGELI

Bael: Blitz. Gains +3/+3 when participating in conflict against Raphael or the Raphaelites. A ruthless Ethnarch, Bael rules Osaka with an iron hand. He gives sanctuary to the infernus and instructs their members in the darkest arts.

Los: Open and strike Los to remove target location from your oblivion and place it directly into play in the ready position. Called the 'Laborer of Ages', Los has built a palace of glass and steel on the banks of the Seine. He never emerges.

Mammon: If Mammon participates in attack and survives, double the amount of tau you receive. "The world isn't dead; it's become the ultimate market place. Anything can be bought or sold, and I will buy and sell it all..." Mammona, dio del denaro (Matteo 6:24; Luca 16:13).

Nergal: Obliterate any number of Soul tokens to give Nergal +1/+1 per obliterated token until end of turn. "Fear is his weapon, and none wield it more skillfully. Nergal is without remorse, and his performance as chief of Michael's secret police is unmatched." Nergal, spia di Belzebù e poliziotto infernale.

Rimmon: If Rimmon is attacking, instead of defending or intervening, defending player may obliterate one character he or she controls to immediately end the combat. A great Ethnarch, Rimmon has returned to the land of his ancient Assyrian cult.

ANGELI

Silat: Open and pay X aura to open target character and place X tokens on it. remove one token during each of your maintenance phases. Target card remains open until last token is removed. "It's a leather thing..."

ALTRI

GRUPPI ANGELICI

Angeli Guaritori: ADONAEEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica ARAEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica IAOTH Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica IAX Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica KARAEEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica OROUEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica PHOUNEBIEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica RAIUOOTH Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica RARIDERIS Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica RIZOEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica SABAEL Uno degli angeli guaritori menzionati nel Testamento di Salomone; l'invocazione dei loro nomi avrebbe funzioni terapeutiche di origine magica

Ephemeræ: "None are more powerful beyond the Shroud than the Ephemeræ. Their walls echo throughout the dreamlands, and their aid comes with a dear price. Many an unwilling Host has disappeared forever in their embrace." -from the "Account of the Fallen"

Grigori: Open to inflict one point of damage on any character. This ability may be played as a miracle. "And the Watchers sat at the edge of the world, gazing down upon the peoples in silence."

SEMEYAZA Dal Libro dei Vigilanti, VI, l'angelo capo dei duecento angeli (figli del cielo o "angeli vigilanti") che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon o Hermon, per congiungersi alle figlie degli uomini. "E si presero, per loro, le mogli ed ognuno se ne scelse una e cominciarono a recarsi da loro. E si unirono con loro ed insegnarono ad esse incantesimi e magie e mostrarono loro il taglio di piante e radici. Ed esse rimasero incinte e generarono giganti la cui statura, per ognuno, era di tremila cubiti" (...). Per volontà del Signore, furono legati per settanta generazioni sotto le colline della terra fino al giorno del loro giudizio e della loro fine, fin quando si compirà l'eterna condanna. "E, allora, li porteranno nell'inferno di fuoco e saranno chiusi, per l'eternità, in tormenti e in carcere". Nel Libro dei Segreti di Enoc, i duecento angeli prendono il nome di Egrigori e sostano al quinto cielo: "il loro aspetto era come un aspetto umano, la loro grandezza maggiore di quella di giganti grandi e i loro visi tristi e le loro bocche silenziose" AKIBEEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) AMEZARAK Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). "Amezarak istruì tutti gli incantatori ed i tagliatori di radici" ANANI Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) ARAZEYAL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) ARMAROS Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). "Armaros insegnò la soluzione degli incantesimi" ARMERS Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) ARSEYALEYOR Dal Libro dei Vigilanti, X, angelo inviato dal Signore presso il figlio di Lamek: "Digli, a nome mio, di nascondersi e manifestagli la fine che verrà poiché la terra, tutta, perirà; un diluvio verrà su tutta la terra e quel che è in essa perirà. Avvisalo che fugga e resti, il suo seme, per tutta la terra!" (*vedi Semeyaza*) ASAEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più

importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) ASRADEL Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). “Insegnò il corso della luna” BARAQAL Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). “Baraqal istruì gli astrologi” BATRAAL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) DANEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) EZEQEEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) KOBABEL Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). “Kobabel insegnò i segni degli astri” RAMUEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) SAMSAWEEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) SARCAELE o SARAGUEL Dal Libro dei Vigilanti, XX, uno degli angeli santi (“preposto sugli spiriti degli uomini che fanno errare gli spiriti”) che vigilano “sugli spiriti degli angeli che si sono uniti con le donne e che, assumendo molti aspetti, hanno reso impuri gli uomini e li inducono in errore sì che essi offrano sacrifici ai demoni come agli dei”. (*vedi Semeyaza*) SARTAEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) SURAQYAL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) TAMIEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) TEMEL Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). “Temel insegnò l’astrologia” TUREL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) URAKIBARAMEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) YOMYAEL Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*) ZAQEBE Dal Libro dei Vigilanti, VI, uno degli angeli più importanti tra i duecento figli del cielo o “angeli vigilanti” che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*)

Hourì: "They were beautiful beyond description, and swathed in a dark light. I could never recall, later, whether my screams were of pleasure or of pain..."

Karoz: Blitz. "We were nothing but errand boys in the One City, but with freedom comes power. My brethren are freebooters and mercenaries, and the Heathen fear us. We serve the highest bidder, and if that means the Cartels, so be it."

Memunim: Obliterate Memunim to force all players to obliterate one card from their hand for every Host they have in their Matrix. They appeared as pale phantoms and tall princes of the fey, and they were inside my dreams..."

Parashim: May be added to any assembly composed entirely of celestial Hosts. "They came from the west in response to her call. Great horsemen upon winged steeds, framed by the setting sun, they bore down on us from above..."

Tacouin: "Like great wheels of fire they came, lords among the fey, wielding swords of light and riding streams of flame." - from the "Account of the Fallen"

Tartaruchi: Blitz. "And the Tartaruchian angels waited by the fiery river wielding iron hooks and whips of flame." - from the "Account of the Fallen"

GRUPPI DIABOLICI

Anakim: Open any infernal Host to give Anakin +2/+0. This ability may be played as a miracle. "We are the 'giants in the earth' of yore, the offspring of mortals and the Fallen. We are kin to the fey, and hold the earth and all her bounty sacred." Namaah: "None can know the mind of the Great Seducer. The mother of the Anakim, she is a powerful Ethnarch in her own right and a founder of the Chain. Her network of slavers are everywhere."

Incubi: Open incubi to take control of target character in any player's Wilds. Ready character and attach it to a domain you control. As long as Incubi remain open, you control target card. If incubi are readied or removed from play, return character to owner's Wilds, retaining the character's current orientation. You may choose not to ready Incubi during your read cards phase.

ALTRI ANGELI

Azazel: Dal Libro dei Vigilanti, VIII, uno dei duecento figli del cielo o "angeli vigilanti" che scesero in Ardis, sulla vetta del Monte Armon, per congiungersi alle figlie degli uomini. Il loro capo era Semeyaza (*vedi*). "E Azazel insegnò agli uomini a far spade, coltello, scudo, corazza da petto e mostrò loro quel che, dopo di loro e in seguito al loro modo di agire, sarebbe avvenuto: braccialetti, ornamenti, tingere ed abbellir le ciglia, pietre, più di tutte le pietre, preziose e scelte, tutte le tinture e gli mostrò anche il cambiamento del mondo. E vi fu grande scelleratezza e molto fornicare. E caddero nell'errore e tutti i loro modi di vivere si corruperono" Azazel, demone del deserto, babilonese

Baradiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della grandine

Baraqueel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe del lampo

Galgaliel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe del sole

Kokbiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe delle stelle

Laylahel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della notte

Matariel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della pioggia

Ofaniel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della luna

Raamiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe del tuono

Raaziel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe dei terremoti

Rathiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe dei pianeti

Ruthiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe del vento

Salgiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della neve

Samziel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della luce del giorno

Zaafiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe dell'uragano

Zaameel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe della tempesta

Zawael: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe del turbine

Ziquiel: Dal Libro di Enoch etiopico, uno degli angeli preposti ai fenomeni naturali: principe delle comete

Chairum: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, l'angelo a Borea. Uno dei 4 angeli preposti ai venti insieme a Oertha, Kerkutha e Nautha. "Tiene in mano una verga di fuoco, con cui attenua la grande potenza di umidità, ma non tanto che la terra si dissecchi"

Nautha: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, l'angelo sopra il vento di Sud-Ovest. Uno dei 4 angeli preposti ai venti insieme a Chairum, Kerkutha e Oertha. "Tiene una verga di neve in mano e gliela mette in bocca per estinguere il fuoco che esce dalla sua bocca. Perché se non lo estinguesse nella sua bocca verrebbe arsa tutta la terra"

Kerkutha: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, l'angelo sopra il vento del Sud. Uno dei 4 angeli preposti ai venti insieme a Chairum, Oertha e Nautha. "Ne attenua la violenza perché esso non scuota la terra"

Oertha: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, l'angelo sopra il vento del Nord. Uno dei 4 angeli preposti ai venti insieme a Chairum, Kerkutha e Nautha. "Egli tiene una torcia di fuoco e la mette su di esso, perché si riscaldi dal suo freddo e non faccia gelare la terra". Anche uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Melioth, Charuth, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Mermeoth: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. E' l'angelo delle tempeste e porta "la tempesta sul capo". Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Onomataht, Duth, Melioth, Charuth, Grafathas, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Nefonos: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Melioth, Charuth, Oertha, Grafathas, Chalkatura

Onomataht: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Duth, Melioth, Charuth, Grafathas, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Chalkatura: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Melioth, Charuth, Oertha, Nefonos, Grafathas

Charuth: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Melioth, Grafathas, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Duth: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Melioth, Charuth, Grafathas, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Grafathas: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Melioth, Charuth, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Melioth: Secondo il vangelo apocrifo di Bartolomeo, uno degli angeli contrari a Satana. Uno degli angeli che "corrono attraverso gli spazi celesti, volano per le regioni del cielo, della terra e sottoterra" insieme a Mermeoth, Onomataht, Duth, Charuth, Grafathas, Oertha, Nefonos, Chalkatura

Garrubiel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Acquario. Santi Martiri. Governa: gennaio, sabato, nero, pecora e pavone, euforbio, quarzo, zaffiro, perla nera, serpentaria, incenso, mirto, rosmarino, pensiero e trasporti del cuore

Hamael: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Capricorno. Santi Innocenti. Governa: dicembre, sabato, nero, onice, mirra, belladonna, papavero nero, ilarità e trasporti di milza

Barchiel: Uno dei 12 angeli zodiacali che presiedono le porte tra noi e il cielo e ricevono l'influenza dei 7 angeli governatori del mondo (angeli planetari). Oltre il proprio angelo custode sono gli angeli più vicini all'uomo. Segno in astrologia onomantica esoterica: Pesci. Santi confessori. Governa: febbraio, giovedì, turchino, cavallo e cigno, timo, zaffiro e corallo, granoturco, olmo, trifoglio, erbe marine, sonno e languore
BARCHIEL (2) "La Beatitudine di Dio". Uno dei 7 angeli, chiamati anche i "Sette Occhi del Signore", i "Sette Troni", le "Sette Luci Ardenti", i "7 Reggitori del Mondo", anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

Jehudiel: "La Gloria di Dio". Uno dei 7 angeli, chiamati anche i "Sette Occhi del Signore", i "Sette Troni", le "Sette Luci Ardenti", i "7 Reggitori del Mondo", anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

Scaltiel: "La Parola di Dio". Uno dei 7 angeli, chiamati anche i "Sette Occhi del Signore", i "Sette Troni", le "Sette Luci Ardenti", i "7 Reggitori del Mondo", anticamente menzionati nei messali della Chiesa Cattolica e poi cancellati. Erano identificati con i 7 pianeti

Ervihel: Angelo inviato a Davide. Per tradizione apocriфа, altro nome dell'angelo Gabriele

Fadahel: Angelo che annuncia la nascita di Sansone. Per tradizione apocriфа, altro nome dell'angelo Gabriele

Ingethel: Addetto alle azioni segrete. Per tradizione apocriфа, altro nome dell'angelo Gabriele

Nathaniel: Angelo che presiede il fuoco e salva i giusti dalla fornace di Baal. Per tradizione apocriфа, altro nome dell'angelo Gabriele

Zeruel: Addetto alla forza. Per tradizione apocrifia, altro nome dell'angelo Gabriele

Bitael: Angelo di Venere; il suo colore è il bianco. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Haraqiel: Angelo di Mercurio; magnetizza sia il colore verde che l'azzurro. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Isbal: Angelo di Saturno; il suo colore è il nero, il metallo dominante è il ferro. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Rubyael: Angelo di Marte; il suo colore è il rosso, domina il rame. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Rufiyael: Angelo di Giove; il suo colore è il giallo, domina il cristallo di rocca (quarzo). Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Sams: Angelo del Sole; è incoronato d'oro e vestito di broccato. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Syliael: Angelo della Luna; è raffigurato come un giovane dalle vesti candide. Nome citato nei testi dei Sabei di Harran, una setta religiosa in cui confluirono i culti assiro-babilonesi, gli influssi della Grecia classica e il filone stoico-ermetico

Samael: Uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Marte. In astrologia onomantica esoterica: spirito forte; governa: nota SOL, numero 9, vento d'Africa, tuono, fulmine, sandalo, cipresso, aloe, legno, bile, vittoria (coadiuvato da Camael). Nella magia evocativa governa: martedì, rosso, forza contro i nemici, competizioni, vittorie

Takiel: Nell'astrologia onomantica esoterica, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Giove. Spirito dominatore. Governa: nota FA, numero 3, venti favorevoli, noce moscata, chiodi di garofano, frutti, sangue e vasi sanguigni, dignità, onori, rispettabilità (coadiuvato da Zadchiel)

Sachiel: Nella magia evocativa, uno dei 7 angeli planetari. Dominio: Giove. Governa: giovedì, azzurro, onori, ricchezze, fama, benessere materiale. Nella Cabala: angelo planetario di Giove o Tzedek

Hanael: Nella Cabala: angelo planetario di Venere o Nogah

Zamael: Nella Cabala: angelo planetario di Marte o Madim

Azra'il: Nell'islamismo, l'angelo della morte

Harut: Nell'islamismo, con Marut, l'angelo che ha introdotto la magia sulla Terra

Maruth: Nell'islamismo, con Harut, l'angelo che ha introdotto la magia sulla Terra

Israfil: Nell'islamismo, l'angelo che soffierà la Tromba del Giorno del Giudizio

Munkar: Nell'islamismo, con Nakir, l'angelo che punirà i peccatori nella tomba

Nakir: Nell'islamismo, con Munkar, l'angelo che punirà i peccatori nella tomba

Ridwan: Nell'islamismo, l'angelo che è il custode del Paradiso

Rasuil: Dal Libro dei Segreti di Enoc, I e segg., uno dei 2 angeli, con Semeil, che apparvero a Enoc per condurlo in viaggio attraverso i sette cieli. "Mentre riposavo nel mio letto dormendo, mi apparvero due uomini grandissimi come mai ne avevo visti sulla terra. Il loro viso era come sole che luce, i loro occhi come lampade ardenti, dalle loro bocche usciva un fuoco, i loro vestiti una diffusione di piume, e le loro braccia come ali d'oro, al capezzale del mio letto. (...) Accadde che, mentre parlavo ai miei figli, i due uomini mi chiamarono e mi presero sulle loro ali. Mi portarono nel primo cielo e mi posero là. Condussero davanti al mio volto i capi, signori degli ordini delle stelle, e mi mostrarono i loro movimenti e i loro spostamenti da un tempo a un altro.

Mi mostrarono duecento angeli che dominano sulle stelle e sulle combinazioni celesti. Là mi mostrarono un mare grandissimo, più grande del mare terrestre e gli angeli volavano con le loro ali”

Semeil: Dal Libro dei Segreti di Enoc, I e segg., uno dei 2 angeli, con Rasuil, che apparvero a Enoc per condurlo in viaggio attraverso i sette cieli. “Mentre riposavo nel mio letto dormendo, mi apparvero due uomini grandissimi come mai ne avevo visti sulla terra. Il loro viso era come sole che luce, i loro occhi come lampade ardenti, dalle loro bocche usciva un fuoco, i loro vestiti una diffusione di piume, e le loro braccia come ali d’oro, al capezzale del mio letto. (...) Accadde che, mentre parlavo ai miei figli, i due uomini mi chiamarono e mi presero sulle loro ali. Mi portarono nel primo cielo e mi posero là. Condussero davanti al mio volto i capi, signori degli ordini delle stelle, e mi mostrarono i loro movimenti e i loro spostamenti da un tempo a un altro. Mi mostrarono duecento angeli che dominano sulle stelle e sulle combinazioni celesti. Là mi mostrarono un mare grandissimo, più grande del mare terrestre e gli angeli volavano con le loro ali”

Remihel: Dal Quarto Libro di Ezra, IV, angelo citato dall’angelo Uriele: “E rispose loro l’angelo Remihel, e disse: ‘(...) Egli ha pesato con la bilancia le età, ha misurato con la misura i tempi, ha numerato con i numeri le epoche, e non muoverà né agiterà nulla finché non sarà riempita la misura che è stata stabilita”

Zutiel: Dal Libro dei Vigilanti, XXXIII, uno degli angeli incontrati da Enoc: “A oriente attraversai il mare di Eritrea; mi allontanai da esso e passai sulle spalle dell’angelo Zutiele. E giunsi nel giardino di giustizia...”

ALTRI DIAVOLI

Asmodeus: il "devastatore, vago assassino biblico, sovente identificato con Abaddon e con Apollyon. Asmodeo, il devastatore;

Eshmadai: probabilmente nome originale di Asmodeus e Abaddon

Behemoth: la "bestia" di Giobbe, con la forma di diavolo/ippopotamo. Behemoth, la "bestia", una specie di elefante;

Memnoch: diavolo eccellente e primo avversario

Belzebù: baal-zebub, dio dello sterco, del letamaio e , per metonimia, il dio delle mosche. 7) Belzebù (Luca 11:18). Belzebù, dio dello sterco e delle mosche;

Seth: il personaggio malvagio della teologia egizia

Mara: quello della teogonia indiana

Ahriman: il diavolo babilonese, ben noto agli ebrei nel corso del loro lungo esilio

Aeshma: demone del furore babilonese

Pazuzu: re degli spiriti maligni dell'aria (ricordate l'"esorcista")

Ascera: dea cananea

Shedim: nome generico dei demoni per il poplino ebraico

Ecate: o Diana, dea/diavolo greca

Pan: ispiratore anche di alcuni tratti fisici del diavolo

Adramelech: gran cancelliere degli Inferi. Adramelech, Gran Cancelliere dell'Inferno;

Amduscias: granduca degli Inferi (buon suonatore, se richiesto da anche concerti)

Kobal: pare sia anche il patrono (infernale) e gli attori

Sidragasum: demone delle danzatrici

Ukobach: pare sia il demone che sovrintende alle frittture ed ai fuochi d'artificio

Zepar: demone guerriero

Baal: (Romani 11:4). Baal, comandante in capo delle armate infernali;

Pornea: che vuol dire l'adulterio (Apocalisse 9:11)

Androalfo: esperto in geometria;

Buer: esperto in medicina;

Dagon: Gran Fornaio infernale;

Hutgin: ambasciatore dell'Inferno presso il Quirinale;

Leviathan: Grande Ammiraglio delle flotta infernale;

Ucobac: Gran Macchinista delle caldaie infernali.

GLOSSARIO

135 dR (dopo Rovina): anno in cui si svolgono i fatti. Corrisponde al 2748 dopo Cristo.

2613 dC: l'anno in cui è avvenuta la Rovina.

Abbandonati: i membri delle schiere divine, fino alla Rovina abitavano l'Unica Città e vivevano nella Luce di Metatron, impegnati nei compiti che gli spettavano da tempo immemorabile. Nella Città essi eseguivano semplicemente i dettami imposti a loro dagli albori dei tempi, senza farsi domande o dover prendere decisioni. Al momento della Rovina essi sono caduti dai cieli sul nostro mondo, dove si sono trovati soli a dover affrontare i dilemmi posti dai nuovi desideri terreni, dalle sensazioni dei loro nuovi corpi umani e dal Libero Arbitrio appena ottenuto. La mancanza di Metatron non ha fatto che aggiungere incertezza alla loro già forte apprensione. Ognuno di loro ha reagito a ciò in diversa maniera, chi più e chi meno tentando di perseguire ancora i vecchi compiti cui erano abituati nel regno dei cieli, nel modo che le loro nuove ed acerbe coscienze mortali gli hanno suggerito, dovendo imparare da zero che cosa sia la giustizia, la fiducia, la moralità. Chi si è ritirato in eremitaggio, fisicamente o solo moralmente, incapace di affrontare ed accettare la nuova situazione, nel tentativo di aggrapparsi a quel po' che ancora gli resta della loro essenza angelica; chi si è lasciato prendere dalle nuove emozioni e ha dimenticato le antiche promesse e virtù, abbandonandosi alla violenza verso gli Infedeli, colpevoli del loro nuovo stato, perdendo sempre più quel po' di divino che ancora gli è rimasto e divenendo sempre più totalmente mortale; alcuni però ancora tentano di mantenere vive le antiche Tradizioni ed osservare le vecchie Gerarchie, in vista di un futuro ritorno alla normalità. Ancora meno Abbandonati hanno avuto la forza di accettare il nuovo stato ed ergersi ancora una volta come protettori del genere umano, tentando di guidarlo verso la via per uscire da questa Terra Perduta.

Accordi: i Patti.

Acquisizione: la convinzione seguita da coloro che pongono l'acquisizione di denaro e di potere in generale sopra ogni altra cosa. Il controllo ed il potere portano alla conquista dell'universo. Viene fatta corrispondere alla Virtù dell'Amore ed al Peccato dell'Avidità, il cui opposto è la Libertà.

Adunanza: termine che viene usato per indicare un gruppo di Caduti che si uniscono per portare a termine un'impresa comune, spesso un assalto più o meno fisico ad un altro Caduto.

Aereopagus: il sistema di governo dei caduti dell'Unica Città che, dopo la Rovina, è stato riportato sulla Terra. Esso decide come allora sugli argomenti relativi agli status angelici, tra cui l'assegnazione dei Titoli e le Sfide tra i Caduti, oltre ad altre decisioni politiche ed etiche. Si dice sia tenuto nella sede del Club della Costituzione nel Nucleo Federale.

Akasha: l'energia che scorre attraverso tutte le cose dell'universo. Da tale fonte vengono i poteri dei Canonici, ed essa sembra amplificata dalla fede. Più gli Abbandonati si allontanano dalla loro forma divina, meno sono in grado di sentire l'Akasha e di manipolarla per utilizzare i Canonici.

Aleph: oggetti e reliquie risalenti a tempi antichi o venuti dall'Empireo o dal Pandemonio. Molti hanno capacità particolari e poteri ultraterreni.

Angelo Nero: il diavolo; una delle ipotesi fatte su Raziel è che questi fosse l'Angelo Nero in persona, anche se come sempre in questi casi nessuno sa quali siano le vere intenzioni del demone nelle sue azioni.

Anubi: la nuova droga che si sta diffondendo in tutto il mondo. La "nuova emozione per la nuova generazione", come dice un famoso slogan molto in voga, in grado di dare a molti disperati un modo per fuggire dalla realtà disorientante.

Apocalisse: si dice che la condizione della Terra Perduta avrà termine quando avverrà l'Apocalisse, anche se la natura di questa, visti i tempi, non è ben chiara a nessuno.

Archaea: l'essenza degli Abbandonati, che si è distrutta durante la loro Caduta, dividendosi nei suoi elementi componenti, gli Iliastri. Molti dicono che l'ascesa ad uno stato di coscienza superiore possa aiutare a ritrovare la coesione di tali elementi e ritrovare l'Archaea.

Arcologia: grande complesso di palazzi e fabbriche costruite tutte come un unico grande edificio chiuso, in genere da una unica megacorporazione che possedeva sia le industrie al suo interno che le abitazioni dei lavoratori impiegati in esse, progettate con l'obiettivo di essere completamente autosufficienti per quanto riguarda l'energia, il cibo e l'acqua ed in generale in grado di offrire tutto ciò di cui i propri residenti hanno bisogno per sopravvivere. Spesso gli abitanti di tali complessi lavoravano, vivevano e morivano all'interno di esse, a volte senza mai uscirne. Molte arcologie, anche se danneggiate, sono state le strutture che meglio di tutte sono sopravvissute alla Rovina. Se prima le grandi arcologie erano additate come dorate prigioni corporative per i propri abitanti, oggi tali luoghi sono spesso delle isole felici, ed acquisire la cittadinanza di una di esse è

diventato un sogno per molti, anche se a volte è addirittura necessario sottoscrivere un contratto di vendita della propria persona fisica all'azienda stessa.

Arcologie di Silicio: le più grandi multinazionali del mondo di oggi, site nella Corona.

Array: luoghi virtuali nella Rete, città informatiche che contengono la maggioranza delle risorse della Matrice.

Arthur Glaston: il CEO della Excalibur Corporation, uno tra i manager attualmente più famosi e di successo. La sua fama deriva anche dalle illazioni che dicono che egli in realtà sia un Costrutto di Artù Pendragon.

Artù Pendragon: famoso personaggio storico e mitico, si crede che abbia subito la Replica, prendendo vita e diventando quello che oggi è conosciuto da tutti come Arthur Glaston, CEO della Excalibur Corporation.

Aura: l'energia spirituale collettiva che si origina dalle masse di Infedeli. Tale energia aiuta a potenziare le capacità sovranaturali dei Caduti. L'Akasha.

Biosfera: vedi Progetto Biosfera.

Bioware: software o hardware basati sulla comunione tra tecnologia inorganica tradizionale e materia organica. L'applicazione più diffusa di tali tecnologie è l'utilizzo di DNA all'interno di microprocessori o logiche di controllo, per aumentarne la capacità di calcolo ma soprattutto per fargli seguire schemi di funzionamento non lineari e implementare l'autoapprendimento. Tali capacità vengono poi utilizzate per generare software dalle caratteristiche analoghe, che spesso poi sfruttano a loro volta schemi imitanti il funzionamento del cervello biologico.

Brav'uomini in Nero (dodici): i passeggeri dei Furgoni delle Giurie Popolari che si ergono come difensori della loro personalissima giustizia, per conto del Progetto per il Giusto Processo.

Cacofonia: il nome che i Veri Caduti danno alla Matrice, a causa della percezione, che molti di essi hanno provato, di una sorta di frastuono di fondo, al momento appena percettibile. Tale selvaggia e caotica tempesta di luci e colori, è più presente nelle Segrete che sono state colpite e mutate dalla Rovina. Le teorie più estreme suggeriscono che la Cacofonia sia l'effetto del nulla informatico che avanza e fagocita progressivamente la realtà virtuale, per ciò tale effetto sarà probabilmente l'unico residuo quando la Matrice sarà definitivamente scomparsa.

Caduti: i membri delle schiere sia divine che infernali. Discorsivamente usato anche per definire i soli Veri Caduti (omettendo la prima parte). Molti di loro sono cambiati profondamente, tanto che alcuni di essi possono sembrare appartenere all'altra fazione. Altri invece si sono uniti per un fine superiore, superando il ricordo dello Scisma per trarre vantaggio dalle reciproche esperienze. La maggioranza tra i Caduti evita di fare troppa pubblicità alla loro presenza su questa Terra, ma tale presenza è di certo difficile da non notare. Ognuno di loro, gruppi od individui che siano, ha intrapreso la propria strada ed ha scelto gli obiettivi più disparati; si dice che uno di questi gruppi sia dietro alla Replica. Alcuni di loro si ergono come i nuovi Etnarchi, reclamando vasti territori ed il controllo di grandi popolazioni. Altri sono diventati patroni di nuove religioni eretiche, guidando gli Infedeli verso nuove moralità, od usandoli per i loro scopi. Altri ancora si sono fatti prendere dalle passioni e dall'egoismo, predando come falchi sui loro nuovi conigli umani.

Canoni del Volto: il canoni che permettono a chi li pratica di modificare il proprio aspetto per piegare le volontà degli Infedeli.

Canoni: i sacri poteri, i miracoli che gli Abbandonati potevano fare al servizio della Luce. Ogni Canone ricopre una specifica area di competenza e veniva utilizzato per i suoi scopi da una specifica classe di angeli nell'Unica Città. Nonostante la Rovina e la conseguente apparente sparizione della Luce, gli Abbandonati possono ancora attingere al potere dei Canoni, anche se questi risultano più deboli. Alcuni dicono che ciò dipende dal fatto che il potere dei Canoni non dipendesse direttamente dalla Luce, e che questa fosse solo un amplificatore di tale potere, altri sostengono che tali energie residue sono la parte di Metatron rimasta su questo mondo, e che quindi siano destinati ad esaurirsi.

Club della Costituzione: l'organizzazione, sovvenzionata della Fondazione per il Rinnovamento dell'America, che ha sede nel Nucleo Federale all'interno degli Archivi Nazionali. Si dice che il Club funga da terra neutra, da Pax Sanctorum, in cui i Caduti possono ritrovarsi senza rischio di aggressioni da parte dei loro simili o degli Infedeli. In effetti, attorno alla sede del Club ci sono sempre molti più Caduti che in altri luoghi. Si dice anche sia il luogo dove si tiene l'Aereopagus.

Complesso Metropolitano: metropoli, complesso cittadino, indica in genere i nuovi agglomerati sorti sulle vecchie città.

Connettersi, Disconnettersi: il processo tramite il quale si entra e si esce dalla Matrice. Le interfacce di connessione con la Matrice sono in genere capaci di connettersi direttamente al cervello di una persona tramite il fondo del bulbo oculare, agendo direttamente sul nervo ottico, o addirittura connettendosi direttamente con il cervello tramite appositi apparati cibernetici. Il pensiero cosciente della persona viene quindi trasferito all'interno della Matrice, ed il suo cervello risulta privo di alcuna attività celebrale attiva, come in coma.

Conservazione: la convinzione di coloro che credono nella conservazione e nel ripristino degli equilibri naturali della Terra. Sono quelli che difendono sopra ogni altra cosa la madre terra e perseguono la salvezza dell'ecosistema. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Prudenza ed al Peccato della Lussuria, il cui opposto è la Castità.

Contromisure Anti-intrusione (IC): sigla data ai programmi ed ai sistemi atti ad impedire l'accesso a particolari zone della Matrice.

Convinzione: le sette nuove dottrine morali seguite tanto dagli Infedeli quanto dai Caduti. Corrispondono e si sostituiscono ai Peccati Capitali e alle Virtù, incarnando così ognuna pregi e difetti, come si addice al mondo post-Rovina.

Corona: vasto arcipelago detto anche "Distesa delle Arcologie", su cui stanno le Arcologie di Silicio, i maggiori consorzi e cartelli corporativi del mondo post-Rovina.

Coscienti: coloro in grado di percepire il reame spirituale e mistico in maniera innata.

Costrutto: gli esseri generati nella Matrice ad immagine e somiglianza di entità mitologiche o personaggi storici. Dopo la Rovina indica in particolare quelle entità che si sono incarnate nel mondo reale secondo il processo conosciuto come Replica.

Crash: quando una entità nella Matrice si trova a non avere più Supporto Virtuale, perché è in una zona in cui questo manca e non ne è dotata personalmente, l'entità si distrugge. Gli esseri viventi che subiscono questa infausta sorte si dice vengano "Strappati via" dalla Matrice.

Cupole polarizzate contro i raggi UV: dette anche "gli Occhi", sono cupole costruite per proteggere le città dai livelli di radiazioni sempre crescenti negli anni pre-Rovina. Molte di esse furono completate solo parzialmente, vittime della corruzione politica e dell'olocausto fiscale.

Dedizione: la convinzione seguita da coloro che credono che la devozione e la fede in coloro che possono mostrarci la via sia l'unica strada per la salvezza. Sono seguaci di un potere superiore. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Fede e al Peccato dell'Orgoglio, il cui opposto è l'Umiltà.

Dilemma dei Nomi: per una ragione ancora oscura, all'atto della Rovina l'essenza dei Caduti in alcuni casi si è spezzata in più coscienze distinte. Questo ha fatto in modo che alcuni di loro che avevano più nomi e più ruoli siano in effetti diventati esseri distinti. Generalmente una delle personalità si trova ad avere tutti i ricordi, le capacità ed i poteri, mentre le altre sono solo una pallida ed incompleta immagine di quello che erano.

Dimeon Wu: scienziato e cardinale dell'Arcologia Vaticana, si è da sempre interessato dei legami tra la Matrice e il mondo spirituale. Tali studi, unitamente ai suoi interessi in religioni oscure ed eretiche, lo hanno portato a creare il progetto Demiurgo per superare il Sudario ed accedere al Sogno, grazie anche all'aiuto dell'angelo Raziel (o forse del diavolo Raziel, come dicono alcuni). Sua è quindi l'indiscussa paternità della Rovina. Da allora nulla più si sa di Dimeon Wu; la sua è diventata una figura quasi mitologica. Ritenuto da molti una sorta di gnostico eretico dei nostri giorni (pare che tale definizione fosse una che lui stesso incoraggiava), una specie di Gioacchino da Fiore moderno, egli viene considerato un apostata od un messia da molte delle religioni più estreme nate dopo la Rovina, ispirate alle sue teorie ed alle sue imprese.

Eidolon: stato di grazia raggiungibile dai Caduti nel quale essi hanno imparato a convivere con il Libero Arbitrio.

Eletto delle Virtù e Reggente del Sole: titoli di Raphael.

Empireo: la sfera celeste, tutto ciò che risiede al di fuori della sfera terrestre cui gli uomini possono accedere. Un tempo si credeva fosse un luogo fisicamente posto al di fuori dell'atmosfera, mentre oggi si sa che esso è al di fuori della dimensione terrena, ad un livello esclusivamente metafisico.

Enigma di Metatron: è il nome dato al mistero della sparizione di Metatron durante la Rovina, così come ai dubbi sul motivo per cui tale sparizione sia avvenuta. Alcuni dicono si possa trovare su questa terra, alcuni dicono abbia voluto punire angeli ed Infedeli per un qualche peccato, o che stia mettendo alla prova i suoi figli o li stia preparando per qualcosa, ma sono solo speculazioni senza certezze.

Eremiti: gli Abbandonati che si ritirano negli angoli più lontani della terra o del Sogno in un disperato tentativo di negare ciò che non possono accettare, il Libero Arbitrio.

Estasi: lo stato in cui cadono gli Abbandonati causato da un sovraccarico di sensazioni date dal Libero Arbitrio. In tale stato essi si trovano presi dai più elementari istinti della loro mente ormai divenuta mortale. Quando a tale stato la risposta del Caduto è ridursi in uno stato simile alla più nera paura umana, tale stato viene anche definito Terrore.

Etnarchi: titolo dato a quegli Abbandonati che conquistano il controllo di vasti territori e popolazioni.

Evoluzione: la convinzione di coloro che credono che il progresso e l'evoluzione tecnologica siano l'unica strada per sopravvivere nel mondo d'oggi, ma anche in generale chi abbraccia continuamente nuove esperienze

e cerca nuove strade. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Temperanza ed al Peccato della Gola, il cui opposto è l'Astinenza.

Excalibur Corporation: la multinazionale guidata da Arthur Glaston.

Fondazione per il Rinnovamento dell'America: è una fondazione che sovvenziona il Club della Costituzione, di cui la Metabanca di Zurigo è sponsor.

Fughe di Realtà: punti in cui la Matrice si trova connessa al mondo reale, e dai quali possono fuoriuscire entità normalmente solo virtuali.

Furgoni delle Giurie Popolari: i mezzi utilizzati dal Progetto per il Giusto Processo per portare giustizia sommaria dove credono ce ne sia bisogno.

Gaia: termine con cui viene definito il nostro pianeta, utilizzato soprattutto quando ci si riferisce ad esso come ad un'unica enorme forma di vita. Viene utilizzato soprattutto oggi, visto che da dopo la Rovina sembra che Gaia abbia acquisito una volontà propria, più decisa, e stia tentando di leccarsi le ferite lasciate dalla Rovina anche a discapito del genere umano.

Gementi: gli Abbandonati rimasti intrappolati oltre il Sudario al momento della Rovina, la cui essenza è stata distrutta. Si dice che essi vaghino per il sogno in cerca dei loro pezzi perduti per tentare di completarsi.

Gerarchie: termine che indica le schiere degli Abbandonati e la struttura secondo cui erano organizzati nell'Unica Città.

Gioacchino da Fiore: il famoso eretico gnostico cui Dimeon Wu si ispirò per i suoi studi esoterici, ed alle cui gesta il Dr. Wu sembrava aspirare chiaramente. Di Gioacchino egli progettò un Costrutto prima della Rovina, che teneva nascosto nell'Espansione Romana e con cui si confidava spesso. Tale Costrutto ora pare abbia subito la Replica, e sia quindi da qualche parte nel nostro mondo. Molti credono che, se venisse trovato, tale Costrutto possa sapere molto su Wu e la Rovina stessa.

Grande Anatema: si dice esista una preghiera diabolica in grado di distruggere il mondo. Pare che qualche Caduto posseda una delle frasi che la compongono, e che l'abbia usata per produrre la distruzione della città di Djakarta.

Grandi Casate: le maggiori corporazioni e multinazionali del pianeta. Tali società posseggono ormai la quasi totalità del potere politico ed economico, oltre che avere nelle proprie mani le sorti della vita di buona parte della popolazione del mondo.

Guerra dei Mullah: la guerra che ha coinvolto i potenti signori del petrolio dopo la fine di quest'ultimo, da cui sono emersi solo i più forti e spietati tra loro.

I Misteri Perduti di Enoch: scritture post-Rovina. Da esse è tratto il famoso detto: *“Essi hanno scoperto segreti, ed essi sono quelli che sono stati giudicati...”*

Idolum: indica i Canonici del Volto.

Iliastri: gli elementi componenti le essenze degli Abbandonati. Tali essenze, dette Archaea, si sono infrante negli Iliastri durante la Caduta.

Illuminati: alcuni uomini possono nascere con destini e capacità speciali, certi sono stati pervasi dallo spirito santo, altri si dice siano stati concepiti dall'unione tra un caduto ed un mortale. Gli Illuminati sono sempre Coscienti. Tali persone si fanno chiamare santoni, maghi, druidi o semplicemente baciati dallo Spirito Santo, in base a come loro vogliono apparire agli occhi degli altri mortali. Essi sono in effetti gli unici che sembrano poter portare un po' di speranza nel mondo, anche se sono pochi quelli che realizzano di avere tale potenziale e lo mettono al servizio della comunità. Certo è che qualcuno di loro rivestirà un ruolo fondamentale nella storia del mondo.

Infedeli: il nome dati dai Caduti agli umani. Molti degli Infedeli non sono completamente coscienti dell'esistenza dei Caduti, o almeno non hanno la totale percezione di ciò che essi sono veramente. Molti di loro però sono coinvolti indirettamente nelle faccende di angeli e demoni, perché molti sono affiliati ad una delle nuove religioni che da questi prendono origine, alcune solo per ispirazione, altre perché create direttamente da uno di loro. Di più, altri vivono nei territori da essi controllati, ed altri ancora fanno parte dei loro seguiti o dei loro eserciti. Chi non si trova in una di queste situazioni, o chi non vive sotto l'ala “protettiva” di una megacorporazione, si trova a passare un'esistenza dominata dall'incertezza e dalla paura. Nei quartieri poveri ed abbandonati delle megalopoli come nelle distese desertiche e arroventate, la vita procede a stenti giorno per giorno. La gente si raggruppa in piccole comunità per sopravvivere, ma poche di esse hanno la forza per imporre la sicurezza ed un sistema di governo in grado di imporsi su di un territorio sufficientemente vasto. Sconcertati dagli eventi catastrofici avvenuti dopo la Rovina, molti Infedeli si sono rivolti alle nuove religioni, molte eretiche ed estreme, che tentano di spiegare e dare un significato a quello che è accaduto e di dare speranze per un futuro migliore.

Libero Arbitrio: la condizione di libera scelta che da sempre caratterizza gli esseri umani (per concessione della Luce) e i Veri Caduti (per loro scelta). Gli Abbandonati, non avendo mai sperimentato tale condizione, si sono trovati dopo la Rovina in una situazione di profonda incertezza e di dubbio, che li ha portati a reagire in maniera a volte estrema a quella che per un Infedele appare come una condizione naturale.

'liner: chi entra nella Matrice, spesso identifica più propriamente un netrunner esperto e capace.

Livello 7: livello di accesso privilegiato di cui Dimeon Wu beneficiava nella Estensione di Roma.

Luce: l'entità suprema che regna nei cieli, Dio.

Matrice: la rete informatica globale del 20° secolo si è evoluta fino a diventare una sorta di mondo parallelo in cui molti trovarono rifugio dalle crescenti difficoltà e brutture del mondo reale. Purtroppo però la Matrice è stato anche il luogo dove i demoni del Pandemonio hanno potuto accedere più facilmente, con le loro coscienze, per traviare gli Infedeli. Tali connessioni tra i reami dell'Empireo e la rete informatica hanno gettato il primo seme per le teorie che portarono al progetto Demiurgo. Oggi la Matrice è entrata in uno stato di degenerazione che sembra irreversibile, la sua fine sembra inevitabile. Ma la Rovina ha fatto molto di più. L'olocausto tecnospirituale ha trasformato l'essenza stessa della rete, aprendo dei collegamenti tra questa e il mondo del Sogno, il Pandemonio ed anche la realtà stessa. La rete è ormai un luogo pericoloso, dotato di una specie di volontà propria. Sacche di informazioni tossiche, tempeste di dati e pericolosi costrutti nati spontaneamente sono un pericolo anche per gli hacker più esperti. Ormai la Matrice è un far west dove vige solo la regola del più forte; e grazie alle Fughe di Realtà tali abomini digitali possono entrare nel nostro mondo. Alcuni dicono che le connessioni tra la Matrice e gli altri regni siano più strette del previsto. Se ciò fosse vero, una eventuale distruzione totale della Matrice potrebbe avere conseguenze catastrofiche su tutte le altre realtà. In particolare, i Veri Caduti temono fortemente questa evenienza, sia perché essi utilizzano la Matrice per accedere al mondo reale, che perché da sempre il Pandemonio è il più strettamente collegato alla Matrice, soprattutto se come molti sostengono le Segrete e forse l'intero Pandemonio sono diventati parte integrante della Matrice.

Memunim: erano un gruppo di Caduti al servizio dei signori del Sogno. Dopo la Rovina essi sono cambiati e ora vagano per il Sogno seguendo i propri affari misteriosi, spinti dalla cupidigia o dal semplice capriccio.

Metallici: così vengono definiti tutti gli esseri pensanti che non sono completamente umani, dai Costrutti ai Cyborg agli esseri umani ingegnerizzati.

Metatron: il capo delle Moltitudini Celesti, spesso associato alla stessa Luce. Dalla Caduta, nessuno sa cosa gli sia successo. Tale dubbio è definito dai Caduti l'Enigma di Metatron. Forse ha abbandonato al loro destino i suoi angeli per punirli di un qualche peccato, o forse per metterli alla prova. Di certo c'è solo la sua assenza.

Michael: l'arcangelo che, dopo aver avuto la Visione Cremisi, si è fatto un esercito di seguaci fanatici ed ha cominciato ad accumulare potere sulle terre e sulle genti, cercando gli altri arcangeli per sconfiggerli ed acquisirne il potere, per un giorno, una volta sconfitti tutti i suoi simili e riunito in sé il potere della Luce, riascendere al cielo e riportare la pace nel mondo reale e nel regno dei cieli.

Moltitudini Celesti: indica gli Abbandonati.

Moltitudini Infernali: indica i Veri Caduti.

Moltitudini: i membri delle schiere celesti, i Caduti.

Netwalker: termine che identifica chi è in grado di entrare ed uscire dalla Rete a volontà senza bisogno di punti di accesso, interfacce di connessione o Fughe di Realtà.

Nucleo: il termine con cui viene definito quello che è rimasto degli agglomerati urbani prerovina, i ghetti che giacciono sotto i livelli commerciali e residenziali delle megalopoli.

Nuova Jihad: la nuova guerra santa pilotata dai nuovi potenti mediorientali.

Nuovi Valdesi: setta religiosa che da sempre colpevolizza la tecnologia come fonte della decadenza di tutta l'umanità.

Nuovo Gnosticismo: definizione delle religioni eretiche che Dimeon Wu abbracciò prima della Rovina e da cui hanno poi preso spunto molte delle nuove ed eccentriche religioni moderne.

Occhi: enormi cupole in grado di filtrare i raggi UV, altrimenti mortali per gli umani, che dovevano coprire intere città. La maggioranza di tali cupole non sono mai state completate, vittime della corruzione politica e dell'olocausto fiscale.

Osservatori: gli Abbandonati che nei tempi antichi avevano il compito di viaggiare nel mondo inferiore o nelle altre dimensioni e portare notizie da tali luoghi.

Pandemonio: l'Inferno, dove Metatron cacciò gli angeli che si ribellarono nei tempi antichi. Già da allora, però, le Prigioni affacciate sulla Matrice permettono ai demoni di entrare, almeno con la coscienza, nella rete ed entrare quindi in contatto con gli Infedeli. Dopo la Rovina, il Velo che separava il Pandemonio dalla realtà si è

rotto ed ora i Veri Caduti possono accedere liberamente alla Matrice ed anche al mondo reale. Diverse teorie sostengono addirittura che il Pandemonio sia ormai diventato parte integrante della Matrice.

Patti: le leggi stabilite nella notte dei tempi tra le Moltitudini Celesti, una sorta di dieci comandamenti cui gli angeli sottostavano nell'Unica Città. I più virtuosi di essi continuano ancora ad osservarli ed invocarli nei propri simili, e tentano anche di proporli agli Infedeli.

Peculiarità: zone della Matrice che riproducono intere realtà alternative, a volte interi mondi. Simili per certi versi alle Segrete da cui i demoni da tempo immemorabile vivono ed osservano l'umanità, le prime Peculiarità vennero teorizzate e progettate prima della Rovina, ma molte si sono generate dopo di essa, spontaneamente, come riflesso della nuova volontà indipendente ed aberrante della Matrice.

Preghiera Finale: esiste una leggenda che racconta di una preghiera che si dice capace di riportare la pace nel mondo. Quali siano le sue effettive potenzialità non è ben chiaro, ma si dice che alcune frasi della preghiera siano stati scoperti. In particolare, Santa Anita si dice possessa una di queste frasi, e pare che essa sia la chiave del suo successo nel trovare proseliti.

Profezia del Mahatma: il messaggio portato dal Mahatma, che spinge le masse a seguire il cammino del grande profeta ed a partire per i territori della sua chiesa nell'Antartico.

Progetto Biosfera: prima della Rovina alcune fondazioni benefiche avevano promosso ed in parte realizzato un progetto che mirava ad utilizzare la tecnologia degli Occhi per costruire grandi riserve naturali autosufficienti dentro cui trasferire interi ecosistemi, per preservarli dall'estinzione. Non si sa se qualcuna di queste sia sopravvissuta alla Rovina, forse qualcuna nelle giungle dell'Asia o al Polo Sud, ma l'avvistamento di animali ritenuti estinti (come l'Aquila dalla Testa bianca simbolo degli stati uniti) fa pensare di sì.

Progetto Creatore: progetto segreto che si dice sia stato avviato in Africa dalle Grandi Casate, che tenterebbero con esso di creare forme di vita intelligenti artificiali o interi ecosistemi.

Progetto Demiurgo: il progetto creato da Dimeon Wu per penetrare il Sudario ed accedere al Sogno; fu lavorando su tale progetto che egli provocò la Rovina.

Progetto Lazzaro: un progetto precedente alla Rovina che si proponeva di resuscitare la coscienza delle persone morte come entità nella Rete.

Progetto Prometeo: un progetto precedente alla Rovina che prevedeva la possibilità di creare un corpo artificiale in cui ospitare una mente informatica.

Progetto per il Giusto Processo: un'organizzazione che si prefigge di mantenere la giustizia, anche se in maniera piuttosto estrema. Famosi sono i loro furgoni blindati, detti delle Giurie Popolari, che dispensano giustizia sommaria e vendetta ovunque ne vedano il bisogno.

Rango Celeste: ogni Abbandonato apparteneva ad uno dei nove Ranghi Celesti: Serafini, Cherubini, Troni, Dominazioni, Virtù, Potestà, Principati, Arcangeli o Angeli. Tali appartenenze tendono a contare sempre meno anche se mantengono una certa importanza.

Raphael: arcangelo, eletto delle virtù e reggente del sole, è uno dei pochi tra gli Abbandonati che abbia accettato la sua nuova condizione, mantenendo i principi e le virtù che lo muovevano nell'Unica Città ed adoperandosi per migliorare la condizione dell'umanità.

Raziel: essere sovranaturale che contattò Dimeon Wu durante i suoi primi viaggi nella Matrice. Di certo sembra esserci che non è il vero arcangelo Raziel. Molti dicono sia uno dei Veri Caduti, alcuni pensano sia stato l'Angelo Nero in persona. Dimeon Wu lo credeva però veramente l'arcangelo. Sicuramente Raziel ebbe un ruolo fondamentale nella Rovina, aiutando il Dr. Wu nei suoi studi ed accompagnandolo nei suoi viaggi nella rete.

Replica: fenomeno legato alle Fughe di Realtà, che consiste nella nascita nella Matrice e nella conseguente fuoriuscita da essa di entità copia di persone od esseri morti o esistiti solo nel mondo della fantasia, detti Costrutti. Non si conosce l'origine di tale fenomeno, né si sa nulla del suo funzionamento, ma molte megacorporazioni lo stanno studiando nella speranza di poterlo sfruttare a loro vantaggio. Alcuni dicono che sotto tutto ciò ci possa essere un gruppo di Caduti (Veri o meno). Non si sa neppure se tali Costrutti siano coscienti o meno della loro condizione; infatti pare che tali esseri non abbiano memoria o coscienza del momento della loro "nascita" perché i loro ricordi sono basati sulle informazioni da cui sono stati generati, tanto che essi credono di essere realmente gli esseri che impersonano.

Rete: la Rete globale informatica. la Matrice.

Ribellione: la convinzione seguita da coloro che rifiutano l'autorità e le leggi, riconoscendo la propria via come l'unica possibile. Sono disposti solo a comandare e mai ad obbedire. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Giustizia ed al Peccato dell'Ira, il cui opposto è la Pazienza.

Rovina: la Rovina del 2613 è stata provocata dallo scienziato – sacerdote Dimeon Wu, i cui diari rappresentano le uniche informazioni che si hanno su questo evento. Egli narra che la Rovina è avvenuta quando è riuscito, addentrandosi nella Matrice, ad oltrepassare il Sudario ed accedere al Sogno, il paradiso dove risiedono gli angeli e lo stesso Metatron. In quel momento è avvenuta una specie di esplosione di energia mistica che ha portato distruzione e sconvolgimento nella Matrice come nella sfera celeste e nel mondo reale. La Matrice è stata orribilmente danneggiata. Il mondo reale era già devastato dalla corruzione e dalla catastrofe ecologica; la Rovina ha portato un ulteriore sconvolgimento ideologico e religioso, oltre che sfiducia e diffidenza nella tecnologia. Le antiche religioni sono state spazzate via, ed il mondo è entrato in una spirale di evoluzione/involuzione culturale e filosofica di una velocità sorprendente. Nel regno dei cieli la Rovina ha distrutto l'Unica Città in cui abitavano le Moltitudini Celesti, che per questo sono cadute sulla Terra. Inoltre la distruzione ha indebolito i sigilli che tenevano chiuso il Velo, il confine tra il mondo reale ed il Pandemonio. Ora le Moltitudini Infernali possono accedere liberamente alla nostra Terra, e stanno anche cercando di penetrare il Sudario, o Specchio come loro lo chiamano, che è stato indebolito dalla Rovina stessa. E come ultima e più importante conseguenza, Metatron stesso sembra essere sparito, non risulta essere caduto sulla terra, e chi riesce ancora a percepire i resti dell'Unica Città non ne avverte più la presenza. Molti Abbandonati credono che la colpa della Rovina non sia da attribuire direttamente a loro, ma i più illuminati riconoscono che il loro disinteresse alle faccende degli uomini abbia reso possibile la catastrofe.

Scisma: durante lo Scisma l'Angelo Nero e le sue Schiere abbandonarono il Paradiso cacciati da Metatron, manifestando per la prima volta il Libero Arbitrio, prima appannaggio esclusivo del genere umano.

Segno: è la capacità che avevano gli Abbandonati (e che conservano tuttora almeno in parte) di riconoscersi immediatamente l'un l'altro.

Segrete: luoghi dell'inferno in cui risiedono i diavoli e parti della Matrice in cui essi si manifestavano, piccole zone di realtà virtuale alternative alla "realtà" della Matrice, simili alle Peculiarità, ma create dal potere del demone e non dalla tecnica. Dopo la Rovina, alcune di esse sono state distrutte o danneggiate, altre sono mutate acquisendo una sorta di volontà propria, apparendo e sparendo senza spiegazione. Tale processo di decadimento è tuttora in corso, per ciò le Moltitudini Infernali sono quelli che più avrebbero da guadagnare se si riuscisse a fermare la costante degenerazione della Matrice.

Seguaci del Nuovo Regno: religione eretica e gnostica, cui Dimeon Wu era affiliato. Sciolta da un decreto Vaticano.

Seguaci di Gaia: organizzazione ambientalista che dai tempi della rivoluzione industriale rifiuta la tecnologia, additandola come la fonte maggiore della corruzione mondiale.

Signori del Gioco: le famiglie che governano la Distesa Vegas e gestiscono il gioco in città.

Sfide: è il termine usato per definire la sfida rituale che un Abbandonato, ma in questi tempi anche un Vero Caduto, può lanciare ad un altro per impadronirsi di un suo Titolo. La sfida deve essere condotta al cospetto dell'Aereopagus. La Sfida ha lo scopo di mostrare all'Aereopagus chi dei due sfidanti è il più degno di portare il Titolo. Originariamente questo consisteva principalmente in dimostrazioni non cruente di virtù e lunghe discussioni politiche ed etiche, ma con l'arrivo dei Veri Caduti capita sempre più spesso che tali sfide finiscano per trasformarsi in una lotta fisica più o meno cruenta, e non è raro che la Sfida sia solo un pretesto per eliminare fisicamente un avversario (uccidere un proprio simile durante una Sfida è molto meno compromettente che ucciderlo al di fuori di essa). Oltre a ciò, rifiutare una sfida è altamente disonorevole, politicamente parlando, quindi tale pratica viene anche usata per stanare un Caduto che si stia nascondendo.

Sogno: il luogo dove risiedevano gli angeli, il paradiso. Alcuni strappi stanno apparendo nel materiale stesso del Sogno, ma fortunatamente fino ad ora, grazie anche al lavoro dei Coscienti, tali danno non destano preoccupazione.

Specchio: il nome che i Veri Caduti davano al Sudario, dato che essi potevano vedervi solo il loro riflesso.

Stasi: la convinzione di coloro che credono che la spirale della decadenza non si possa fermare, e quindi se ne fanno coinvolgere completamente. Comprende i drogati di Stim o Anubis, e tutti coloro che si abbandonano alla decadenza senza resistere. Viene fatta corrispondere alla Virtù del Coraggio e al Peccato dell'Accidia, il cui opposto è la Diligenza.

Strappato via: quando un essere vivente con un corpo va in Crash subentra una procedura di sicurezza che scarica la sua coscienza di nuovo nel suo cervello. Tale processo è però particolarmente doloroso e provante per la persona, e spesso il cervello o la coscienza del malcapitato ne risentono anche pesantemente.

Sudario: è il confine tra la realtà ed il Sogno. Dimeon Wu creò il progetto Demiurgo per superare tale confine. Negli ultimi tempi il Sudario ha cominciato a presentare piccoli strappi e lacerazioni, provocati anche dal costante lavoro dei Veri Caduti, che da tempo attendono l'apertura di un varco abbastanza grande nello

Specchio da permettergli di accedere al Sogno. I Coscienti hanno percepito tali strappi, e li stanno cercando e riparando, ove possibile, fino ad ora con buoni risultati.

Supporto Virtuale: è il termine comunemente usato per indicare la necessità di supporto tecnologico che richiede una particolare risorsa nella Matrice. Da quando la Rete è lasciata allo sbando, il Supporto Virtuale globale non è più sufficiente a garantire l'esistenza di tutte le entità presenti, e quindi può essere necessario dover fornire supporto ad hoc per una particolare risorsa.

Tempeste di Dati: fenomeno tra le aberrazioni più pericolose presenti nella Matrice, nate dopo la Rovina, a causa della sua mutazione incontrollata. Si manifestano come un'enorme volume di dati che investono i malcapitati e penetrano a forza nella loro stessa struttura informatica, sovraccaricandoli e danneggiandoli fino ad arrivare a distruggerne l'essenza.

Terra Perduta: nome che è stato dato al nostro mondo dopo la Rovina. Molti attribuiscono alla Rovina tutta la colpa dello stato attuale del mondo, ma la verità è che già da molto tempo prima era cominciata l'erezione della croce su cui sono state inchiodate l'una dopo l'altra tutte le speranze del mondo. Tutto ciò che di buono i governi democratici del 20° secolo avevano costruito era già stato spazzato via dalla corruzione e dalla sete di potere delle corporazioni, in perenne guerra tra di loro. Al culmine di tutto ciò, il governo degli Stati Uniti dovette addirittura essere venduto all'asta per poter far fronte ai debiti accumulati con le multinazionali. Il riscaldamento globale aveva continuato ad aumentare costantemente dai giorni nostri, costringendo le città a costruire sempre più verso l'alto, mentre nelle zone depresse sottostanti la popolazione era sempre più provata dalle insopportabili condizioni ambientali. Per contrastare tutto ciò venne cominciata la costruzione di cupole trasparenti sopra molte città, studiate per filtrare i raggi UV, ma quasi nessuna di tali opere venne portata a termine, a causa dell'olocausto fiscale e della voracità delle banche mondiali. E poi venne la Rovina. Da allora i limiti del consenso morale e sociale sono cambiati completamente: gruppi di estremisti portano la loro giustizia dettata dalla loro personale visione della realtà, mentre mancano riferimenti globali a cui gli incerti possano aggrapparsi. Così come non esiste nessuna potenza abbastanza forte da imporsi per dare dei canoni universali di equità e rettitudine morale. Molti uomini si ritrovano così a dovere la propria esistenza alle "sicurezze" offerte dalle grandi corporazioni. La maggioranza delle religioni pre Rovina, poi, sono state dimenticate. Molti hanno acquisito una nuova sensibilità per lo spirituale e da ciò sono nate numerose religioni e filosofie nel tentativo di spiegare e comprendere la nuova situazione. Dopo la Rovina, come è facile comprendere, si è diffusa una nuova diffidenza nei confronti della tecnologia ed in particolare dei sistemi informatici. La carta sta vivendo una nuova giovinezza. Tra i ricchi ed i potenti si sta diffondendo una anacronistica moda vittoriana, unitamente ad una passione per l'artigianato ed i libri antichi. Ed anche se molti di loro tentano di mantenere il segreto, la presenza dei Caduti sta sempre più, nel bene o nel male, modificando gli equilibri del mondo.

Terre Selvagge: il nome dato al nostro mondo dagli Abbandonati. Essi lo chiamarono così nei primi giorni dopo la Rovina, per indicare la caoticità del mondo e dei comportamenti umani a confronto con l'ordine e la rettitudine a cui essi erano abituati nell'Unica Città. Inoltre essi si trovarono a dover affrontare un mondo aggressivo e pericoloso, in cui dovettero rapidamente imparare a guardarsi le spalle dai pericoli, fisici ma soprattutto morali, cosa cui nell'Unica Città non erano abituati. Più di uno di loro imparò questa lezione sulla propria pelle.

Theurgicum o Teurgicum: religione eretica e gnostica, cui Dimeon Wu era affiliato. Sciolta da un decreto Vaticano.

Titolo: onorificenze o uffici che vengono dati ai Caduti, e che possono essere rubati o presi da altri Caduti a seguito di una Sfida o della decisione dell'Aereopagus. Un Titolo può essere assegnato ad un altro Caduto (o revocato da un Caduto non ritenuto degno) per sola decisione dell'Aereopagus, ma se questo non basta un Caduto può lanciare una Sfida ad un possessore di un Titolo per dimostrare il proprio valore.

Tocco: la sensazione provata da Dimeon Wu non appena superato il Sudario, che lui ha definito come una presenza dietro di sé.

Tradizione: la convinzione di coloro che credono che nel rispetto delle tradizioni e degli antichi modi di vita si celi l'unico modo di sopravvivere in questa Terra, senza continuare a scivolare lungo la spirale della decadenza. Viene fatta corrispondere alla Virtù della Speranza ed al Peccato dell'Invidia, il cui opposto è la Gentilezza.

Tradizioni: le sacre tradizioni sono le leggi che stabilivano le gerarchie dei Caduti nell'Unica Città.

Unica Città: la città celeste in cui vivevano gli Abbandonati nella perenne ammirazione della Luce. Dopo la Rovina nessuno ha più saputo niente dell'Unica Città, ma alcuni tra gli Illuminati e gli Abbandonati hanno potuto percepire a volte sprazzi di immagini in cui la Città appare in rovina ma non del tutto distrutta. I suoi minareti d'argento, i ponti filiformi, le infinite colonne e i saloni avvolti dalle nebbie sembrano essere al momento solo un ricordo, destinato all'oblio.

Velo: il confine che delimita il Pandemonio, e che dopo la Rovina si è lacerato ed ha lasciato uscire i Veri Caduti nel nostro mondo.

Venezia: la città è stata sommersa dal mare, e per preservarla è stata creata una cupola di vetro in cui la città giace come in una stasi eterna.

Veri Caduti: i membri delle Moltitudini Infernali, che da tempo immemorabile osservano l'umanità da oltre il Velo. Sfruttando le connessioni tra la Matrice ed il Pandemonio entravano nella rete per traviare noi uomini, e forse per spingerci verso quello che poi è stato la Rovina. Adesso essi possono entrare liberamente nel nostro mondo, e stanno attendendo il momento in cui anche lo Specchio (il nome che essi danno al Sudario, perché in esso possono solo vedere la loro immagine riflessa) si sarà frantumato, consentendogli di accedere al Sogno. Essi però sono i più preoccupati dalla decadenza della Matrice, probabilmente perché sono i più legati ad essa.

Vessillo del Portatore di Luce: dalla Visione Cremisi dell'arcangelo Michael: *“E nei giorni oscuri dopo la Caduta, il vessillo del Portatore di Luce verrà nuovamente innalzato. Ed egli avrà un nuovo volto ed una nuova forma, ed i credenti verranno a lui sulle ginocchia piegate...”*

Vie dell'Assiah: codici di condotta, modi di pensare e di essere seguiti da molti Abbandonati. Essi sono la cosa più vicina alla moralità umana che gli angeli conoscano. Seguendo tali percorsi, essi sperano di raggiungere l'Eidolon.

Visione Cremisi: la profezia di Michael secondo la quale egli dovrebbe essere il successore della Luce e diventare il dominatore di tutte le genti della terra.

Vittorienesimo: il nuovo sentimento nato in conseguenza all'avversione per la tecnologia seguita alla Rovina, caratterizzato dall'imitazione dello stile di vita dell'epoca Vittoriana, a partire dall'abbigliamento per arrivare all'architettura.

Wetware: la tecnologia informatica che viene utilizzata in congiunzione con la macchina umana, sia esso software che gira sfruttando le capacità elaborative di un cervello od un hardware che vi si collega direttamente.

Wet wire: il processo con cui si collega un wetware ad in corpo vivente o ad un cervello (vivente o meno).

INDICE

CAPITOLO I: AMBIENTAZIONE.....	3	Titoli dei Caduti.....	26
Il futuro passato.....	3	Le Sacre Tradizioni.....	27
Il mondo reale.....	3	CAPITOLO X: GRUPPI E PERSONALITÀ.....	28
Il mondo virtuale.....	4	Personalità famose.....	28
Il mondo spirituale.....	5	Gruppi conosciuti.....	29
Sette convinzioni.....	6	Altri tipi di personaggi ed entità.....	32
Conclusione.....	7	CAPITOLO XI: RELIQUIE.....	35
CAPITOLO II: ATLANTE DELLA TERRA PERDUTA.....	8	APPENDICE I: MAPPA DELLA TERRA PERDUTA.....	37
Il Nord America.....	8	APPENDICE II: APOCALISSI.....	38
Il Centro-Sud America.....	8	APPENDICE III: NOMI DEI CADUTI.....	40
La Vecchia Europa.....	9	ANGELI.....	40
Il Medio Oriente.....	10	Serafini.....	40
L'Asia.....	10	Cherubini.....	43
L'Africa.....	11	Troni.....	44
L'Oceania.....	11	Dominazioni.....	45
Il Polo Sud.....	11	Virtù.....	48
Luoghi nella Rete.....	12	Potestà.....	50
CAPITOLO III: CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	16	Principati.....	51
Tipi di personaggi.....	16	Arcangeli.....	52
Razze di personaggi.....	16	Angeli.....	54
Combinazioni tra razza e tipo di personaggio.....	16	DIAVOLI.....	56
Traits.....	16	Serafini.....	56
Edges & Hindrances.....	16	Cherubini.....	56
Gear.....	16	Troni.....	57
Background.....	16	Dominazioni.....	57
CAPITOLO IV: TIPI DI PERSONAGGIO.....	17	Virtù.....	57
Protagonista.....	17	Potestà.....	58
Coprotagonista.....	17	Principati.....	58
coMparsa.....	17	Arcangeli.....	58
Esperto.....	17	Angeli.....	59
CAPITOLO V: RAZZE.....	18	ALTRI.....	59
Caduti.....	18	Gruppi angelici.....	59
Illuminati.....	19	Gruppi diabolici.....	61
Metallici.....	19	Altri Angeli.....	61
Umani.....	20	Altri Diavoli.....	64
CAPITOLO VI: EDGES & HINDRANCES.....	21		
Nuove Hindrances.....	21		
Nuovi edges.....	21		
Nuove hindrances.....	21		
CAPITOLO VII: REGOLE AGGIUNTIVE.....	22		
Compendio.....	22		
Cibernetica.....	22		
La Matrice.....	22		
CAPITOLO VIII: TECNOLOGIA.....	23		
Medicina.....	23		
Matrice.....	23		
Virii.....	23		
IC.....	24		
Altri software.....	24		
Altre tecnologie.....	25		
CAPITOLO IX: I CADUTI.....	26		
Angeli e Demoni.....	26		
I Sacri Canoni.....	26		

