

Paladino

Nell'anno 215, in occasione del primo *Concilio dei Vescovi* e della costituzione della Chiesa della Luce, vengono formalizzati tre ordini di Paladini (*Pyros*, *Dytros* e *Kayah*) con il compito formale di affiancare sul campo l'operato dei suoi sacerdoti. Nel corso dei secoli l'incarico originario ha subito una serie di importanti cambiamenti portando alla formazione di ordini più indipendenti tra loro rispetto al passato, uniti tanto nei comuni ideali della Luce quanto nella costante lotta ai culti delle tenebre e alla spinta ribelle, selvaggia e individualista da loro propugnata. L'ordine più rappresentato sul territorio del granducato è senza dubbio quello dei Paladini di *Pyros*, seguito nell'ordine da quello di *Dytros* e da quello di *Kayah*.

L'addestramento delle Vesti Bianche

Prima di ricevere la nomina ciascun aspirante paladino inizia il suo addestramento indossando la *veste bianca*: tale veste simboleggia la purezza e l'innocenza di cui il fedele intende riempire il proprio cuore prima di affrontare le molteplici prove fisiche e psicologiche che lo porteranno alla crescita interiore necessaria per il raggiungimento della sua meta: tale addestramento avviene necessariamente all'interno di un monastero, una abbazia (sotto la guida di un rettore o abate) o una casa-fortezza (sotto la guida di un Guardiano o Difensore del Tempio) e può essere iniziato soltanto dopo aver compiuto il nono anno di età. L'addestramento ha una durata minima di 4 anni, variabile a seconda dell'attitudine e dei risultati del fedele. Di norma le Vesti Bianche sono ammesse all'addestramento soltanto prima di aver compiuto il diciassettesimo anno di età, ma è comunque consentito accogliere vocazioni tardive purché corroborate da una Fede salda e indiscussa.

Le investiture dei Paladini

In modo del tutto simile a quanto previsto per i *sacerdoti* anche per i paladini esistono tre gruppi di *investiture*, ciascuno suddiviso in molteplici *nomine*: come si può vedere, i gradi previsti per ciascuna di esse ricalcano in parte la struttura militare vigente all'interno del Granducato.

Custode del Tempio

Rappresenta l'investitura iniziale che la veste bianca riceve al termine del suo addestramento: tale nomina è conferita dal rettore o abate presso il cui monastero o abbazia il paladino ha ricevuto il suo addestramento o dal Guardiano del Tempio al quale è affidata la casa-fortezza presso la quale il paladino ha militato. In entrambi i casi la veste bianca deve aver compiuto il sedicesimo anno di età. L'investitura prevede inoltre che vengano soddisfatte con successo le cosiddette *nove benedizioni*:

- La benedizione del genitore (o del suo tutore, se orfano).
- La benedizione del maestro (nella maggior parte dei casi un paladino di grado non inferiore a quello di Custode della Fede).
- La benedizione del precettore (solitamente il sacerdote o lo studioso presso il quale il paladino ha imparato a leggere e a scrivere).
- La benedizione della guida (il sacerdote/paladino alle cui cure la veste bianca è stata inizialmente affidata e che ha seguito il suo percorso spirituale, non di rado l'abate stesso o un sacerdote/paladino che milita stabilmente nel monastero/abbazia/casa-fortezza).
- La benedizione dei compagni (cinque vesti bianche o paladini scelti segretamente in misura pari a uno dal maestro d'armi, uno dal precettore, uno dal genitore e due dalla guida spirituale).

Il paladino dovrà preoccuparsi di richiedere le prime quattro benedizioni: a seguito della richiesta il genitore, il maestro, il precettore e la guida dovranno presentarle segretamente e per iscritto al rettore/abate/Guardiano o Difensore del Tempio: quest'ultimo si occuperà di valutarle e, in caso di unanimità positiva, chiederà ai quattro "testimoni" di nominare i cinque compagni che dovranno dare l'ultima benedizione: affinché la nomina abbia successo è necessario che le nove benedizioni siano tutte positive, in caso contrario la veste bianca rimetterà il suo destino nelle mani del monastero che (a seconda dei casi) potrà consentirgli o meno di riprovare.

- **Adepto Paladino:** E' il titolo attribuito al Paladino al momento dell'investitura a Custode del Tempio e che di solito mantiene per il primo anno di nomina o fino al termine della sua prima missione di una certa importanza. Il paladino potrà essere affidato a una chiesa o a una caserma in modo permanente e/o agli ordini di un Guardiano del Tempio: quest'ultimo avrà cura di affidarlo a sua volta a una guida spirituale (solitamente un soldato o custode della Fede) che avrà il compito di portarlo in giro a fare esperienza.
- **Soldato della Fede:** Nomina convenzionalmente data al Paladino alla fine del suo primo anno di attività o al termine della sua prima missione vera e propria. Si tratta del titolo più comune tra i paladini giovani: consente una limitata autonomia decisionale e, in taluni casi, di provvedere all'addestramento di un **Adepto Paladino** (vedi sopra).
- **Custode della Fede:** Nomina data a un Paladino a seguito di alcune missioni conseguite con successo e/o come premio per sacrifici o comportamenti particolari. Il titolo identifica un paladino di provata fede, in grado di portare il messaggio degli Dei in territorio ostile a testa alta e di non perdersi d'animo di fronte a nessuna situazione per quanto ostile o dura possa essere; ai Custodi della Fede vengono concesse ampie autonomie decisionali e, in molti casi, incarichi di responsabilità come provvedere all'addestramento di uno o più paladini di grado inferiore, guidare spedizioni in territori ostili o compiere missioni per conto della chiesa.

Guardiano del Tempio

L'investitura a Guardiano del Tempio viene data dopo alcuni anni di attività (minimo 3) e indica un paladino esperto e capace, in grado di infondere coraggio e sicurezza ai giovani adepti. Non di rado i Guardiani del Tempio ricoprono ruoli di comando o di controllo, spesso assistiti da paladini più esperti o capaci fino a quando non imparano a camminare da soli.

- **Sottotenente:** E' il titolo riservato al paladino che aiuta un superiore (tenente o capitano) nello svolgimento delle sue mansioni: a seconda degli incarichi affidati al suo superiore il sottotenente ha il compito di addestrare i giovani paladini, valutare i loro progressi con la spada o con lo studio, portarli con sé in missione o anche partecipare a spedizioni particolarmente importanti, delicate o rischiose. E' un ruolo che richiede una grande dedizione e presuppone una fiducia totale nei confronti del proprio superiore.
- **Tenente:** E' il titolo riservato al paladino che aiuta un superiore (capitano o guardiano della fede) nello svolgimento delle sue mansioni: a seconda degli incarichi affidati ha il compito di organizzare una casa-fortezza o una spedizione in assenza del capitano, occuparsi dell'addestramento delle truppe, organizzare o portare a termine missioni particolarmente delicate o importanti, occuparsi dei rapporti con sacerdoti o altri paladini, etc.; è un ruolo di grande responsabilità che richiede una dedizione quasi totale e non di rado alcune doti di comando.
- **Capitano:** E' il titolo riservato al paladino a cui viene affidato il comando di una spedizione particolarmente importante o delicata e/o di una casa-fortezza di piccole o medie dimensioni. A seconda dei casi e dei luoghi il capitano dei paladini può doversi occupare di una serie di mansioni anche molto diverse, tutte contraddistinte da una dedizione totale al compito e da una grande responsabilità sentita nei confronti dell'ordine e della stessa chiesa della Luce.
- **Guardiano della Fede:** Rappresenta il massimo grado previsto per il Guardiano del Tempio: è il titolo riservato alla maggior parte dei capitani delle case-fortezza, ai quali è richiesta una dedizione totale al compito e una enorme responsabilità nei confronti dell'ordine e della chiesa della Luce: in aggiunta agli obblighi dei capitani, sulle spalle dei Guardiani della Fede si riversano anche molte responsabilità politiche e diplomatiche nei necessari rapporti con le istituzioni locali, con la chiesa e i vescovi dei territori circostanti, con i nobili e i feudatari del luogo e con i rappresentanti del popolo.

Difensore del Tempio

I difensori del Tempio sono pochi in numero (una dozzina di maggiori, dai due ai quattro colonnelli e un solo comandante per ducato): il Difensore della Fede è il Comandante supremo dell'ordine e salvo eccezioni risiede in una città Ducale, quasi sempre **Greyhaven**. In condizioni di pace ricoprono tutti un ruolo analogo a quello di Guardiano della Fede, e sono a capo delle case-fortezza più importanti, non di rado affiancati da un Guardiano del Tempio che le dirige formalmente sotto la loro egida.

- **Maggiore:** Paladino che ha il compito di coordinare l'operato di più capitani: in zona di guerra si occupa di missioni di importanza strategica e spesso ha il comando di unità operative o squadroni di assalto.
- **Colonnello:** Paladino con il compito di coordinare l'operato di più maggiori: in zona di guerra prende le decisioni sul campo, ha la possibilità di modificare o interpretare gli ordini del suo comandante e di darne di propri. Gestisce e manovra il reparto dell'esercito a lui affidato e ha piena autonomia sui suoi uomini.
- **Comandante:** Paladino con il compito di comandare sul campo tutti gli altri paladini: in zona di guerra prepara e decide le tattiche e dispone gli uomini sul campo, assegna i Colonnelli e i Maggiori ai vari reparti e impartisce le linee guida su cui si basa la campagna militare.
- **Difensore della Fede:** Comandante supremo dell'ordine, le cui decisioni sono seconde soltanto a quelle del Sacro Collegio (e, secondo l'interpretazione di molti, neppure ad esse).

Catena di comando

Tutti i Custodi del Tempio rispondono direttamente al loro comandante, solitamente il Guardiano del Tempio della chiesa o della fortezza a cui vengono affidati: quest'ultimo ha la responsabilità di addestrarli, provvedere alla loro crescita spirituale e assegnar loro di volta in volta missioni adeguate alla loro esperienza. Se la situazione lo richiede il comandante può anche disporre un'assegnazione del Paladino ad un altro comandante, a patto che quest'ultimo acconsenta a prendere il Custode del Tempio sotto la sua influenza.

Quando due o più paladini si trovano ad operare insieme il comando spetta sempre al paladino di grado più alto, salvo ordini espliciti da parte di un Guardiano o Difensore del Tempio: quando il grado è lo stesso, il comando spetta al paladino di più antica nomina.

L'unica eccezione a questa regola è costituita da eventuali missioni segrete o incarichi speciali, ricevuti dal Paladino dal suo diretto superiore. Tali incarichi potrebbero richiedere assoluta segretezza; in quel caso il Paladino potrà evitare di rispondere alle domande di eventuali superiori esterni alla vicenda o di mettersi al loro servizio; potrà inoltre, se interrogato sul suo incarico, limitarsi a comunicare le informazioni che è stato autorizzato a rivelare senza per questo mancare di rispetto all'ordine. Ovviamente questo presuppone una piena compatibilità tra tali ordini e il rispetto delle regole della chiesa e del feudo: in caso contrario il paladino di grado più alto ha la facoltà di opporsi, facendo nascere un contenzioso che di solito si risolve con un provvedimento formale di un Difensore della Fede (o, in rari casi, di un Vescovo) nei confronti del confratello che verrà giudicato colpevole. In ogni caso, una eccessiva reticenza a collaborare potrebbe portare ad attriti o a incompatibilità di vario tipo che a loro volta potrebbero avere conseguenze di tipo disciplinare sul paladino stesso o sul suo diretto superiore.

Le Regole dei Paladini

Tutti i paladini, al momento della loro investitura a Custode del Tempio, prestano il giuramento di servire e onorare i valori e gli ideali propri della Luce e del Dio al cui ordine intendono consacrare la propria vita. In conseguenza di questo giuramento assumono l'impegno a impostare la propria vita lontana dal peccato e dalla tentazione, cercando di onorare una serie di regole comportamentali in parte comuni, in parte specifiche per ciascun ordine. Le regole sono le stesse previste per i Sacerdoti dell'ordine corrispondente.

Le Regole comuni

- Il Paladino non dovrà prendere la vita di un'altra persona se non in una situazione di vita o di morte.
- Il Paladino non dovrà mettere a rischio la vita di un'altra persona in assenza di valide ragioni.
- Il Paladino dovrà astenersi dalla ricerca del guadagno personale, dal furto e dall'appropriazione indebita.
- Il Paladino non dovrà mai disonorare la Luce, i suoi colori, i suoi valori, le sue insegne, le sue armi e la sua armatura.
- Il Paladino non dovrà mai cadere preda della disperazione, del dubbio o della sfiducia nei confronti della sua Fede.

Note

N.B.: Il Master è libero di aggiungere o eliminare voti a suo piacimento, avendo cura di non esagerare nè in un senso nè nell'altro: voti troppo permissivi potrebbero svilire la figura del paladino, mentre voti troppo totalizzanti potrebbero togliere spazio agli altri giocatori costringendo quest'ultimo a "farsi avanti" in continuazione assumendo su di sé qualsiasi rischio o pericolo a tutto svantaggio del divertimento degli altri componenti del gruppo.

La Regola Aurea

- **Il Paladino si impegna ad anteporre la vita e l'incolumità degli altri alla propria.** In termini di gioco questo significa che il Paladino si impegna a non scegliere se stesso o altri Paladini come bersaglio di un Dono in tutte le situazioni in cui potrebbero portare beneficio a un altro essere umano. Tale obbligo morale è sempre valido, indipendentemente dal numero dei possibili bersagli, con le sole seguenti eccezioni:
 - Assenza di fedeli intorno a lui: il paladino si trova da solo, è l'ultimo rimasto in piedi o è l'unico bersaglio che potrebbe beneficiare degli effetti del dono (purché sia l'unico, non il più indicato: indicare se stessi come bersaglio di un dono che porta benefici al combattimento è consentito soltanto se tutti i personaggi coinvolti nel combattimento hanno già addosso lo stesso dono, e così via).
 - Doni pensati per essere attivati su creature ostili, oggetti o aree (esempio 3x3x3 metri) o altri bersagli diversi dai fedeli.

La Regola della Virtù

- **Il Paladino della Luce si impegna a non agire mai secondo il proprio guadagno personale e/o per soddisfare scopi diversi da quelli connessi alle sue vesti.** In termini di gioco questo significa che il Paladino si impegna a non utilizzare la propria spada e/o i propri Doni per ottenere vantaggi personali, ovvero per favorire l'interesse di qualcuno a discapito di qualcun altro, ovvero per scopi che contravvengano ai dettami della Chiesa della Luce. Questo impegno si intende valido in qualsiasi circostanza, anche sotto qualsiasi tipo di imposizione, ordine, ricatto o costrizione di sorta.

La Regola della Divinità

L'ultima Regola da rispettare è legata alla Divinità alla quale il Paladino consacra le sue vesti. Si tratta di una limitazione ulteriore a cui egli sceglie di sottoporsi per temprare la sua volontà ed esaltare con il suo comportamento quotidiano i valori e gli ideali che sorreggono la sua Fede.

Sebbene ciascun ordine abbia la sua Regola specifica da rispettare, molti Paladini fanno del loro meglio per impostare la propria esistenza nel rispetto di tutte le *Regole delle Divinità* previste.

La Regola di Pyros

- Il Paladino non dovrà mentire al suo prossimo o utilizzare la menzogna come scorciatoia per il raggiungimento di un risultato o di uno scopo o nascondere tale menzogna con il suo silenzio. Non potrà inoltre celare la sua natura di soldato della Fede facendo uso di travestimenti, maschere o trucchi di sorta o prendere parte a un'azione simile, nè potrà nascondere la sua natura. Ha inoltre il compito di infondere il coraggio e l'amore per la verità nelle persone con cui entra in contatto.

La Regola di Kayah

- Il Paladino non dovrà mai cadere preda del vizio o della soddisfazione personale, preservando se stesso dall'ebbrezza dell'alcol, dal piacere carnale, dalla golosità per il cibo, dal consumo di tabacco e dal consumo di qualsivoglia droga. Ha inoltre il compito di sostenere la causa della conoscenza e di portare la Luce nei misteri che circondano lui e le persone con cui entra in contatto.

La Regola di Dytros

- Il Paladino non dovrà mai cadere preda dell'ira, non potrà mai disubbidire a un ordine ricevuto dal proprio diretto superiore: non potrà inoltre infrangere la legge, a meno che essa non entri in conflitto con gli ordini ricevuti: dovrà infine necessariamente intervenire in difesa dei precetti della Luce e della giustizia ogniqualvolta essi vengano infranti. Ha inoltre il compito di sostenere la causa della giustizia e di infondere l'amore per essa nei cuori delle persone con cui entra in contatto.

I Paladini e la società

Paladini di Pyros

Si tratta dell'ordine numericamente più diffuso, il cui compito principale è quello di difendere la comunità di fedeli mettendo in pratica i principi del coraggio e della verità: la maggior parte delle fortezze si trova all'interno delle contee e delle baronie, e porta i paladini di Pyros ad avere un livello di conoscenza delle meccaniche cittadine e nobiliari superiore rispetto agli altri ordini: per questo motivo vengono spesso usati come punti di contatto tra la chiesa e il potere feudale e non di rado le loro missioni riguardano direttamente o indirettamente le sorti della città, i suoi cittadini, i governanti o i nobili locali. Non di rado svolgono compiti di pubblica utilità aiutando la guardia civica locale o mettendosi al servizio delle chiese della zona.

Il rapporto continuativo e nella maggior parte dei casi cordiale che molti di loro hanno con i loro concittadini li rende particolarmente benvenuti e spesso richiede una visione ottimista, solare e positiva delle cose unita a una grande capacità di saper perdonare.

Paladini di Kayah

Si tratta dell'ordine meno diffuso all'interno delle grandi città: nella maggior parte dei casi le fortezze di Kayah non sono edifici a se stanti ma fanno parte di complessi più grandi, quasi sempre chiese, abbazie o monasteri posti a una certa distanza dalle contee e delle baronie; questo rende i rapporti con il potere costituito meno forti e contribuisce generalmente a rendere l'ordine più autonomo ma anche meno influente rispetto a quanto avviene per Pyros, caratteristica che varia comunque molto da zona a zona.

I paladini di Kayah hanno il compito principale di portare la luce della chiesa nell'oscurità: questo li porta non di rado a contatto con misteri e luoghi oscuri e, non di rado, a muoversi nell'ombra. La loro preparazione li rende particolarmente adatti a confrontarsi con situazioni di ordine sovranaturale e a mantenere il sangue freddo di fronte all'ignoto. Sono spesso caratterizzati da una indole cupa e riflessiva, da una sviluppata capacità di giudizio e da una mente estremamente lucida, che consente loro di analizzare le cose tenendoli al riparo da condizionamenti esterni. La loro

elevata capacità di concentrazione è ulteriormente rafforzata dal rispetto della Regola di Kayah, che impedisce loro di cadere preda di qualsivoglia distrazione e non di rado li rende maggiormente schivi, riservati e solitari rispetto agli altri paladini.

Paladini di Dytros

Organizzato secondo una rigida impostazione gerarchica e posto alle dirette dipendenze del Patriarca di Turn a Delos, del Sacro Collegio a Greyhaven, l'ordine di Dytros svolge incarichi di natura prevalentemente militare: essi vanno dalla scorta a personalità religiose di rilievo, alle missioni di perlustrazione all'interno dei territori inesplorati, al recupero o alla consegna di importanti reliquie o manufatti. Le case-fortezze di Dytros sono spesso simili a dei castelli veri e propri, e vengono spesso utilizzate come baluardo difensivo per la protezione di sacerdoti e fedeli durante guerre improvvise, epidemie e calamità naturali: si tratta solitamente di costruzioni imponenti e di grandi dimensioni con al loro interno un gran numero di posti letto e talvolta un ospedale, solitamente costruite su posizioni strategicamente rilevanti e altamente difendibili o all'interno di città fortificate.

A differenza dei paladini di Pyros e di Kayah, che sono soliti dipendere da una fortezza ben precisa, i paladini di Dytros hanno la caratteristica di essere in gran parte itineranti: raramente ricevono un'assegnazione definitiva, e il loro superiore di riferimento cambia spesso di missione in missione. Questo, unito alla mancanza di un ordine sacerdotale di riferimento, rende la maggior parte dei paladini di Dytros particolarmente autonomi e ne sviluppa in misura maggiore l'intraprendenza e lo spirito d'iniziativa: il minore controllo a cui sono soggetti, unito al ferreo rispetto delle istruzioni ricevute prescritto dalla Regola di Dytros, è in alcuni casi fonte di contrasti e conflitti di competenze con l'ordine costituito e talvolta persino con gli ordini sacerdotali e templari della zona.

I paladini di Dytros sono caratterizzati dalla loro indole spesso rigida, diretta e pragmatica e da un profondo senso di giustizia: la maggior parte di loro dedica la propria vita alla ricerca incessante dell'equilibrio, alla riparazione dei torti e alla risoluzione dei contrasti intorno a loro.

Abbandono delle vesti

Similmente a quanto avviene per i sacerdoti è previsto che un paladino possa rimettere spontaneamente le sue funzioni o essere sollevato, temporaneamente o definitivamente, da esse. Per regolamentare queste eventualità la Chiesa della Luce prevede quattro procedure molto diverse tra loro: il *congedo*, la *rinunzia* e l'*allontanamento*; tutte hanno in comune il fatto di poter essere ratificate unicamente da un Difensore della Fede, sebbene le pratiche vengano solitamente avviate dal diretto superiore del paladino stesso. Quest'ultimo ha comunque sempre la facoltà di sospendere temporaneamente il paladino dall'esercizio delle sue funzioni, per un periodo a sua discrezione.

Congedo

Il *congedo* è la formula con cui la chiesa determina la conclusione provvisoria o definitiva della carriera operativa di un paladino: può essere richiesto dal paladino stesso o dal suo superiore e necessita dell'approvazione da parte di entrambi; può avere una durata determinata (solitamente espressa in un certo numero di mesi o anni) o indeterminata, e a differenza della *rinunzia* e dell'*allontanamento* non ha un carattere definitivo; nella maggior parte dei casi tale procedura viene utilizzata per ritirare dal servizio i paladini anziani o altrimenti impossibilitati a prestare incarichi operativi, anche a titolo definitivo. Un paladino in congedo mantiene il titolo e l'importanza formale legati alla sua nomina, ma non può esercitare funzioni operative o prendere parte alle missioni in modo ufficiale: la maggior parte di essi restano comunque molto legati all'interno della struttura religiosa, e il loro bagaglio di esperienze e conoscenze è spesso sufficiente a mantenere intatta la loro importanza e reputazione: non è infrequente che a un paladino in congedo vengano affidati incarichi o compiti "non ufficiali" direttamente o indirettamente collegati a quelli affidati ai paladini regolari.

Rinunzia

La *rinunzia* nasce dalla convinzione del paladino stesso di non essere più in grado di portare avanti la sua battaglia: si tratta di una conclusione problematica, spesso dovuta a crisi di fede o dubbi sull'opportunità di continuare la propria battaglia o la propria vita seguendo le regole previste dall'ordine. Non va comunque necessariamente visto come un abbandono degli ideali o delle convinzioni proprie della chiesa della Luce ed è anzi spesso una scelta dolorosa e sofferta, resa necessaria da situazioni non sempre sotto il completo controllo del paladino stesso: una volta accettata, essa ha titolo definitivo e non può in alcun modo essere annullata.

Allontanamento

L'*allontanamento* è invece conseguenza di un'azione diretta da parte della chiesa che decide di sollevare il paladino dal suo ufficio, spesso in conseguenza di inadempienze disciplinari come insubordinazioni, iniziative personali non autorizzate, mancanze di rispetto degli ordini o delle Regole, disubbidienza alle direttive dei superiori o della chiesa. Si tratta di un procedimento relativamente raro, spesso preceduto da una serie di richiami formali e informali da parte dei propri superiori, che spesso vengono chiamati a colloquio in conseguenza dell'avvio della pratica e prima della sua risoluzione (come pure il paladino stesso); in ogni caso, una volta ratificato, l'allontanamento ha titolo definitivo e non può in alcun modo essere annullato.

Paladini e legami sentimentali

La chiesa della Luce non vieta formalmente la possibilità che un paladino si leghi sentimentalmente a un'altra persona, ma di fatto è spesso estremamente difficile conciliare i doveri contratti con la chiesa con quelli che comporta una relazione. Per questo motivo sono in molti a scegliere di non andare oltre al legame di tipo platonico fino a quando restano all'interno dell'ordine: non sempre però questa disposizione d'animo viene mantenuta.

Relazione platonica

Un legame sentimentale di tipo platonico non crea problemi al paladino di Pyros e Dytros nella misura in cui egli riesca a rimandare, senza andare incontro alle esigenze del partner, ulteriori e più importanti decisioni: la scelta di vivere una relazione platonica non ha inoltre particolari conseguenze disciplinari o sociali nella misura in cui sia d'ostacolo alle attività del paladino.

Nel caso di Kayah può essere invece più problematico, sia a livello personale che a livello disciplinare per via dell'attitudine cupa e ascetica dell'ordine: sono in molti ad estendere la Regola di Kayah ai rapporti sentimentali in senso ampio, scegliendo di impostare la propria vita astenendosi da quel tipo di gioie; questo non rende una relazione platonica necessariamente impraticabile, ma la rende più problematica e spesso meno esplicita e manifesta.

Relazione fissa

La scelta di dare il via a una relazione fissa è di fatto una grossa responsabilità: la chiesa della Luce è favorevole all'amore di coppia, ma la Regola di Kayah vieta la ricerca della soddisfazione personale: questo è sufficiente a proibire di fatto al Paladino di Kayah una relazione fissa di tipo "non platonico", e porta ad astenersi da tale possibilità anche tutti quei Paladini di Pyros e di Dytros che decidono di adottare tale Regola come precetto di vita: non si tratta in ogni caso di una scelta di merito, ma di un diverso modo di impostare il proprio personale rapporto con l'impegno preso.

In ogni caso, l'accettazione dei valori della chiesa della Luce porteranno naturalmente il Paladino sulla strada dell'impegno duraturo/matrimoniale, che è spesso difficile da conciliare con una vita fatta di missioni e incarichi al completo servizio della Chiesa. Per ovviare a questo, la maggior parte dei Paladini fa questa scelta "alla luce del sole" soltanto dopo aver ottenuto rassicurazioni dal proprio superiore, ad esempio chiedendo un incarico o assegnazione più stabile o "cittadina" o, qualora non sia possibile, muoversi per ottenere un congedo temporaneo o definitivo. Si tratta in ogni caso di una scelta problematica e non priva di rischi, perché non mette al riparo il Paladino da possibili cambiamenti futuri che potrebbero chiamarlo nuovamente alla scelta tra "tradire" il matrimonio e non mettersi a disposizione della chiesa; non di rado è proprio il partner a sostenere il peso di questa scelta, accettando una relazione tanto piena di imprevisti quanto povera di incontri e gioie coniugali.

La presenza di tale problematica spinge la maggior parte dei paladini a condurre una vita fondamentalmente solitaria, rinunciando alle gioie di una relazione sentimentale fissa per concentrarsi sul loro incarico senza provocare pene d'amore per loro e per altri. Il peso disciplinare che unioni di questo tipo possono avere spingono inoltre molti paladini a tenere "nascosto" il fidanzamento, con tutte le conseguenze del caso.

Matrimonio

La scelta di dare un seguito alla relazione consacrandola secondo le leggi della chiesa è generalmente il traguardo ultimo dei paladini ha intenzione di seguire in conseguenza della scelta di intraprendere una relazione fissa. Le problematiche personali e disciplinari a cui egli va incontro sono le medesime descritte a proposito della relazione fissa, e variano molto anche a seconda del contesto sociale in cui egli si trova. Il matrimonio viene visto dalla maggior parte dei paladini come un impegno inconciliabile con il giuramento di fedeltà e devozione all'ordine prestato al momento dell'iniziazione e per questo motivo la maggior parte di essi preferisce non spingersi a tanto fino al congedo: coloro che decidono di tentare di conciliare le due cose sono spesso costretti a scelte anche molto dolorose e a rapporti spesso problematici con i superiori, con il partner o con entrambi.

Rapporti occasionali

La differenza tra questo punto e la relazione fissa è cruciale: si tratta infatti di rapporti con un partner che non si vede (o non si vede ancora) come futuro compagno di vita. Compiere un'azione di questo tipo rappresenta un "cedimento" problematico e compromettente per qualsiasi Paladino: di fatto è una trasgressione alla Regola di Kayah sulla ricerca del "piacere personale". Nel caso dei paladini di Kayah si tratta di un grave errore, dalle conseguenze spesso catastrofiche per il proprio equilibrio interiore; nel caso dei paladini di Pyros e Dytros è vista comunque come una forte debolezza, un abbandono alle proprie pulsioni compromettente e "rischioso" le cui conseguenze possono variare moltissimo a seconda del modo di vedere/intendere le cose del paladino. In tutti i casi, un atto del genere dovrebbe portare a un profondo processo di autoanalisi che può concludersi con una faticosa auto-assoluzione o con l'inizio di una profonda crisi interiore.

Equipaggiamento dei Paladini

Custode del Tempio

La maggior parte dei paladini indossa un'armatura di maglia sul corpo e sulle braccia e dei pantaloni in cuoio rinforzato sulle gambe: talvolta, specie in estate, l'armatura è interamente in cuoio rinforzato. Sopra di essa, sempre ben visibile,

viene indossata la **dalmatica**, una sorta di tunica dei colori dell'ordine dotata di aperture per la testa e per le braccia e assicurata in vita da una cinta di cuoio. Sopra la dalmatica, durante l'autunno o l'inverno o in caso di pioggia viene sovente indossata la *cappa a ruota*, anch'essa dei colori dell'ordine. La dalmatica dei Custodi del Tempio è "smanicata", ovvero dotata di fessure per le braccia al posto delle maniche.

Guardiano del Tempio

La maggior parte dei paladini indossa un'armatura di maglia sul corpo e sulle braccia e dei pantaloni in cuoio rinforzato sulle gambe: alcuni *guardiani*, se possono permetterselo, sostituiscono l'armatura superiore con una brigantina. Tanto la dalmatica quanto la cappa hanno un disegno diverso che contraddistingue la loro investitura e una spilla apposta su di essa che indica il loro titolo o grado. La dalmatica che i Guardiani del Tempio ricevono al momento dell'investitura è dotata di maniche (le cosiddette *ali*), tuttavia non è insolito che il guardiano preferisca mantenere la dalmatica smanicata ricevuta in precedenza.

Difensore del Tempio

La maggior parte dei paladini indossa una brigantina sul corpo e sulle braccia e dei pantaloni in cuoio rinforzato sulle gambe: alcuni, se possono permetterselo, sostituiscono la brigantina e i pantaloni con un'armatura di piastre. Tanto la dalmatica quanto la cappa hanno un disegno diverso che contraddistingue la loro investitura e una spilla apposta su di essa che indica il loro titolo o grado. Anche in questo caso, la dalmatica è dotata di *ali*, ovvero delle maniche.

Le Case-Fortezza

E' il nome delle caserme all'interno delle quali risiedono i paladini: come le chiese sono dedicate a un ordine specifico e date in affidamento a un Guardiano (o Difensore) del Tempio appartenente a tale ordine. Nella maggior parte dei casi si tratta di edifici a metà tra una chiesa e un dormitorio, a volte costruiti di fianco a una chiesa dell'ordine di sacerdoti relativo: al loro interno sono sempre presenti una stalla, un campo d'addestramento, una biblioteca o studio (a volte facente parte degli ambienti della chiesa o in comune con essa). All'interno del territorio di Greyhaven esistono vari tipi di Case-Fortezza, di seguito vengono presentate le tipologie più comuni:

- **Mansione** o **Ricetto**: Casa-Fortezza collegata a un monastero o abbazia, situata quindi fuori città.
- **Sacra** o **Sacro Castello**: Casa-Fortezza cinta da mura che include e protegge una chiesa o un convento, spesso di piccole dimensioni.
- **Krak** o **Karàk**: Sacra di grandi dimensioni comprensiva di cinta muraria con torri e ponte levatoio, castello o barbacane e una serie di altri edifici logistici (ospedali, chiese, magazzini, etc.), nella maggior parte dei casi costruita in prossimità di territori di confine e/o come presidio di zone particolarmente impervie o inesplorate.

F.A.Q.

Cosa succede se un paladino infrange una regola?

- Non accadrà nulla di evidente, ma il personaggio subirà una perdita parziale o totale della sua Concentrazione: il Master avrà cura di valutare l'entità dell'infrazione e comunicherà al giocatore il numero di punti Concentrazione persi. Ovviamente tale perdita non dev'essere esagerata né in un senso né nell'altro: una birra bevuta da un paladino di Kayah a fine missione con lo scopo di rinsaldare la fiducia con i compagni dovrebbe comportare una perdita simbolica (o persino nulla), mentre un fiasco di vino consumato a causa di una delusione comporterà indubbiamente una perdita totale della Concentrazione. Maggiori dettagli sul mancato recupero e/o sulla perdita della Concentrazione sono trattati nel paragrafo **Infrangere le Regole** della voce dedicata ai **Doni dei Paladini**, che regola il rapporto con la Divinità in termini di gioco.

Un paladino può bere alcol o avere rapporti sessuali?

- Al di là della Regola di Kayah, che impedisce a coloro che la seguono di indugiare in tali pratiche, a chiesa della Luce non lo vieta formalmente. Sono tuttavia molti i paladini che, pur non facendo parte dell'Ordine di Kayah, che decidono di seguire il voto della dea della Luna e astenersi dalla ricerca di tali piaceri per la durata del loro ufficio (vedi anche paragrafo **Paladini e legami sentimentali**).

Un paladino può ballare/suonare/cantare?

- Non esiste alcun divieto esplicito: il paladino può fare tutte queste cose senza problemi, a patto che il contenuto o la tipologia dei balli/canzoni non infranga a sua volta una regola.

Voci Correlate

- **I Doni dei Paladini**, set di regole per ambientare i poteri conferiti ai Paladini in termini di gioco compatibili con l'ambientazione di riferimento.

