

ARCAN MYTH - SECONDA EDIZIONE

Preghiere della Fede

www.archons.it

Capitolo 1

Introduzione

In questo piccolo volume verranno descritte le preghiere e le capacità che sono tipiche di quei personaggi che hanno fatto della religione il loro stile di vita; non si parla quindi soltanto di sacerdoti, chierici, preti, monaci o quant'altro, ma anche di personaggi che vogliono legare, in modo profondo, le loro azioni alla fede.

Sarebbe impossibile, in questo frangente, spiegare nel dettaglio come funziona il rapporto tra la divinità e il mondo dove vivono i personaggi e se esiste, e qual è, il rapporto tra le varie divinità. Tuttavia è sufficiente sapere che chi si avventura in modo profondo e costante nel campo della fede e della propria divinità, trova alcune presenze che provano l'esistenza della divinità stessa. Da questo momento in poi, per motivi di semplificazione, questo tipo di personaggio verrà chiamato sacerdote, ma non bisogna comunque dimenticare che non è necessario esserlo per poter avere una fede profonda.

Quando un personaggio ha una fede sufficientemente profonda riesce a percepire o vedere una sorta di spirito guida che lo accompagna. Probabilmente la vicinanza di questo spirito, che viene chiamato servitore, è proprio dovuto alla fede incrollabile di chi lo percepisce. Il servitore può essere visto e percepito soltanto dal suo possessore: un sacerdote quindi, per quanto potente egli sia, non può mai vedere i servitori di altri sacerdoti.

Ogni religione/divinità ha i propri servitori specifici, anche se le religioni hanno grossomodo la stessa etica, i quali sono entità solo parzialmente presenti nel mondo in cui il sacerdote vive: quest'ultimo, grazie alla sua fede, riesce a rafforzare il legame tra il suo mondo e il servitore che può a quel punto utilizzare e manifestare i propri poteri secondo la volontà del sacerdote.

I servitori sono divisi in gradi e più forte è la fede del sacerdote, più potente è il servitore che lo affianca e più incisivi sono i poteri che il servitore può utilizzare.

I servitori hanno quindi due modalità con cui sono presenti al fianco del sacerdote:

- **Presente:** È il normale stato dell'entità e in quel momento è visibile solo al sacerdote e alle entità della stessa divinità; inoltre può essere guidato dal sacerdote all'interno dell'area di movimento e può essere invocato per sprigionarne i poteri.
- **Attiva:** L'entità usa un suo potere e non può fare altro che questo, a meno che il potere stesso non glielo conceda. Il sacerdote consuma un quantitativo variabile di punti fede nel round in cui si utilizza il potere.

Il quantitativo di punti fede si recupera solo eseguendo i rituali tipici di ogni divinità: per esempio particolari preghiere dette in certi momenti della giornata, abluzioni, penitenze ecc. Se il sacerdote è impossibilitato a fare alcuni di questi riti non guadagnerà i relativi punti fede. Il sacerdote è tenuto a fare alcuni di questi riti in precise scadenze. Se di sua volontà (o si dimentica) non li esegue la divinità lo può punire sottraendogli il servitore per un certo periodo, oppure impedendogli di utilizzarne i poteri.

Al di sotto del nome del servitore vengono indicati il valore di Fede che si deve avere per controllare un determinato servitore e la distanza massima alla quale il servitore può andare dal sacerdote.

Capitolo 2

Divinità, servitori e poteri

Ciò che fa in modo che un servitore rimanga vicino ad un sacerdote è principalmente la preghiera: infatti, come già detto, se il sacerdote non rispetta le preghiere corre il rischio che il servitore si allontani, abbandonandolo finché non avrà espiato.

Ogni servitore ubbidisce a delle regole generali ben precise e dona al sacerdote la capacità di intercedere per attivare alcuni suoi poteri. Il sacerdote può far muovere il servitore in un'area che varia a seconda del servitore. Tuttavia il servitore deve sempre essere in vista e quindi non può muoverlo dietro gli angoli, o al di là di una parete: questa regola vale anche per il servitore che deve sempre vedere il sacerdote, quindi se quest'ultimo si sposta in un punto non visibile egli lo segue.

I servitori si muovono fluttuando a mezz'aria, non possono interagire con la realtà se non attraverso i loro poteri, non possono comprimersi o allargarsi.

2.1 Zutra

2.1.1 Rituali

Ordinari

Preghiera alla Luce Preghiera da fare all'alba, verso il sole (il servitore sa sempre dove punta il sole e se necessario lo indica al sacerdote). Si recuperano in punti spirito 6 volte il valore in fede. Obbligatoria e da fare solo una volta ma quotidianamente. Dura 20 minuti.

Diffusione della Luce Il sacerdote accende una comune candela, recita alcune preghiere (10 min), e lascia la candela accesa in un posto fisso. Da fare al massimo 2 volte al giorno (anche zero). Si recupera in spirito 2 volte il valore in fede.

Meditazione minimo 15 minuti, massimo 1 ora, si recupera 1 volta il valore in fede ogni 15 minuti.

Straordinari

I Grandi Cantici Si svolgono due volte l'anno, nel giorno del risveglio (Primo giorno dell'anno) e nel giorno di Zutra. Coinvolgono molta gente e durano almeno cinque ore. In questo giorno il sacerdote è esentato da tutte le altre preghiere. Si recupera tutto lo spirito. Inoltre, dalla fine del cantico fino alla stessa ora del giorno dopo il sacerdote spende la metà (minimo comunque uno) in punti spirito per attivare qualsiasi potere del servitore.

2.1.2 Karmaryss

Fede di Zutra: 1-4, 6 metri

Un karmaryss, per chi può vederlo, è simile ad una piccola sfera lucente di diametro 25 cm (ma non diffonde luce nel piano materiale).

Questo servitore rimane sospeso sopra la testa del sacerdote se questi non gli ordina nulla, ma non può allontanarsi dal sacerdote per più di 6m.

Poteri

Luce [1 punto spirito] Il sacerdote spende 1 punto spirito a round per far brillare l'entità anche nel piano materiale. Esso illumina un'area di 9m attorno a sé.

Per mantenere attiva questa luce il sacerdote non deve rimanere concentrato ma se vuole muovere il servitore spostando così la fonte di luce invece sì.

Se il sacerdote dimentica di disattivare il potere, il servitore lo disattiva da solo quando al sacerdote rimane un solo punto spirito.

Aura positiva [2 punti spirito] L'entità trasporta un po' del potere dal piano positivo nel piano materiale. In un'area di 6m attorno all'entità le creature appartenenti ad altri piani (elementali, non-morti, demoni etc) subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire/schivare/difendersi e ai tiri salvezza.

I non-morti che entrano nell'area subiscono inoltre 1 punto ferita al round (il bonus al danno non conta).

Il sacerdote spende 2 punti spirito al round per attivare questo potere.

Benedizione [1 punto spirito] Il servitore protegge una persona e gli dona un bonus di 1 per i tiri per difendersi e sui tiri salvezza. Se la persona si allontana oltre il raggio d'azione dal sacerdote il potere cessa. Questo potere costa 1 punto spirito a round.

2.1.3 Zelvetra

Fede di Zutra: 5-8, 9 metri

Un zelvetra assomiglia ad una piccola cometa, cioè una sfera seguita da un alone luminoso. Nella sfera si possono notare alquanto abbozzati i tratti caratteristici di un viso umanoide (due occhi, una bocca ecc.) La sfera ha un diametro di 15 cm, mentre la coda è lunga mezzo metro.

Questo servitore non si può allontanare dal sacerdote per più di 9m.

Poteri

Luce sacra [1 punto spirito] Come Karmaryss, ma si spende 1 punto spirito ogni 2 round, oppure 1 punto spirito al turno per illuminare 12 m di raggio.

Aura sacra [1 punto spirito] Come Aura positiva ma si spende 1 punto spirito al round.

Benedizione maggiore [2 punti spirito] Come Benedizione ma si spendono 2 punti spirito al round per avere un bonus di +2.

Curare [1 punto spirito] Il sacerdote tocca una persona ferita, anche sé stesso, e tramite il servitore ed una speciale preghiera arcana gli guarisce 1 punto ferita ogni 5 minuti durante i quali dovrà però spendere 1 punto spirito. La preghiera può essere ripetuta ad libitum per curare più ferite.

Esorcizzare [Costo speciale] Il sacerdote tenta una prova di EMPATIA + 1/2 FEDE ZUTRA + 1D12, contro l'ordine di un singolo non-morto (1=facile, 2=medio, ecc...). Se l'esorcizzare non riesce non si può riscacciare lo stesso non-morto. Se si supera di 4 o più punti la prova il non-morto viene distrutto invece che scacciato. Il sacerdote può in anticipo spendere 1 punto spirito (max 4) per ottenere un bonus di +1 per ogni punto speso. Il Servitore deve essere a non più di 3m dal non-morto per tentare uno scacciare.

2.1.4 Hordatra

Fede di Zutra: 9-12, 12 metri

Un Hordatra viene visualizzato come due globi luminosi che orbitano attorno a uno stesso centro: il più grande dei due globi ha un diametro di 20 cm, l'altro è più piccolo. I colori dei due globi possono variare da un Hordatra all'altro, ma sono sempre differenti tra loro.

Un Hordatra non può allontanarsi dal sacerdote per più di 12 metri.

Poteri

Luce Divina[1 punto spirito] Come luce sacra ma si spende 1 punto spirito ogni 2 round illuminando in un raggio di 12 metri oppure 1 punto spirito a ogni round illuminando in un raggio di 15 metri.

Aura Divina[2 punti spirito] Come aura positiva, ma il malus che viene applicato alle creature evocate è di -2 e i non morti che entrano nell'area (raggio di 6m) subiscono 2 punti ferita al round (non conta il bonus al danno).

Benedizione Superiore[3 punto spirito] Funziona come benedizione maggiore ma si spendono 3 punti spirito per avere un bonus di +3.

Curare[1 punto spirito] Come il potere di un Zelvetra.

Esorcizzare[Costo speciale] Come il potere di un Zelvetra.

Visione del Male[2 punti spirito] Il sacerdote si concentra per 1 round durante il quale l'hordatra si piazza sopra di lui e percepisce attorno a sé tutte le creature non morte fino a 12 metri, tuttavia riesce a capire in che direzione esse sono, ma non la distanza. Il potere funziona anche se nel campo della visione sono attivi incantesimi di illusione o di tenebre. Il potere consuma 2 punti spirito per ogni round in cui viene usato e anche se il sacerdote deve rimanere concentrato può comunque schivare e indicare ai suoi compagni in che direzione si trova il pericolo.

Affievolire[4 punti spirito] Il monaco si concentra su una creatura ferita mortalmente e la tocca pregando per quattro round durante i quali spende 1 punto spirito a round: durante tutto quel tempo la creatura è esentata dall'eseguire tiri salvezza contro morte o svenimento dovuti alle eccessive ferite o alle amputazioni (salvo testa e busto) e alla fine dei 4 round le sue ferite, salvo nel caso di amputazioni, saranno state stabilizzate e non subirà nemmeno i malus dovuti alla sua situazione. Una nuova piccola ferita riporterà comunque la creatura al suo stato precedente.

2.1.5 Deiertarr

Fede di Zutra: 13-16, 15 metri

Un Deiertarr viene visualizzato come un globo di circa 20cm di diametro attorno al quale orbitano alcuni punti luminosi a grande velocità lasciando una leggera scia. Il globo può avere colori variabili e i punti luminosi hanno spesso lo stesso colore altrimenti sono bianchi.

Un Deiertarr non può allontanarsi per più di 15 metri dal suo monaco.

Poteri

Luce Divina[1 punto spirito] Come Hordatra.

Aura Divina[2 punto spirito] Come Hordatra.

Benedizione Divina[4 punto spirito] Funziona come benedizione superiore ma si spendono 4 punti spirito per avere un bonus di +4.

Cura Sacra[1 punto spirito] Come il potere 'Curare' di un Zelvetra ma si curerà un punto ferita ogni 4 minuti.

Esorcizzare Maggiore[Costo speciale] Come esorcizzare, ma si scacciano non morti nel raggio di 6 metri dal servitore.

Visione del Male[2 punti spirito] Come il potere di un Hordatra.

Affievolire[4 punti spirito] Come il potere di un Hordatra.

Esclusione negativa[costo speciale] Il monaco manda il proprio proprio servitore a bloccare un non-morto escludendolo parzialmente dal piano materiale. Il non-morto rimarrà bloccato e non potrà agire né essere colpito. Servono tanti punti spirito a round quanto è il grado del non-morto. Per non-morti speciali sarà il Master a decidere.

Congiunzione[costo speciale] Il monaco, che per utilizzare il potere deve essere in contatto fisico con almeno una creatura coscientemente cosciente, pronuncia una preghiera e si appropria della metà dei punti spirito del fedele che lo tocca spendendone soltanto uno. Tuttavia il monaco non può andare oltre il proprio massimo consentito a meno che non mantenga il contatto fisico. Chi è congiunto al monaco durante il contatto fisico deve rimanere in preghiera e potrà soltanto schivare senza poter fare altro. Il donatore non può comunque scendere a zero punti spirito per questo tipo d'incantesimo.

2.1.6 Verkeryss

Fede di Zutra: 17-20, 18 metri

Un Verkeryss viene visualizzato come un disco piatto luminoso largo 25 cm attorno al quale ruotano due piccole sfere di 2 cm l'una. I colori possono essere differenti sia tra una stessa entità e un'altra sia tra il disco e le due sfere.

Un Verkeriss non può allontanarsi dal suo monaco per più di 18 metri.

2.1.7 Poteri

Luce Divina[1 punto spirito] Come Hordatra.

Aura Divina[2 punto spirito] Come Hordatra.

Benedizione Divina[4 punto spirito] Come un Deiertarr.

Cura Sacra[1 punto spirito] Come un Deiertarr.

Esorcizzare Superiore[Costo speciale] Come esorcizzare, ma si scacciano non morti nel raggio di 9 metri dal servitore.

Percezione del Male[3 punti spirito] Come 'Visione del Male' ma si vedono anche creature colpite da una maledizione di tipo spirituale. Inoltre, dove non si guarda (dietro) se ne percepisce comunque la presenza senza capire distanza o direzione.

Rimarginare[6 punti spirito] Si prega per 6 round a contatto con una creatura ferita mortalmente: durante questi 6 round si avrà lo stesso effetto di affievolire. Finiti i 6 round la creatura verrà istantaneamente curata fino alla metà dei propri punti ferita.

Esclusione negativa[costo speciale] Come un Deiertarr.

Congiunzione[costo speciale] Come un Deiertarr.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] Il servitore del Monaco scaccia tutti i servitori spirituali inferiori a sé presenti nel raggio di 12 metri dopo 1 round di preghiera. I servitori torneranno dopo un numero di round pari ad un terzo (per difetto) della fede del monaco; durante questo tempo il monaco è libero di fare ciò che vuole. Se è presente un suo pari o superiore il potere non ha effetto. I Sacerdoti che controlla il servitore può negare l'effetto superando un tiro in fede contrapposto [empatia + fede/2 + 1d12] contro [empatia + fede/2 + 8]

Sacrificio Spirituale[Tutto lo spirito meno 1 punto] Il monaco, dopo un canto che dura 1 round, indica una creatura non morta a distanza di 9 metri e consumando tutto il suo spirito meno un punto le infligge 1 punto ferita ogni 3 punti spirito spesi. Lo spirito viene comunque utilizzato anche se è in eccesso.

2.1.8 Korzutra

Fede di Zutra: 21-24, 21 metri

Un Korzutra è visualizzato come una stella di 30cm attorniata da globi di 2 o 3 cm di differenti colori che le ruotano attorno.

Un Korzutra riesce ad allontanarsi dal suo monaco fino a massimo 21 metri.

Poteri

Luce Divina[1 punto spirito] Come Hordatra.

Aura Divina[2 punto spirito] Come Hordatra.

Benedizione Divina[4 punto spirito] Come un Deiertarr.

Cura Divina[1 punto spirito] Come un Deiertarr, ma si cura 1 punto ferita ogni 3 minuti.

Anatema [Costo speciale] Come esorcizzare superiore, ma si scacciano non morti nel raggio di 12 metri dal servitore.

Percezione del Male[3 punti spirito] Come un Verkeryss.

Rimarginare[6 punti spirito] Come un Verkeryss.

Bandire[costo speciale] Funziona come un 'esclusione negativa', ma ha effetto su qualsiasi creatura non proveniente dal primo piano materiale come elementali e demoni.

Congiunzione Multipla[costo speciale] Come 'Congiunzione' ma è possibile congiungersi con più fedeli fino ad un massimo di 4, spendendo naturalmente un punto spirito ciascuno.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] Come un Verkeryss, ma naturalmente con gli effetti del nuovo servitore.

Sacrificio Spirituale[Tutto lo spirito meno 1 punto] Come un Verkeryss.

Richiamo Gerarchico[20 punti spirito] Il servitore richiama due servitori differenti di grado inferiore nel giro di 1 round. I servitori rimarranno per tutto il round successivo e il monaco potrà utilizzarne un potere ciascuno contemporaneamente.

Santuario[30 punti spirito] Il sacerdote pianta un bastone in legno, porge sopra di esso una candela e recita una preghiera (il procedimento dura 1 ora). Da quel momento in poi in un'area di 6 metri di raggio dal bastone i monaci di Zutra che utilizzeranno i poteri di 'Cura', 'Affievolire' o superiori ma sempre dello stesso ceppo lo faranno su tutti coloro che si trovano nell'area. Se la candela si spegne o il bastone viene tolto il santuario cessa di esistere. Se due monaci utilizzano lo stesso tipo di potere ne avrà affetto soltanto uno: quello che è stato pronunciato per primo o, in caso di parità, quello più potente.

2.2 Nelriosef

2.2.1 Rituali

Ordinari

Sacrificio di sangue Una volta a settimana, per 30 minuti esegue un rito nel cui culmine viene estinta una vita. Nei templi principali essa è un bambino, ma solitamente sono animali, meglio se mammiferi ma vanno bene anche uccelli o rettili. Il sacrificio viene compiuto con un pugnale sacrificale, un'arma appositamente creata dalla setta. Se non viene eseguito il rito non si potranno utilizzare i poteri del servitore. Il giorno del sacrificio il sacerdote è esentato dalle altre preghiere e non recupera spirito se le fa ad eccezione dell'Estasi. Con questo rito si recupera tutto lo spirito e si ottiene un quantitativo di spirito bonus pari a 5 per il valore in fede di Nelriosef, bonus che verrà perso all'alba del giorno dopo se non utilizzato. Inoltre una parte del sangue viene raccolto e verrà utilizzato per alcuni particolari poteri del servitore.

Estasi Simile alla meditazione per Zutra. Minimo 15 minuti, massimo 1 ora, si recupera 2 volte per il valore in fede ogni 15 minuti. L'estasi è procurata o con alcune erbe (fornite nei templi) o tramite un ballo scatenato, oppure un canto ripetitivo.

La goccia di Sangue In un rito di circa 30 minuti il sacerdote recita le opportune preghiere e con il pugnale sacrificale si procura una piccola ferita, solitamente nei polpastrelli, e ne fa uscire alcune gocce di sangue con cui nutre il servitore. Questa ferita non ha nessun impatto sulla salute del sacerdote. Si recupera 6 volte il valore in fede.

Straordinari

Comunione del sangue - Ogni anno nel giorno di Nelriosef gli adepti sacerdoti si riuniscono presso il tempio di appartenenza e sono tenuti a versare una parte del proprio sangue in un'anfora detta Giara della Quint'essenza. Una volta eseguita la cerimonia si rimane in preghiera per 3 giorni al termine dei quali il sacerdote avrà aumentato del 50% il suo limite massimo di spirito accumulabile e questo stato perdurerà per un mese. Durante questo mese, oltre al poter usufruire di maggior spirito, tutti i poteri utilizzati dal sacerdote avranno il costo ridotto di 1 punto spirito (ma il potere dovrà comunque costare almeno 1 punto spirito).

2.2.2 Shaz-narat

Fede in Nelriosef: 1-4, 6 metri

Uno Shaz-narat è simile ad una piccola lucertola (25 cm) con delle ali da pipistrello. Non può interagire con la materia del piano materiale se non tramite i suoi poteri. Può allontanarsi dal sacerdote al massimo di 6m. Ha un legame empatico simile a quello dei servitori di Zutra.

Poteri

Sete di sangue [2 punti spirito] Il servitore si impossessa parzialmente di una persona e la fa diventare più violenta. La persona subisce 1 pf al round (il bonus al danno non conta), ma guadagna un bonus di 1 sul tiro per colpire e di 2 sulla forza. Se fatto su una persona non discondente è concesso un tiro salvezza in empatia (difficoltà 5). Questo potere costa 2 punti spirito a round.

Timore [6 punti spirito] Si intimorisce una sola creatura, il tiro salvezza (empatia[6]) permette di dimezzare gli effetti. La creatura ha paura del sacerdote (e del suo servitore se visibile) e cerca di evitare lo scontro diretto (ma non fugge). Se si fallisce il tiro salvezza non si attaccherà di propria scelta il sacerdote, se costretti (messo con le spalle al muro, o per salvare la vita ad un amico) si avrà un malus di -2 sul tiro per colpire (su di un incantesimo si avrà un modificatore di -2 sulla difficoltà del tiro salvezza concesso). Se si supera il tiro salvezza si può attaccare il sacerdote spontaneamente e con i malus dimezzati. Si spendono 6 punti spirito e l'effetto dura per 4 round.

Arma infernale [2 punti spirito] Il servitore entra nel pugnale sacrificale, e lo rende un pugnale magico +1. Inoltre ad ogni ferita inflitta il sacerdote si guarisce 2 punti ferita. Se non ha ferite guadagna invece 1 punto spirito. Utilizzare il servitore in questo modo costa 2 punto spirito al round.

2.2.3 Shaz-verus

Fede in Nelriosef: 5-8, 9 metri

Uno Shaz-verus è del tutto simile ad uno Shaz-narat, ma è grosso il doppio e può allontanarsi dal sacerdote per un massimo di 9m.

Poteri

Brama di Sangue [3 punti spirito] Come con Sete di Sangue, ma si ottiene un bonus di +2 al valore d'attacco, di 3 alla forza e costa 3 punti spirito al round.

Paura [6 punti spirito] Come con Timore ma i malus sono di 4 (2 se dimezzati). Si spendono sempre 6 punti spirito ma l'effetto dura per 6 round.

Arma demoniaca[3 punti spirito] Come con Arma Infernale ma l'arma diviene magica +2. Ad ogni ferita inflitta si guariscono 3 punti ferita. Se non si hanno ferite si recupera 1 punto spirito. Utilizzare questo potere costa 3 punti spirito al round.

Dissanguare[20 punti spirito] Il sacerdote prega e nel frattempo manda il proprio servitore contro una creatura. Il servitore si attacca ad una parte scoperta ed inizia a bere il sangue. Se la creatura non ha sangue il servitore torna dal sacerdote. Il servitore beve tanti punti ferita quanto è il valore in fede del sacerdote, ma al max 5 punti ferita al round. Questo potere dura finché il sacerdote rimane concentrato e in vista della vittima e durante la preghiera potrà soltanto schivare gli attacchi con un malus di -1.

Cura infernale[Costo speciale] Il sacerdote guarisce al tocco 2 punti ferita per ogni punto spirito speso (max 2 al round). Si possono guarire solo fedeli di Nelriosef o Demoni in questo modo, per tutti gli altri,atei e non-morti compresi, invece di curare si infliggono ferite.

2.2.4 Kar-Narat

Fede in Nelriosef: 9-12, 12 metri

Un Kar-Narat è simile a un serpente che si avvolge su sé stesso anche questo dotato di un gran numero d'ali di pipistrello. Il colore del serpente varia dal rosso sangue al nero pece con alcune gradazioni verdastre. Gli occhi sono rosso fuoco.

Poteri

Psicosi Sanguinaria[4 punti spirito] come brama di sangue, ma si ottiene un bonus di +3 al valore d'attacco e costa 4 punti spirito a round.

Paura [6 punti spirito] come uno Shaz-Verus.

Arma demoniaca[3 punti spirito] Come uno Shaz-verus

Dissanguare[20 punti spirito] come uno Shaz-Verus.

Cura Demoniaci [Costo speciale] Come cura infernale ma si possono spendere fino a 3 punti spirito a round guarendone quindi 6.

Anatema Occulto [10 punti spirito] Si lancia in un round e si scaglia questo anatema contro qualcuno appartenente ad un'altra religione: da quel momento egli dovrà spendere 2 punti spirito in più per ogni potere utilizzato.

Risucchio negativo [Costo Speciale] Il sacerdote tocca una creatura umanoide e dopo un round di preghiera le risucchia un punto ferita per donarlo a sé stesso al costo di un punto spirito. può risucchiare un massimo di punti spirito a round pari alla metà del proprio valore in Fede.

2.2.5 Osgorth

Fede in Nelriosef: 13-16, 15 metri

Un Osgorth è molto simile al Kar-Narat ma è più grande ed appare avvolto dalle fiamme

Poteri

Psicosi Sanguinaria [4 Punti Spirito] Come un Kar-Narat.

Terrore [8 Punti Spirito] Come Paura ma i malus sono di 6 (3 se dimezzati). Si spendono 8 punti spirito e l'effetto dura per 6 round.

Arma demoniaca[3 punti spirito] Come uno Shaz-verus

Dissanguare[20 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Cura Demoniaci [Costo speciale] Come un Kar-Narat.

Anatema Occulto [10 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Risucchio negativo [Costo Speciale] Come un Kar-Narat.

Fiamma viva [20] Il servitore soffia fiamme verso un non-morto che inizia a bruciare. Tutte le altre creature non subiscono nessun effetto. Le fiamme sono invisibili finché il non-morto non inizia a bruciare. Le fiamme provocano 10 danni generici a round per quattro round e poi si estinguono da sole. La Fiamma viva è cumulativa e si può lanciare più di una volta contro lo stesso non-morto.

Possessione [30 punti spirito] Il Kar-Narat, grazie a una litania del sacerdote, tenta di possedere una persona che deve superare un tiro salvezza in empatia[6]. Se fallisce da quel momento in poi farà fatica a concentrarsi, poichè nella sua mente ci saranno visioni e suoni infernali. Un esper dovrà riposare il doppio per utilizzare nuovamente i suoi poteri. Un mago invece avrà una penalità di 2 punti mana da aggiungere al costo base di ogni incantesimi. Tutte le prove di intelligenza ed empatia e relativi tiri salvezza subiranno inoltre un malus di -2.

2.2.6 Nat-Veruz

Fede in Nelriosef: 17-20, 18 metri

Un Nat-Veruz ha l'aspetto di un piccolo demone alato alto 40 cm che vola in cerchio. E' avvolto da una fiamma rossa e le sue parole sono roche.

Poteri

Psicosi Sanguinaria [4 Punti Spirito] Come un Kar-Narat.

Terrore [8 Punti Spirito] Come un Osgorth.

Arma demoniaca[3 punti spirito] Come uno Shaz-verus

Dissanguare[20 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Cura Demoniaci [Costo speciale] Come un Kar-Narat.

Anatema Occulto [10 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Risucchio negativo [Costo Speciale] Come un Kar-Narat.

Maledizione [35 punti spirito] Dopo una preghiera di 10 minuti si maledice una creatura umanoide che nel giro di 4 settimane diverrà un uomo-lupo di Nelriosef e servirà la causa del sacerdote. Questo potere viene sovente utilizzato sugli iniziati.

Fuoco Vivo[30] Come fiamma viva di un Osgorth ma può colpire due non-morti a round.

Possessione [30 punti spirito] Come un Osgorth.

Mutazione Infernale [30 punti spirito] Dopo una lunga preghiera di 5 minuti il Sacerdote si auto trasforma in un Demone Alato con una costituzione pari al proprio valore di fede. La trasformazione dura un'ora durante la quale non si recuperano punti spirito e al termine della quale se si vuole mantenerla dovranno spendersi altrettanti punti spirito. Il sacerdote può comunque ritornare nella propria forma quando vuole.

2.2.7 Gortharef

Fede in Nelriosef: 21-24, 21 metri

Un Gortharef ha l'aspetto di un demone color rosso scuro e alto 50cm. Anche lui è ricoperto dalle fiamme che sono però multicolore e le sue parole sono roche.

Poteri

Psicosi Sanguinaria [4 Punti Spirito] Come un Kar-Narat.

Terrore [8 Punti Spirito] Come un Osgorth.

Arma demoniaca[3 punti spirito] Come uno Shaz-verus

Dissanguare[20 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Cura Demoniaci [Costo speciale] Come un Kar-Narat.

Anatema Occulto [10 punti spirito] Come un Kar-Narat.

Risucchio negativo [Costo Speciale] Come un Kar-Narat.

Maledizione [35 punti spirito] Come un Nat-Veruz.

Possessione [30 punti spirito] Come un Osgorth.

Mutazione Infernale [30 punti spirito] Come un Nat-Veruz.

Fuoco Vivo[30 punti spirito] Come un Nat-Veruz.

Richiamo Gerarchico[20 punti spirito] Il servitore richiama due servitori differenti di grado inferiore nel giro di 1 round. I servitori rimarranno per tutto il round successivo e il sacerdote potrà utilizzarne un potere ciascuno contemporaneamente.

Inferno[50 punti spirito] Il sacerdote richiama a sè il servitore e porta una parte dell'inferno sul piano materiale. Tutte le creature a parte i demoni ed i sacerdoti di Nelriosef in un raggio di 12 m dal sacerdote subiscono gli effetti di Terrore, di Fuoco vivo ed un malus di -2 ad ogni azione. L'inferno rimane per 4 round.

2.3 Dyn - Culto di Dyn

2.3.1 Rituali

Ordinari

Preghiera del Sole - Questa preghiera è una serie di piccole nenie (in tutto 100) che il sacerdote può concatenare liberamente sia per tipo che per numero. La preghiera non è propriamente da farsi al sorgere del sole bensì quando alla mattina il sole illumina il luogo dove si esegue tale preghiera. Se si è in un luogo chiuso non ha importanza purché il sole sia in cielo. La preghiera dura un'ora e fa recuperare 6 volte il valore che si ha in fede.

Fiamma Sacra - Il sacerdote accende una candela rossa aromatizzata all'incenso e poi prega davanti ad essa bisbigliando appena le parole. Non c'è un preciso momento in cui eseguire questa preghiera, ma è obbligatoria almeno una volta al giorno e si può eseguire, al fine del recupero dello spirito, massimo 2 volte. Dura 10 minuti e fare recuperare, in punti spirito, 2 volte il proprio valore di fede.

Canto di Fede - Il sacerdote cosparge d'incenso il terreno attorno a sé e poi si siede e intona un canto sacro. Il canto può durare da un minimo di 5 minuti ad un massimo di 20 ed ogni 5 minuti si recuperano, in punti spirito, 1 volta il valore che si ha in fede.

Straordinari

Adunata del Culto - L'adunata del Culto viene organizzata ogni anno dal culto stesso ed avviene sempre a Lasatol, nella piazza del Primo Tempio ed ha una durata di 2 settimane. Ogni giorno in cui si partecipa alle preghiere dell'Adunata si è esentati da tutte le altre preghiere e si recupera tutto lo spirito. Inoltre, anche se ci si allontana dal luogo dell'adunata, per tutta la durata della stessa si recupererà il doppio dello spirito durante le preghiere ordinarie.

2.3.2 Melriel

Fede in Dyn: 1 - 4, 6 metri

Una Melriel si manifesta al sacerdote come lo sfarfallio della luce su un corso d'acqua. Il colore delle luci può variare da sacerdote a sacerdote, ma questa luce rimane comunque a mezz'aria.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Il sacerdote percepisce la presenza di una fonte o acqua corrente in un raggio di 100 m (anche in profondità).

Percezione magica [1 punto spirito] Il sacerdote percepisce se c'è una magia attiva o un oggetto magico in un raggio di 9 m. Non capisce né distanza, né direzione né potenza.

Fervore[1 punto spirito] Il sacerdote influisce su una persona dandogli un +1 sul valore d'attacco e per difendersi.

2.3.3 Esavian

Fede in Dyn: 5 - 8, 9 metri

Un'Esavian viene visto come una doppia corona (concentrica) di luce al cui interno appare dell'acqua. Anche in questo caso la luce può avere colori diversi da un sacerdote all'altro e l'entità fluttua sempre a mezz'aria.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Melriel.

Percezione magica [1 punto spirito] Come un Melriel.

Fervore[1 punto spirito] Come un Melriel.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Il sacerdote tocca un umano ferito e tramite il servitore ed una speciale preghiera arcana gli guarisce 1 punto ferita ogni 3 minuti durante i quali dovrà però spendere 1 punto spirito. La preghiera può essere ripetuta per curare più ferite.

Furto magico[5 punti spirito] Il servitore tenta di sottrarre mana ad una persona. Questa deve superare un tiro salvezza in Intelligenza [8]. Se fallisce sottrae 20 punti mana al bersaglio. La creatura bersaglio non può in questo modo scendere sotto i 10 mana totali.

2.3.4 Uktuah

Fede in Dyn: 9 - 12, 12 metri

Un'Uktuah si presenta come una fiammella rossa che sfarfalla a mezz'aria: il corpo della fiamma è largo circa 15 cm.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Esovian.

Percezione magica [1 punto spirito] Come un Esovian ma in questo caso la percezione avviene fino a 12 metri.

Fervore[2 punti spirito] Come un Esovian, ma si spendono 2 punti spirito per fornire ad una persona un bonus di +2 sul valore d'attacco e sulla difesa.

Persuasione[7 punti spirito] Il sacerdote ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di: Discutere, Carisma, Interrogare ed Intimorire in un raggio di 12m. Il costo di 7 ogni minuto.

Esorcizzare [Costo speciale] Il sacerdote tenta una prova di EMPATIA + 1/2 FEDE + 1D12, contro l'ordine di un singolo non-morto o demone(1=facile, 2=medio, ecc...). Se l'esorcizzare non riesce non si può ritentare. Se si supera di 4 o più punti la prova il non-morto viene distrutto invece che scacciato. Il sacerdote può in anticipo spendere 1 punto spirito (max 4) per ottenere un bonus di +1 per ogni punto speso. Il Servitore deve essere a non più di 3m.

2.3.5 Ezoresh

Fede in Dyn: 13 - 16, 15 metri

Un Ezoresh, anch'esso fluttuante a mezz'aria è rappresentato da due fiamme rosse che ruotano attorno allo stesso centro.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Uktuah.

Percezione magica [1 punto spirito] Come un Uktuah ma in questo caso la percezione avviene fino a 15 metri.

Fervore[2 punti spirito] Come un Uktuah.

Persuasione[7 punti spirito] Come un Uktuah.

Esorcizzare [Costo speciale] Come un Uktuah.

Blocco razziale[15 punti spirito] Il sacerdote si concentra su una persona non umana. Questa deve superare un tiro salvezza in costituzione [3] o rimanere paralizzata per quel round.

Scudo spirituale[5 punti spirito] Il Sacerdote crea uno scudo grazie al suo spirito. Da quel momento ogni singola ferita non farà diminuire di uno i punti ferita ma di tre i punti spirito. Il sacerdote può far finire il potere quando vuole, altrimenti resta attivo per 6 round.

2.3.6 Kazarush

Fede in Dyn: 17 - 20, 18 metri

Il Kazarush è molto simile ad un Uktua ma la fiamma che divampa è color smeraldo anziché rosso.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Ezoresh.

Percezione magica [1 punto spirito] Come un Ezoresh.

Fervore[2 punti spirito] Come un Ezoresh.

Persuasione[7 punti spirito] Come un Ezoresh.

Esorcizzare [Costo speciale] Come un Ezoresh.

Blocco razziale[12 punti spirito] Come un Ezoresh.

Scudo spirituale[5 punti spirito] Come un Ezoresh.

Inibizione Magica [Costo Speciale] Consumando 5 punti spirito si sceglie una creatura: se questa tenterà di lanciare un incantesimo nei successivi 5 round si perderanno tanti punti spirito quanti sono i punti mana che servono al lancio dell'incantesimo, ma questo non avrà effetto. La creatura deve superare un tiro salvezza in empatia [10] per annullare l'effetto. Il sacerdote può far terminare il potere prima della fine della durata.

Torturare [20 punti spirito] Il sacerdote si concentra per 5 minuti e colpisce una creatura. Questa deve superare un tiro salvezza in tempra [10] o perdere 5 punti ferita (il bonus al danno non conta). Deve inoltre superare un tiro salvezza in empatia [5] o rispondere la verità ad una singola domanda posta dal sacerdote. La creatura è talmente scossa che risponderà con una singola parola.

2.3.7 Ashek

Fede in Dyn: 21 - 24, 21 metri

Un Ashek viene percepito dal proprio sacerdote come una fiamma rossa dal corpo di 15 cm circa circondata da un anello o disco color smeraldo scintillante.

Poteri

Trovare acqua[1 punti spirito] Come un Kazarush.

Percezione magica [1 punti spirito] Come un Kazarush.

Fervore[2 punti spirito] Come un Kazarush.

Persuasione[7 punti spirito] Come un Kazarush.

Esorcizzare [Costo speciale] Come un Kazarush.

Blocco razziale[12 punti spirito] Come un Kazarush.

Scudo spirituale[7 punti spirito] Come un Kazarush ma per ogni ferita ricevuta si perdono 2 punti spirito anziché 3.

Inibizione Magica [Costo Speciale] Come un Kazarush.

Torturare [20 punti spirito] Come un Kazarush.

Bilancia del Fato [40 punti spirito] Una volta eseguita una preghiera di un round, per i successivi 5 round chi attaccherà il sacerdote ferendolo gli farà solo metà danni (per difetto) subendo su di sé l'altra metà (per eccesso, l'armatura non conta ma il bonus al danno sì).

Dominio di Dyn [40 punti spirito] In un'area di 12 m attorno al sacerdote tutti i sacerdoti di altre divinità devono superare un tiro in fede ($EMP + FEDE/2 + 1D12$) con difficoltà [32]; se fallisce il loro servitore viene inibito per 5 round anche se il sacerdote esce dall'area. Inoltre in quest'area tutti i poteri dei servitori di Dyn costano la metà in punti fede.

2.4 Dyn - Reverso

2.4.1 Rituali

Ordinari

Abluzione Sacra - Usando dell'acqua (una bacinella con almeno 1 lt d'acqua) se ne versa una piccola parte sul terreno e dell'altra per lavarsi il viso. Poi si inizia una preghiera che dura 20 minuti. Questa preghiera è da farsi obbligatoriamente al risveglio per una volta al giorno e si recupera in punti spirito 5 volte il proprio valore in fede.

Preghiera dei Profeti - Il sacerdote prende dell'acqua (un bicchiere o un'ampolla) e la pone da vanti a sè. Poi si siede e recita una delle preghiere dei profeti presenti sul Dynnio. La preghiera dura 10 minuti, fa recuperare in punti spirito 2 volte il proprio valore in fede e, con questo intento, può essere fatta massimo due volte al giorno. Alla fine l'acqua sarà da riversare sul luogo della preghiera.

Canto di Fede - Il sacerdote cosparge d'incenso il terreno attorno a sè e poi si siede e intona un canto sacro. Il canto può durare da un minimo di 5 minuti ad un massimo di 20 ed ogni 5 minuti si recuperano, in punti spirito, 1 volta il valore che si ha in fede.

Straordinari

Parola dei Profeti - Una volta all'anno, nel giorno di Dyn, si tiene la lettura integrale di tutto il Dynnio, letto a turno dai vari sacerdoti che intervengono. La lettura non viene mai interrotta e dura 5 giorni e 5 notti. Al termine seguita una grande abluzione. Chi partecipa all'evento recupera tutto lo spirito e per il mese successivo le sue capacità di recupero saranno raddoppiate.

2.4.2 Gearfis

Fede in Dyn: 1-4, 6 metri

Un Gearfis appare al sacerdote come una sfera d'acqua di 15 cm di diametro con al centro un punto luminoso. La sfera fluttua sopra la testa del sacerdote e può muoversi lontano da lui fino ad un massimo di 6 metri.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Il sacerdote percepisce la presenza di una fonte o acqua corrente in un raggio di 100 m (anche in profondità).

Benedizione [3 punti spirito] Il servitore protegge una persona e gli dona un bonus di 1 per i tiri per difendersi e sui tiri salvezza. Se la persona si allontana oltre il raggio d'azione dal sacerdote il potere cessa. Questo potere costa 1 punto spirito a round.

Scudo Sacro[1 punto spirito] Il Sacerdote crea attorno a sè una barriera che agisce come una armatura di valore 2 che non si danneggia. Si spende un punto spirito ogni round che lo si mantiene attivo.

2.4.3 Litar

Fede in Dyn: 5-8, 9 metri

Un litar è pressochè identico al Gearfis, ma ha un diametro di 20 cm e il punto luminoso può assumere colori diversi. Può inoltre muoversi fino a 9 metri dal sacerdote.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Gearfis.

Benedizione [3 punti spirito] Come un Gearfis.

Scudo Sacro[1 punto spirito] Come un Gearfis.

Esorcizzare [Costo speciale] Il sacerdote tenta una prova di EMPATIA + 1/2 FEDE + 1D12, contro l'ordine di un singolo demone o elementale (1=facile, 2=medio, ecc...). Se l'esorcizzare non riesce non si può ritentare. Se si supera di 4 o più punti la prova il non-morto viene distrutto invece che scacciato. Il sacerdote può in anticipo spendere 1 punto spirito (max 4) per ottenere un bonus di +1 per ogni punto speso. Il Servitore deve essere a non più di 3m.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Il sacerdote tocca un umano ferito e tramite il servitore ed una speciale preghiera arcana gli guarisce 1 punto ferita ogni 3 minuti durante i quali dovrà però spendere 1 punto spirito. La preghiera può essere ripetuta per curare più ferite.

2.4.4 Medhian

Fede in Dyn: 9-12, 12 metri

Un Medhian è formato da tre globi d'acqua: uno centrale dal diametro di 15 cm con un punto luminoso di colore variabile e altri due dal diametro di 10 cm che gli ruotano.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Litar.

Benedizione [3 punti spirito] Come un Litar.

Scudo Sacro[1 punto spirito] Come un Litar.

Esorcizzare [Costo speciale] Come un Litar.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Come un Litar.

Cicatrizzare[12 punti spirito] In due round il sacerdote cicatrizza tutte le ferite della cratura bersaglio che deve essere toccata con entrambe le mani. La cratura da quel momento avrà le ferite stabilizzate e non sarà a rischio di morte, ma il trattamento infligge comunque 5 punti ferita a prescindere dal bonus al danno, quindi è rischioso farlo su chi è molto vicino alla morte.

Gelo Vitale[20 punti spirito] Il servitore indica un non-morto che deve superare un tiro salvezza in tempra [7]. Se fallisce subirà 10 danni da freddo a prescindere dal bonus al danno e non potrà muoversi per il round successivo, riuscendo solo a difendersi se necessario. Se lo supera subirà solo 5 danni generici da freddo. Tutti gli altri esseri sono immuni.

2.4.5 Ghendel

Fede in Dyn: 13-16, 15 metri

Un Ghendel è formato da due globi d'acqua, anch'essi con un punto luminoso che ruotano continuamente attorno ad uno stesso centro. Hanno entrambi un diametro di 15 cm e possono muoversi fino a 12 metri dal sacerdote.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Medhian.

Benedizione [3 punti spirito] Come un Medhian.

Scudo Sacro[1 punto spirito] Come un Medhian.

Esorcizzare Superiore[Costo speciale] Come esorcizzare, ma si scacciano non morti nel raggio di 9 metri dal servitore.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Come un Medhian.

Cicatrizzare[12 punti spirito] Come un Medhian.

Gelo Vitale[20 punti spirito] Come un Medhian.

Chiarovveggenza[5 punti spirito] Il sacerdote si concentra su una delle entità che vuole percepire tra le seguenti: non-morti, demoni, servitori, maghi, esper. Se nel raggio di 20 m è presente una o più creature del tipo scelto il sacerdote lo percepisce. Ogni round di concentrazione in più spende 5 punti spirito e percepisce in ordine: numero, direzione, rango (in una scala da 1 a 6).

Esclusione infernale[costo speciale] Il monaco manda il proprio servitore a bloccare un demone escludendolo parzialmente dal piano materiale. Il demone rimarrà bloccato e non potrà agire nè essere colpito. Servono tanti punti spirito a round quanto è il grado del demone. Per demoni speciali sarà il Master a decidere.

2.4.6 Tetysos

Fede in Dyn: 17-20, 18 metri

Un Tetysos è formato da tre globi d'acqua identici a quelli del Ghendel. Anch'essi ruotano attorno ad uno stesso centro, hanno un diametro di 15 cm e possono allontanarsi dal sacerdote fino a 15 metri.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Ghendel.

Benedizione maggiore [2 punti spirito] Come Benedizione ma si spendono 2 punti spirito al round per avere un bonus di +2.

Scudo Divino[2 punti spirito] Come scudo sacro ma protegge 3 anziché 2 e si spendono 2 punti spirito per ogni round in cui lo si mantiene attivo.

Esorcizzare Superiore[Costo speciale] Come un Ghendel.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Come un Ghendel.

Cicatrizzare[12 punti spirito] Come un Ghendel.

Gelo Vitale[20 punti spirito] Come un Ghendel.

Chiarovveggenza[5 punti spirito] Come un Ghendel.

Esclusione infernale[costo speciale] Come un Ghendel.

Velo della Morte [speciale] Il sacerdote sceglie fino ad un massimo di 4 persone oltre a sé stesso. Per ogni persona spende 10 punti spirito. Per un'ora quelle persone saranno invisibili ai non-morti, e non potranno essere individuati con mezzi magici o spirituali. Il velo dona inoltre un bonus di +2 a nascondersi in luoghi chiusi.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] Il servitore del Monaco scaccia tutti i servitori spirituali inferiori a sé presenti nel raggio di 12 metri dopo 1 round di preghiera. I servitori torneranno dopo un numero di round pari ad un terzo (per difetto) della fede del sacerdote; durante questo tempo egli è libero di fare ciò che vuole. Se è presente un suo pari o superiore il potere non ha effetto. Il Sacerdote che controlla il servitore può negare l'effetto superando un tiro in fede contrapposto [empatia + fede/2 + 1d12] contro [empatia + fede/2 + 8]

2.4.7 Geanond

Fede in Dyn: 21-24, 21 metri

Un Geanond è formato da tre globi d'acqua del diametro di 20 cm che ruotano attorno ad uno stesso centro. Il punto luminoso si trova proprio in questo centro ed illumina i tre globi creando effetti prismatici differenti.

Poteri

Trovare acqua[1 punto spirito] Come un Tetyosos.

Benedizione Superiore[3 punto spirito] Funziona come benedizione maggiore ma si spendono 3 punti spirito per avere un bonus di +3.

Scudo Divino[2 punti spirito] Come un Tetyosos.

Anatema [Costo speciale] Come esorcizzare superiore, ma si scacciano non morti nel raggio di 12 metri dal servitore.

Cura di Dyn [1 punto spirito] Come un Tetyosos.

Cicatrizzare[12 punti spirito] Come un Tetyosos.

Gelo Vitale[20 punti spirito] Come un Tetyosos.

Chiarovveggenza[5 punti spirito] Come un Tetyosos.

Esclusione infernale[costo speciale] Come un Ghendel.

Velo della Morte [speciale] Come un Tetyosos.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] Come un Tetyosos.

Santuario di Dyn [30 punti spirito] Il sacerdote recita una preghiera (il procedimento dura 1 minuto). Da quel momento in poi in un'area di 9 metri di raggio dal sacerdote i sacerdoti di Dyn che utilizzeranno i poteri di 'Cura' e 'Scudo Sacro' o versioni superiori lo faranno su tutti coloro che si trovano nell'area. Inoltre tutte le creature all'interno, ma solo una volta, sono soggette a uno dei seguenti poteri a scelta del sacerdote: 1) Velo della morte 2) Gelo Vitale 3) Esclusione infernale.

Annullare[20 punti spirito] Il sacerdote indica una creatura che deve superare un tiro salvezza in empatia [7]. Sia che sia un non-morto, un demone, un mago, od un esper, se fallisce il tiro salvezza per 3 round gli sono negate le abilità speciali ed i poteri non fisici. Un mago non potrà lanciare magie, un non-morto non potrà risucchiare le abilità ecc..

2.5 Rawk - Enar

2.5.1 Rituali

Ordinari

Abluzione di Enar - Usando dell'acqua (una bacinella con almeno 1 lt d'acqua) se ne versa una piccola parte sul terreno e dell'altra per lavarsi il viso. Poi si inizia una preghiera che dura 20 minuti. Questa preghiera

è da farsi obbligatoriamente al risveglio per una volta al giorno e si recupera in punti spirito 5 volte il proprio valore in fede.

Vespro di Rawk - Al tramonto si esegue un canto che dura 15 minuti, anche sussurrato, che riporta un brano del libro sacro (il Rawkdo). Si recupera in punti spirito 4 volte il proprio valore di Fede. Obbligatoria e da farsi massimo una volta al giorno.

Meditazione - Il sacerdote entra in meditazione pregando profondamente: la meditazione deve durare almeno 15 minuti e può essere eseguita massimo per un'ora al giorno. Si recupera in punti spirito una volta il valore che si ha in Fede per ogni 15 minuti di meditazione.

Straordinari

Richiamo di Enar - Una volta all'anno, nel giorno di Rawk, vengono celebrate funzioni in tutti i templi per cinque giorni di deguito. Chi partecipa recupera tutto lo spirito e per il mese successivo l'utilizzo dei poteri costerà metà spirito. Il costo minimo rimane sempre 1 punto spirito.

Nomina del Tansar - Quando il Tansar in carica muore senza aver nominato un successore, viene convocata una nuova nomina che deve essere effettuata presso il Grande Tempio. Tutti i sacerdoti di Rawk vengono richiamati al Grande Tempio nel giro di 2 mesi. Chi partecipa all'elezione del nuovo Tansar recupera tutto lo spirito e per il mese successivo disporrà del 50% dello spirito in più.

2.5.2 Dred-mar

Fede di Rawk: 1-4, 6 metri

Un Dred-mar appare come un corpo lucente di forma vagamente sferica (diametro 15 cm) formato da tanti piccoli globi. Il colore può variare dal bianco al rosso fino al verde. Può muoversi fino a 6 metri dal sacerdote.

Poteri

Luce di Rawk[1 punto spirito] il sacerdote recita una breve formula e illumina l'ambiente attorno a sé per un raggio di 9 metri. Chiunque nell'area illuminata e osservando all'interno dell'area illuminata riceve un bonus di +1 in percezione.

Forza di Volontà [1 punto spirito] Il sacerdote indica una creatura nel raggio di 6 metri e poi inizia una preghiera: la creatura bersaglio riceverà un bonus di +2 ai tiri salvezza in empatia.

Protezione[2 punti spirito] Il sacerdote indica una creatura mentre recita una preghiera: la creatura bersaglio, che può essere anche il sacerdote stesso, riceve un +1 nel bonus al danno.

2.5.3 Arted-mar

Fede di Rawk: 5-8, 9 metri

Un Arted-mar è molto simile al Dred-mar con l'eccezione che alcuni dei suoi globi gli ruotano attorno anziché essere attaccati al corpo centrale. Può muoversi fino a 9 metri dal sacerdote.

Poteri

Luce Maggiore di Rawk[1 punto spirito] Come un Dred-mar, ma illumina fino a 12 metri.

Volontà doppia[1 punto spirito] Come un Dred-mar ma il sacerdote può indicare fino a due creature, spendendo però 1 punto spirito a creatura.

Protezione[2 punti spirito] Identico a Dred-mar.

Curare[1 punto spirito] Il sacerdote tocca una persona ferita e tramite il servitore ed una speciale preghiera arcana gli guarisce 1 punto ferita ogni 5 minuti durante i quali dovrà però spendere 1 punto spirito. La preghiera può essere ripetuta ad libitum per curare più ferite.

Trovare l'acqua[5 punti spirito] consumando 5 punti spirito al minuto il sacerdote si concentra (per un minuto) e percepisce la presenza di acqua corrente oppure di grandi quantità (almeno 100 litri) di acqua ferma o stagnante nel raggio di 100 mt e fino a 30 metri di profondità.

2.5.4 Cored-mar

Fede di Rawk: 9-12, 12 metri

Un Cored-mar viene visualizzato come una serie di globi colorati che ruotano attorno a uno stesso centro. Può muoversi fino a 12 metri dal sacerdote.

Poteri

Luce Maggiore di Rawk[1 punto spirito] Come un Dred-mar, ma illumina fino a 12 metri.

Volontà doppia[1 punto spirito] Come un Dred-mar ma il sacerdote può indicare fino a due creature, spendendo però 1 punto spirito a creatura.

Protezione Superiore[4 punti spirito] Identico a Dred-mar ma il bonus al danno è di +2, spendendo però 4 punti spirito.

Curare[1 punto spirito] Identico ad Arted-mar.

Trovare l'acqua[5 punti spirito] Identico ad Arted-mar.

Esorcizzare [Costo speciale] Il sacerdote tenta una prova di EMPATIA + 1/2 FEDE RAWK + 1D12, contro l'ordine di un singolo non-morto (1=facile, 2=medio, ecc...). Se l'esorcizzare non riesce non si può riscacciare lo stesso non-morto. Se si supera di 4 o più punti la prova il non-morto viene distrutto invece che scacciato. Il sacerdote può in anticipo spendere 1 punto spirito (max 4) per ottenere un bonus di +1 per ogni punto speso. Il Servitore deve essere a non più di 3m dal non-morto per tentare uno scacciare.

Protezione di Enar [Speciale] Il sacerdote indica una creatura viva mentre pronuncia parole sacre a Enar e da quel momento essa sarà immune ai poteri speciali dei non-morti fino al II ordine. Questo potere costa 1 punto spirito per round e finché attivo il servitore del sacerdote non potrà utilizzare altri poteri, ma potrà comunque essere richiamato dal sacerdote in qualsiasi momento ed essere operativo dal round successivo.

2.5.5 Hered-kar

Fede di Rawk: 13-16, 15 metri

Un Hered-kar viene visualizzato come un anello rosso e piatto con striature colorate, che gira su sè stesso. Può muoversi fino a 15 metri dal sacerdote.

Poteri

Luce Maggiore di Rawk[1 punto spirito] Come un Dred-mar, ma illumina fino a 12 metri.

Volontà doppia[1 punto spirito] Come un Dred-mar ma il sacerdote può indicare fino a due creature, spendendo però 1 punto spirito a creatura.

Protezione Superiore[4 punti spirito] Identico a Dred-mar ma il bonus al danno è di +2, spendendo però 4 punti spirito.

Curare[1 punto spirito] Identico ad Arted-mar.

Trovare l'acqua[5 punti spirito] Identico ad Arted-mar, ma con un raggio aumentato a 150 mt in linea d'aria e 50 metri sottoterra.

Esorcizzare [Costo speciale] Identico a Cored-Mar

Protezione di Enar [3 punti spirito] Identico a Cored-Mar

Percezione Estranea [5 punti spirito] Il sacerdote pregando si concentra e percepisce il numero di creature non appartenenti al piano materiale presenti nel raggio di 30 metri. Non può capire la direzione, la distanza o la potenza delle creature.

Benedizione[Speciale] Il sacerdote, utilizzando dell'acqua, benedice una creatura che da quel momento avrà un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza. Il potere ha il costo di 1 punto spirito per round e finché attivo il servitore del sacerdote non potrà utilizzare altri poteri, ma potrà comunque essere richiamato dal sacerdote in qualsiasi momento ed essere operativo dal round successivo.

2.5.6 Jender-kar

Fede di Rawk: 17-20, 18 metri

Un Jender-kar appare come un doppio anello, uno concentrico all'altro, di colore azzurro con striature colorate. I due anelli ruotano su loro stessi ma in direzione diversa. Può muoversi fino a 18 metri dal sacerdote.

Luce Superiore di Rawk[1 punto spirito] Come un Hered-kar, ma illumina fino a 15 metri.

Volontà doppia[1 punto spirito] Come un Dred-mar ma il sacerdote può indicare fino a due creature, spendendo però 1 punto spirito a creatura.

Protezione Superiore[4 punti spirito] Identico a Dred-mar ma il bonus al danno è di +2, spendendo però 4 punti spirito.

Curare[1 punto spirito] Identico ad Arted-mar.

Trovare l'acqua[5 punti spirito] Identico ad Arted-mar, ma con un raggio aumentato a 150 mt in linea d'aria e 50 metri sottoterra.

Esorcizzare [Costo speciale] Identico a Cored-Mar

Protezione Superiore di Enar [6 punti spirito] Identico a Cored-Mar ma si viene protetti fino ai non-morti di IV grado.

Percezione Estranea [5 punti spirito] Come un Hered-kar.

Benedizione[Speciale] Come un Hered-kar.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] Il servitore del Sacerdote scaccia tutti i servitori spirituali inferiori a sé presenti nel raggio di 12 metri dopo 1 round di preghiera. I servitori torneranno dopo un numero di round pari ad un terzo (per difetto) della fede del sacerdote; durante questo tempo il sacerdote è libero di fare ciò che vuole. Se è presente un suo pari o superiore il potere non ha effetto. I Sacerdoti che controllano i propri servitori possono negare l'effetto superando un tiro in fede contrapposto [empatia + fede/2 + 1d12] contro [empatia + fede/2 + 8]

Territorio Sacro[15 punti spirito] Il servitore crea attorno al sacerdote, in un raggio di 6 metri, un'aura positiva. Visivamente nell'area saranno presenti leggeri luccichii colorati. I non-morti, le creature di altri piani e i fedeli di altre religioni che entrano nell'area avranno un malus di -2 su tutti i tipi di tiri e un malus di -1 sul bonus al danno.

2.5.7 Enars-dom

Fede di Rawk: 21-24, 21 metri

Un Enars-dom appare come quattro anelli che ruotano attorno ad uno stesso centro, uno verticale, uno orizzontale e gli altri due obliqui. Al centro è presente un punto luminoso azzurro e tutta la figura ruota su sé stessa.

Poteri

Luce Superiore di Rawk[1 punto spirito] Come un Hered-kar, ma illumina fino a 18 metri.

Volontà doppia[2 punti spirito] Come un Dred-mar ma il sacerdote può indicare fino a due creature, spendendo però 2 punti spirito a creatura. Inoltre il bonus è aumentato a +3.

Protezione Superiore[4 punti spirito] Identico a Dred-mar ma il bonus al danno è di +2, spendendo però 4 punti spirito.

Curare[1 punto spirito] Identico ad Arted-mar.

Trovare l'acqua[5 punti spirito] Identico ad Arted-mar, ma con un raggio aumentato a 150 mt in linea d'aria e 50 metri sottoterra.

Esorcizzare [Costo speciale] Identico a Cored-Mar

Protezione Divina di Enar [8 punti spirito] Identico a Cored-Mar ma si viene protetti fino ai non-morti di VI grado.

Percezione Estranea [5 punti spirito] Come un Hered-kar.

Benedizione[Speciale] Come un Hered-kar.

Esclusione Gerarchica[12 punti spirito] come un Jender-kar.

Territorio Sacro[15 punti spirito] come un Jender-kar.

Richiamo Gerarchico[20 punti spirito] Il servitore richiama due servitori differenti di grado inferiore nel giro di 1 round. I servitori rimarranno per tutto il round successivo e il sacerdote potrà utilizzarne un potere ciascuno contemporaneamente.

Anello di Enar [25 punti spirito] Il servitore crea attorno al sacerdote una parete semitrasparente, luminosa e circolare. Nel giro di un round questa parete si espande fino da una distanza di 12 metri e poi scompare. I non-morti e le creature di altri piani subiscono 15 punti ferita e devono effettuare un tiro salvezza in costituzione di difficoltà 30 che, se fallisce, li scaccia dal piano materiale. Se invece il tiro salvezza riesce, non sarà più possibile, per sacerdoti di Rawk, scacciare quel non-morto, anche con altri poteri.

Indice

1	Introduzione	2
2	Divinità, servitori e poteri	3
2.1	Zutra	3
2.1.1	Rituali	3
2.1.2	Karmaryss	3
2.1.3	Zelvetra	4
2.1.4	Hordatra	4
2.1.5	Deiertarr	5
2.1.6	Verkeryss	5
2.1.7	Poteri	5
2.1.8	Korzutra	6
2.2	Nelriosef	7
2.2.1	Rituali	7
2.2.2	Shaz-narat	7
2.2.3	Shaz-verus	7
2.2.4	Kar-Narat	8
2.2.5	Osgorth	8
2.2.6	Nat-Veruz	9
2.2.7	Gortharef	9
2.3	Dyn - Culto di Dyn	10
2.3.1	Rituali	10
2.3.2	Melriel	10
2.3.3	Esovian	10
2.3.4	Uktuah	11
2.3.5	Ezoresh	11
2.3.6	Kazarush	11
2.3.7	Ashek	12
2.4	Dyn - Reverso	13
2.4.1	Rituali	13
2.4.2	Gearfis	13
2.4.3	Litar	13
2.4.4	Medhian	14
2.4.5	Ghendel	14
2.4.6	Tetysos	14
2.4.7	Geanond	15
2.5	Rawk - Enar	15
2.5.1	Rituali	15
2.5.2	Dred-mar	16
2.5.3	Arted-mar	16
2.5.4	Cored-mar	16
2.5.5	Hered-kar	17
2.5.6	Jender-kar	17
2.5.7	Enars-dom	18