

Ishariel

Descrizione

Ishariel rappresenta la forza dello spirito contro il Male e il Peccato. Egli incarna lo spirito della lotta contro la mostruosità, l'aberrazione, l'orrore. Il suo allineamento è Legale Buono, perché in questo tipo di lotta è necessario rigore e integrità interiore per restare attaccati al filo della ragione e non soccombere al caos.

Titoli e simbolo

Ishariel è detto anche Santo Invincibile o Condanna (che è il vero significato del suo nome nella lingua abissale). Il suo simbolo è una rappresentazione purpurea del Disco dei Sigilli.



Forma di manifestazione

Ishariel si presenta come un uomo statuario, deciso, forte. E' molto alto, col fisico asciutto, e di solito indossa una veste nera con ornamenti purpurei. Il suo volto è quello di un uomo sulla quarantina dai capelli scuri, perfettamente curati. Il viso sempre sbarbato presenta lineamenti duri, in grado di incutere timore nel nemico, ma allo stesso tempo rassicuranti per chi sa di poter contare su di lui. La pelle di Ishariel è molto chiara, tipico per gli uomini provenienti dal nord di Auberon.



Ishariel

Storia

Ishariel (il cui vero nome non è conosciuto) nacque nel 305 A.I. a Ebrud, nel nord del feudo di Auberon. Figlio secondogenito di un signorotto locale, venne sin da bambino affidato alle cure di un monastero di Erevos dove imparò la teologia e l'arte della magia divina.

I suoi studi però erano sempre più attratti dalle pratiche di lotta contro il male che la maggior parte dei suoi fratelli consideravano occulte. Presto le sue inclinazioni preoccuparono l'abate superiore e, per non creare problemi, Ishariel abbandonò il monastero.

Continuò i suoi studi, viaggiando per trovare libri rari e oscuri, da cui apprendere i segreti del nemico.

Con il tempo imparò come il Male agiva, e cominciò a combatterlo con efficacia. Imparò i segreti per distruggere i non-morti più potenti, apprese come praticare esorcismi, come confinare e scacciare le creature dei Piani Esterni.

La sua fama cresceva di giorno in giorno, e sempre di più erano i discepoli che lo seguivano. Egli si faceva chiamare Ishariel, un nome che i Demoni potevano comprendere, perché nella lingua abissale significa Condanna.

Ishariel sapeva che il segreto del successo contro i suoi nemici poteva essere raggiunto solo trasmettendo ai suoi seguaci le sue conoscenze. Fu così che fondò una scuola per trasmettere la sua arte.

I Demoni capivano la pericolosità di Ishariel, e decisero di concentrare i loro sforzi sulla sua eliminazione.

Essi programmarono l'apertura di tre grandi Cancelli sugli Inferi proprio nelle vicinanze della scuola, dai quali avrebbero fatto uscire ogni sorta di orrore per cancellare tutto ciò che Ishariel aveva creato.

Ma Ishariel sapeva strappare le informazioni alle creature dei Piani Esterni, e scoprì il piano dei Demoni. Non poteva permettere che i Cancelli venissero aperti, e quindi cominciò a indagare per poter anticipare il nemico.

Una evocazione di un Diavolo particolarmente fortunata gli permise di scoprire l'esistenza di un artefatto chiamato Disco dei Sigilli, che Valmar aveva creato per portare a termine il piano dei fratelli di Mog.

Ishariel non dubitò nemmeno un istante. Si preparò, aprì un portale e marciò solo nei territori infernali dell'Abisso.

Nessuno sa cosa accadde negli Inferi. L'unica cosa che si sa è che, oltre ad essere uno dei pochi ad aver attraversato l'Abisso ed essere tornato, Ishariel riuscì anche a sottrarre ai Demoni il Disco dei Sigilli, sventando il loro terribile piano.

Inoltre, il viaggio all'Inferno e la perseveranza di Ishariel avevano cancellato la Maledizione di Mog. Ishariel era Santo.

Culto

Il culto di Ishariel si basa sulla forza spirituale e sulla conoscenza del nemico. E' l'integrità dello spirito che permette di sostenere e contrastare la tentazione del peccato pur essendone sempre a contatto.

Clero

Domini: Bene, Caos, Magia, Sole, Protezione

Arma preferita: Martello da guerra

Guida della Fede: Tre Guardiani Anziani – Gaudus, Atheudis, Jasisker

I sacerdoti di Ishariel sono chiamati Guardiani Purpurei. I loro vestiti rituali ricordano quelli indossati da Ishariel – una semplice tonaca nera con ornamenti (cintura o stola) purpurei.

Non è facile diventare un Guardiano Purpureo. Gli iniziati devono studiare e superare difficili prove, tra cui l'Iniziazione vera e propria, in cui sono chiamati a confrontarsi con un vero e proprio Diavolo.

I chierici combattenti di Ishariel sono attivamente impegnati nella lotta contro le creature del male, in particolar modo non-morti ed esterni. Inoltre tra le fila dei Guardiani Purpurei si contano molti validissimi esorcisti.

Non a caso il primo nemico di Ishariel è il malvagio Demone Valmar, Signore dell'Invidia e dei non-morti, con cui Ishariel si scontrò durante la sua vita mortale.

La Fede di Ishariel è guidata da un consiglio composto da tre Guardiani Anziani. Questo assetto tutela la Fede: per il Male è molto più difficile corrompere tre Guardiani piuttosto che uno.

Il Tempio principale della Fede si chiama Torre dei Sigilli, e si trova a Renarus, nel sud del Principato di Auberon, esattamente nel punto dove sorgeva la scuola fondata da Ishariel (che è stata ovviamente inglobata nel tempio).

Diffusione

Il culto di Ishariel non conta molti fedeli tra la popolazione comune. E' un culto difficile da comprendere, che può facilmente condurre nelle braccia del Peccato chi non ha sufficiente forza di spirito per resistere alle sue tentazioni. La Fede riscuote invece un certo successo tra le persone di cultura elevata (in particolare tra chi usa la magia).