

### Passione

Malinconia: Hai un temperamento mutevole come la natura delle Dee Lunari. Non sapresti dire da dove provenga questa misteriosa tristezza capace di riempirti la mente di cupi pensieri. Effetti: Per ogni scena, al primo sorgere delle Lune, tira sul tuo punteggio Fortuna. In caso di fallimento, perdi un punto Voluntas e precipiti nella malinconia.

### DONO

Nephiogeno: Si dice che tu sia il figlio di una relazione illecita e che il tuo vero padre o la tua vera madre fossero qualcosa di più che mortali. Quale che sia la verità, senti per le nebbie, le nuvole, le acque dei fiumi e degli oceani una strana fascinazione.

Effetti: Puoi spendere un punto Fortuna per influenzare questi elementi, ad esempio una nebbia compatta potrebbe sorgere dai fiumi, un'intensa pioggia potrebbe scatenarsi. Gli effetti non sono mai istantanei, ma si manifestano in maniera graduale.



Vesti del Tiaso della Murena: indossi abiti dalla moda antica, che richiamano l'eleganza variopinta del Matriarcato Etoi. Un mantello di lino bianco, una cintura colorata e ornata di gemme e degli eleganti stivali di cuoio.

Effetti: +02 in tutti i tiri di Sarx di persuasione o seduzione.

Coltello da guerra di Beitris (x2): porti alla cintola una delle eleganti lame di bronzo di Beitris.

Effetti: +02 Soma in tutti i tiri di combattimento Danni:15 Classe leggera.



Vincitore della Taurobolia: Hai appreso l'arte di combattere contro tori, lupi ed ogni genere di bestia nei recinti sacri dedicati agli Dèi. In particolare hai trionfato in quel gioco sacro e terribile chiamato Taurobolia, nel quale si fronteggia un toro adulto armati solamente di un coltello o di una lancia corta.

Effetti: Guadagni +15 Soma in ogni combattimento contro le belve. Inoltre, al termine del pericoloso rituale, tira Pneuma, in caso di successo guadagni un punto Fortuna e un punto Voluntas.

Aristocratico Etoi: Sei stato educato secondo lo stile raffinato dell'antica condotta Etoi. Puoi essere cortese ed elegante come anche minaccioso e inquietante con la stessa naturalezza. La tua voce, il tuo corpo e il tuo sguardo comandano rispetto. Effetti: +10 Sarx in tutti i tiri.



Iatromante: Hai appreso le arti della guarigione dalle labbra dei sapienti e servendo nei Santuari dedicati a Cirta Iatromantis, la Guaritrice, o quelli consacrati a Metimelano Igeo, il Risanatore. Unisci alla più grande devozione per questi Immortali anche l'esperienza e lo studio del sapere medico.

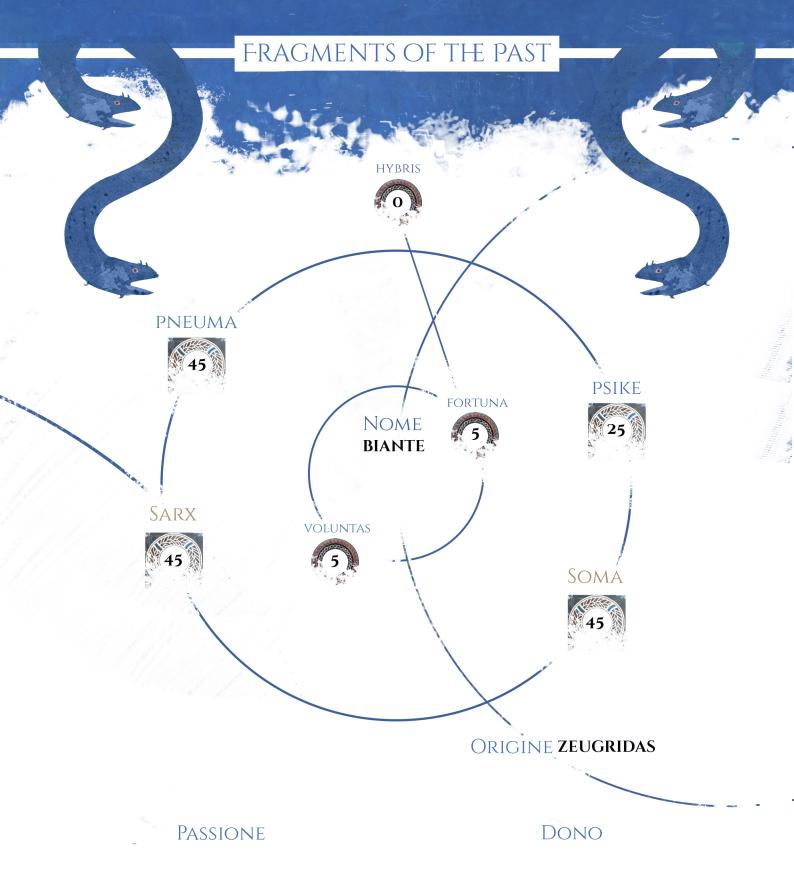
Effetti: Guadagni +20 Psiche in tutti i tiri relativi alle arti mediche. In caso di successo in un tiro di guarigione, se non possiedi più di 1 punto Hybris, raddoppia la quantità di punti Soma derivanti dal tuo intervento guadagnati dal paziente.



Giocatore di Dadi: Ami i giochi di dadi, astragali e tutte le competizioni che pongono i mortali alla mercé del caso. Ricorda, gli Dèi proteggono chi sa rischiare con accortezza, ma puniscono chi sfida il destino.

Effetti: Guadagni +1 a tutti i tiri sui punti Fortuna. Inoltre, puoi ritirare un qualunque tiro fallito una volta per Scena, il nuovo risultato sostituisce il primo.

Benedizioni, Maledizioni ed
Effetti Temporanei



Furia: L'ira può consumarti come una fiamma brucia il legno secco. Quando sei acceccato dalla rabbia puoi fare e dire cose terribili. Sii prudente. Effetti: Piccoli gesti sconsiderati possono renderti furioso. Quando ti senti offeso tira sul tuo punteggio di Psiche, in caso di fallimento devi dare sfogo alla tua inclinazione o spendere 2 punti Voluntas per controllarti Custode del Talismano: Possiedi un antico talismano con una storia meravigliosa, il suo valore è inestimabile. Le tue imprese sono parte dei racconti fantastici che si narrano sul conto di questo prodigioso Gheras.

Effetti: Finché ne manterrai il possesso, guadagni un +05 in tutti i tiri di seduzione e intimidazione. [Egida degli Acamantidi]



Egida degli Acamantidi: un lungo drappo di pelle di toro, sormontato dalla testa maestosa dell'animale. Si dice fu donato da Crino, figlio del Dio Metimelano, ad Acamante, la progenitrice della Stirpe. Altre leggende raccontano che fu Tesmi l'Iskuzai a porlo sulla tomba della Matriarca sua antica nemica, come segno di rispetto. Effetti: l'Egida protegge la testa e il torso. Sotto di essa è possibile indossare una corazza, ma non un elmo. Protezione: 25 Classe: Media.

Coltello da guerra di Beitris (x2): porti alla cintola una delle eleganti lame di bronzo di Beitris.

Effetti: +02 Soma in tutti i tiri di combattimento Danni:15 Classe leggera.

Giavellotto: Un'asta munita di un'affilata punta di metallo.

Effetti: Danni:15 (corpo a corpo) Danni: 35 (scagliata) Classe media.



Vincitore della Taurobolia: Hai appreso l'arte di combattere contro tori, lupi ed ogni genere di bestia nei recinti sacri dedicati agli Dèi. In particolare hai trionfato in quel gioco sacro e terribile chiamato Taurobolia, nel quale si fronteggia un toro adulto armati solamente di un coltello o di una lancia corta.

Effetti: Guadagni +15 Soma in ogni combattimento contro le belve. Inoltre, al termine del pericoloso rituale, tira Pneuma, in caso di successo guadagni un punto Fortuna e un punto Voluntas.

Atleta Iskuzai: Come da usanza tra molti Iskuzai, sei avvezzo all'esercizio fisico per prepararti alla guerra o per competere nei grandi giochi sacri. Effetti: + 10 Soma in tutti i tiri.



Impavido: Forse il rito d'iniziazione all'età adulta ha fortificato il tuo cuore, o forse in te gli Dèi hanno voluto infondere un immortale coraggio. In ogni caso, non c'è evento, per quanto terribile, che riesca a spaventarti.

Effetti: Sei immune alla Paura. Il tuo esempio ispira i compagni, che guadagnano +2 ai tiri sul punteggio Voluntas per resistervi.



Statuario: Il tuo fisico è plasmato da un esercizio costante. Sei simile alle statue che ornano i templi, i tuoi movimenti sono eleganti, i muscoli tesi e flessuosi come quelli di una pantera.

Effetti: Tiri Soma, anziché Sarx, per sedurre e intimidire.

Benedizioni, Maledizioni ed Effetti Temporanei



# Passione

Follia: Perché Il Fato ti ha maledetto con visioni e voci terribili? O forse sono gli Dèi a sussurrare nella tua mente segreti troppo grandi per la mente umana?

Effetti: Sei preda di terribili visioni. Durante il Proemio, tira sul tuo Punteggio base di Pneuma. In caso di fallimento subisci -10 Pneuma e Psiche fino alla fine della Scena e non puoi spendere punti Voluntas nei tiri relativi a questi Attributi. Tuttavia, i folli sono cari agli Dèi, hai +1 punto Fortuna.

#### DONO

Aedo: Le due Lune ti hanno donato l'ispirazione poetica. Le Dee ti sussurrano versi, ritmi incantevoli e riempiono la tua mente di molte meravigliose conoscenze circa i fatti della storia umana, le leggende degli Dèi e i segreti del Regno dei Delfini.

Effetti: Durante il Proemio puoi tirare il tuo punteggio Fortuna. In caso di successo, guadagni +20 in ogni tiro relativo al canto e in tutti i tiri di conoscenza, fino alla fine della Scena. In queste favorevoli circostanze, le tue parole possono precipitare nella disperazione o innalzare all'ardimento, tutti gli effetti generati dalla tua esibizione sono raddoppiati.



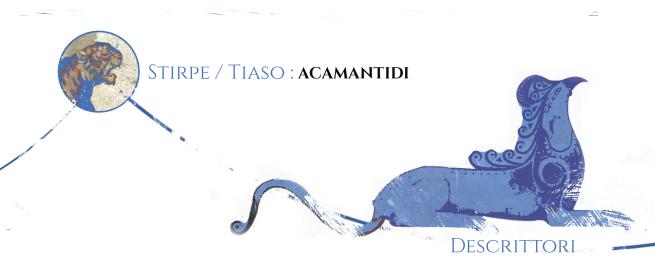
Arpa-antilope Etoi: Un'arpa di legno, guscio di tartaruga, tendini di toro e corna di antilope, dipinta e scolpita secondo la moda degli Etoi. Effetti: +02 In tutti i tiri relativi al suo uso. Classe: Leggera.

Coltello da guerra di Beitris: Porti alla cintola una delle eleganti lame di bronzo di Beitris.

Effetti: +02 Soma in tutti i tiri di combattimento Danni:15 Classe leggera.

Pantherion: Elmo di bronzo ornato da una figura felina. È un simbolo dell'aristocrazia guerriera Iskuzai, in particolare di coloro che combattono nella falange.

Effetti: +02 in tutti i tiri di Intimidazione Protezione: 30 Classe Pesante.



Gigante: Con l'altezza e l'ampiezza del petto, sovrasti chi ti sta intorno. Il tuo fisico sembra possedere naturalmente una forza e una solidità straordinarie. Effetti: Aumenta di 5 il tuo punteggio base di Soma, tuttavia subisci un malus di -10 in tutti i tiri che riguardano grazia nei movimenti e nei gesti. Inoltre, la tua statura e i tuoi muscoli sono spesso sufficienti a dissuadere gli aggressori, guadagni +10 in tutti i tiri di Intimidazione.

Coreuta: Ami la danza, la musica e il canto. Puoi esibirti nelle danze guerriere, conosci i più cupi lamenti funebri e i ritmi più seducenti. Nulla desideri quanto il lampo di meraviglia nello sguardo degli spettatori! Effetti: Guadagni +10 in tutti i tiri relativi ale esibizioni di danza, musica, canto. Al termine dell'esecuzione tira Sarx per determinarne la bellezza e l'eleganza, in caso di successo, guadagni 1 punto Voluntas.



Oplita Iskuzai: Sei stato addestrato a combattere nella rinomata falange. L'appartenza al reggimento è spesso riservata alle famiglie aristocratiche, come a Mindos, o privilegio di tutti i cittadini, donne e uomini, come nella bellicosa Letheia. La tua vita è stata scandita dalla marcia, dall'affilato profilo delle lance e dal peso dell'ampio scudo di bronzo chiamato oplon.

Effetti: Quando impugni uno scudo di classe pesante e una lancia guadagni +10 Soma a tutti i tiri, inoltre puoi parare un attacco addizionale, per un totale di due attacchi nello stesso scambio. Queste parate addizionali possono essere usate per far fronte a molteplici avversari o per proteggere un compagno che ti fosse accanto, ma non ti consentono di ritirare un tiro per una parata fallita.





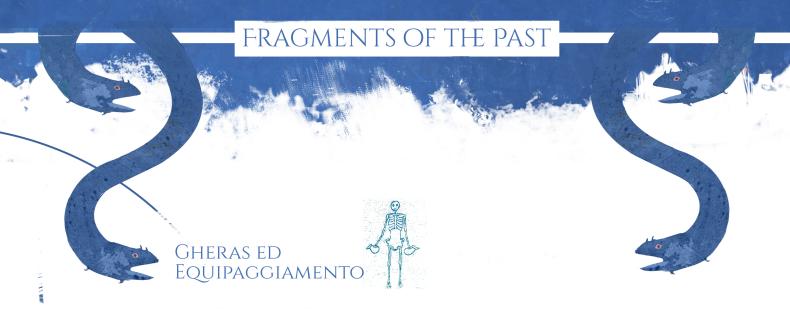
# Passione

Invidia: Invidia: Sei corroso dall'invidia, confronti i tuoi meriti, le tue sventure e fortune con quelle degli altri, covando disprezzo e rancore. I poeti dicono non vi sia tormento più doloroso dell'invidia.

Effetti: Ogni circostanza che ti esponga a questi paragoni richiede un tiro sul tuo punteggio Voluntas, in caso di fallimento perdi 2 punti Voluntas.

#### DONO

Glaucopide: I tuoi occhi grandi e luccicanti, ti hanno meritato l'epiteto di Glaucopide (dagli Occhi Luminosi). Hai una vista insolitamente acuta e capace di catturare i più minuti dettagli perfino al crepuscolo. La tua straordinaria sensibilità si applica anche a sondare gli altrui pensieri e a decifrarne i più riposti segreti. Effetti:Guadagni un +20 a Pneuma in tutti i tiri, eccettuati quelli relativi ai riti sacri. Inoltre, chi cercasse di ingannarti subirebbe un malus di -10 a tutti i tiri relativi.



Vesti del Tiaso della Murena: indossi abiti dalla moda antica, che richiamano l'eleganza variopinta del Matriarcato Etoi. Un mantello di lino bianco, una cintura colorata e ornata di gemme e degli eleganti sandali.

Effetti: +02 in tutti i tiri di Sarx di persuasione o seduzione.

Anello del reggitore: ti cinge il dito un vecchio anello d'oro di una Dinastia [Acamantidi]. È un simbolo concreto del tuo potere. L'anello reca lo stemma di famiglia accompagnato da una spiga di grano.

Effetti: È l'effige del tuo potere su una stirpe Iskuzai. +04 in Sarx in tutti i tiri che coinvolgano appartenenti a quella famiglia.

Arco Etoi di corno: Un arco leggero ricavato dalle corna dell'ibex dipinte con motivi vegetali verdi e rossi. 25 Danni. Classe leggera



Atleta Iskuzai: Come da usanza tra molti Iskuzai, sei avvezzo all'esercizio fisico per prepararti alla guerra o per competere nei grandi giochi sacri. Effetti: +10 Soma in tutti i tiri.

Scriba: Pochi sono coloro che conoscono in dettaglio il segreto delle lettere, la frequentazione della lingua scritta e dei suoi misteri è riservata ai più raffinati eruditi. Hai studiato i numeri, gli alfabeti e i geroglifici di molti popoli, sai scrivere ed eseguire complessi calcoli geometrici e matematici.

Effetti: Aumenta il tuo punteggio base di Psiche o Pneuma di 5. Inoltre, quando vieni a contatto con una nuova lingua tira il tuo punteggio Voluntas, in caso di successo sai esprimerti correttamente in quell'idioma avendolo appreso precedentemente.

