

Dei, Miracoli e Iniziati



Introdurre culti, divinità e sacerdoti ne

Uno Sguardo nel Buio

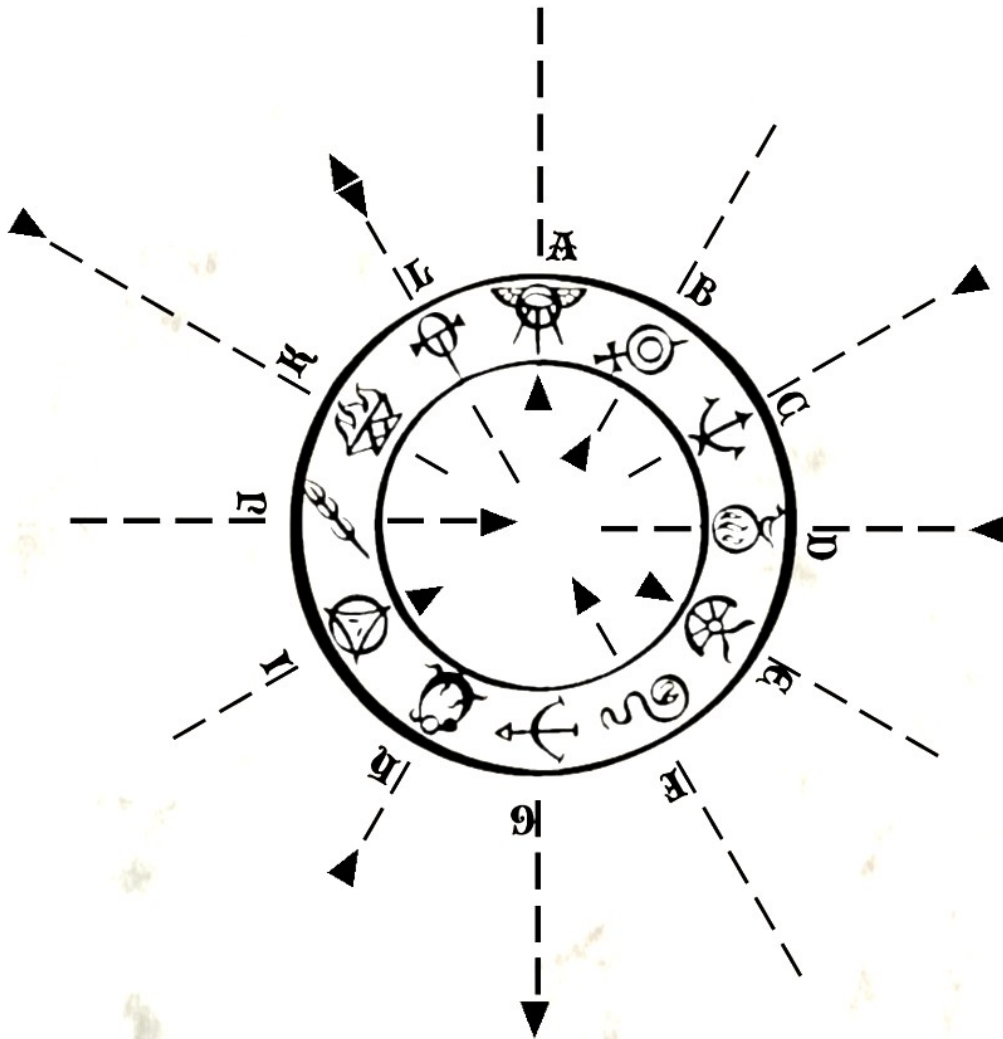
Introduzione

Ad Atlantide l'influenza delle potenze cosmiche che governano i destini è molto forte, assieme a quella, politica e sociale, delle loro chiese. Il pantheon più importante di Atlantide è quello dei Dodici Dei, il più diffuso nell'Impero e in tutti i territori centrali.

I Templi dei Dodici sono diffusi in tutte le città e i centri minori e le divinità e i propri sacerdoti si dividono pienamente le proprie sfere di influenza all'interno della società. Tra i sacerdoti e i fedeli, quelli che sono investiti di poteri particolari sono detti Iniziati, che possono trovarsi a qualsiasi livello della gerarchia del Tempio. In genere gli Iniziati trascorrono la vita nel proprio Tempio, svolgendo le funzioni per cui sono richiesti, ma è anche in parte diffusa la pratica dei "sacerdoti erranti", una minoranza di Iniziati che per motivi propri o legati al culto vive avventure in giro per il mondo, operando prodigi che non hanno nulla da invidiare a quelli dei Maghi.

Nel gioco di ruolo introduttivo (o almeno nella sua versione italiana) non si fa accenno a Dei e Iniziati, che appaiono nel manuale *Perfezionamento dell'Avventura Fantastica*, assieme ai Miracoli che gli Iniziati possono compiere, in relazione al Dio che adorano.

Questo documento permette di introdurre gli Dei e gli Iniziati nelle regole per il gioco di ruolo introduttivo.



I Dodici Dei

I Dodici Dei sono sostanzialmente alleati tra loro e, nonostante qualche bisticcio nei momenti difficili, collaborano tra di loro magari brontolando. Lo stesso vale anche per i loro Iniziati. In grassetto sono evidenziati le prescrizioni che un Giocatore deve seguire nell'interpretazione di un Iniziato del Dio.

Praios

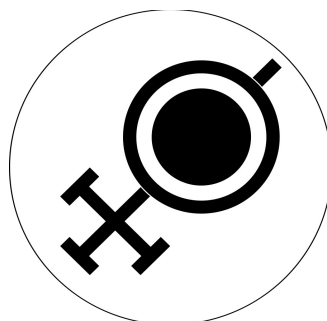
Dio del sole e della legge

Praios, che si festeggia nel giorno del solstizio d'estate, è, come si conviene a un Dio del sole, il più in alto tra gli Dei di Atlantide. Anche la sua chiesa è organizzata di conseguenza: una struttura rigidamente gerarchica con un unico capo, chiamato *Messaggero di Luce*, che risiede tradizionalmente a Bosparan, ma all'occorrenza si trasferisce a Gareth. Gli Iniziati di Praios si riconoscono facilmente dai loro abiti di colore oro scuro, e dal comportamento improntato ad **una certa arroganza ed autoritarismo**. Conformemente alla dottrina di Praios, che vede nella magia un tentativo eretico di svilire la potenza degli Dei, la chiesa di Praios, detta anche *Comunità di Luce*, respinge qualsiasi forma di magia. Per questo la collaborazione tra un Iniziato di Praios e un Mago, Druido o Elfo è ipotizzabile solo in caso di assoluta necessità. I miracoli dei sacerdoti di Praios sono tra i più potenti di Atlantide; gli stessi Iniziati hanno fama di impiegare spesso inadeguatamente i loro poteri per cercare di fare colpo, quando ad esempio Praios fa sentire la sua collera e manda sulla terra un fascio di raggi solari simili ad un lampo. Ma anche i precetti degli Iniziati di Praios sono molto rigidi: non possono né nascondersi né piegarsi ad altra autorità che quella divina. Concretamente ciò significa che **anche in situazioni d'emergenza non possono prendere ordini da nessun altro**. Inoltre sono obbligati a **dire sempre la verità**.

Rondra

Dea della tempesta e della guerra

Come ci si deve aspettare da una Dea della guerra, la comunità dei seguaci di Rondra, chiamata anche *Lega della Spada*, fa pensare più a un ordine cavalleresco che a una comunità religiosa. La propagazione della fede con le armi è del tutto conforme al volere della Dea e in questo i suoi Iniziati sono piuttosto zelanti. I templi della Dea, simili a fortificazioni, sono custoditi in gran parte da servi e laici, mentre i suoi sacerdoti girano il paese e conducono sanguinose battaglie in onore di Rondra. Le offerte che Rondra apprezza maggiormente sono di sangue e armi, e le cerimonie sacrificali a lei dedicate avvengono per lo più prima e dopo uno scontro armato. I giorni di festa solenne di questo culto variano da tempio a tempio, ma coincidono sempre con anniversari di gloriose vittorie sul campo dell'onore. Com'è logico, l'abito di un Iniziato di Rondra è **una cotta di maglia** e il suo precetto è di **non rifiutare mai una sfida**. I miracoli di Rondra sono generalmente miracoli specifici per armi e assalti.



Il simbolo di Rondra

Efferd

Dio dell'acqua, dell'aria e della navigazione

Si possono incontrare i sacerdoti del Dio dell'acqua, nel loro abito verde-blu, su tutte le coste di Atlantide, nel più profondo interno del paese, lungo i fiumi e nelle oasi. I miracoli a disposizione degli Iniziati di questo Dio non offrono praticamente possibilità di impiego in battaglia, mentre facilitano la sopravvivenza e il movimento sulle acque. Le offerte preferite da Efferd sono pesci e frutti di mare sulla costa, e gocce d'acqua e frutta nelle zone dell'entroterra. Dai precetti degli Iniziati traspare chiaramente l'antagonismo del Dio con il Dio del fuoco Ingerimm: gli Iniziati di Efferd devono tenersi lontani da ogni tipo di fuoco. **Non possono accendere né trasportare fuoco - quindi nemmeno fiaccole o lanterne** - e di notte, ad esempio, devono **rimanere distanti dai fuochi da campo**.

Travia

Dea del focolare e dell'ospitalità

Gli Iniziati di questa Dea, vestiti di fluttuanti abiti giallo-arancione, non partono per l'avventura e quindi **non possono essere Personaggi del gioco**. I loro templi, tuttavia, concedono asilo ai fuggiaschi, fintanto che questi non approfittano troppo dell'ospitalità del tempio. Possono rappresentare quindi per i Personaggi un luogo di salvezza per sfuggire agli inseguitori, ma possono d'altro canto impedire la cattura di qualche furfante rifugiatosi nel tempio.

Boron

Dio della morte e del sonno

A nessuno piace che gli si ricordi la morte; per questo anche gli Iniziati di Boron, avvolti nei loro abiti neri, sono, al pari dei Druidi, ospiti non molto graditi nelle città e nei villaggi di Atlantide. E pensare che le campagne di diffusione della fede di Rondra costano più vite umane che non le cerimonie degli Iniziati di Boron, nelle quali si dà più peso alla "morte minore" - cioè il sonno - e al ruolo secondario di Boron quale Dio dell'oblio. La sepoltura dei morti in tutti i culti dei Dodici Dei si svolge secondo il rituale degli Iniziati di Boron, e nelle città che non ne permettono il culto esistono zone speciali fuori della cinta muraria, in cui gli Iniziati del Dio della morte possono celebrare i loro riti. I miracoli degli Iniziati di Boron non riguardano tanto la morte quanto il sonno, le condizioni d'estasi e l'oblio. Interessante anche l'obbligo degli Iniziati: quello del silenzio. I sacerdoti di Boron **possono dire qualcosa solo una volta ogni Turno di gioco** e non più di una frase. Questa limitazione viene rinnovata ad ogni Turno di gioco: non è possibile pertanto accumulare frasi o tempo per parlare.

Hesinde

Dea della magia e della sapienza

Se si prescinde dalle scuole dei Maghi, che sono accessibili solo ai membri principianti e già ammessi all'associazione dei Maghi, i templi di Hesinde si potrebbero definire come le università di Atlantide. Gli Iniziati della Dea, vestiti di verde e giallo, amministrano, almeno nei templi più importanti, un vero tesoro di sapere e di magia. Infatti Hesinde considera tutti gli utensili magici di Atlantide come suo legale possesso; che presta, è vero, ai mortali, ma che può richiedere in ogni momento. Di conseguenza il precetto degli Iniziati è di **scovare tutti gli utensili magici senza proprietario**, o non usati secondo i dettami della Dea, e di **consegnarli al tempio**.

Firun

Dio dell'inverno e della caccia

Gli Iniziati di questo Dio, vestiti di bianco e blu ghiaccio, per lo più con orlature di pelliccia, hanno un aspetto burbero, perfettamente in sintonia con la stagione sulla quale regna il loro Dio protettore. La loro festività solenne è il solstizio d'inverno e il precetto è di **non ridere mai**. Ciò significa che il giocatore che impersona l'Iniziato di Firun non può ridere, anche se talvolta gli è permesso di *sorridere*. Probabilmente nessuno porterebbe con sé in un'avventura un Iniziato di Firun, se questi non avesse un vasto repertorio di miracoli legati al ghiaccio e alla caccia.

Tsa

Dea della nascita e del cambiamento

Tempo addietro gli Iniziati di Tsa, riconoscibili dalle loro tonache arcobaleno, erano oggetto di feroci persecuzioni, dal momento che si credeva che fossero in possesso del segreto dell'eterna giovinezza. Ora si sa che lo possiedono davvero, ma in forma tale da non invogliare nessuno a conoscerlo. I miracoli ad esso legati sono un chiaro esempio della filosofia degli Iniziati di Tsa, che è influenzata dal loro obbligo divino di **non uccidere nessuno**. Nonostante questo le *Lucertole dell'arcobaleno* - come talvolta vengono chiamati con riferimento ai loro abiti e all'animale che simboleggia la loro Dea - sono membri ben visti di molti gruppi di Personaggi, non da ultimo perché le imprese si pongono volentieri sotto la protezione di questa divinità.

Phex

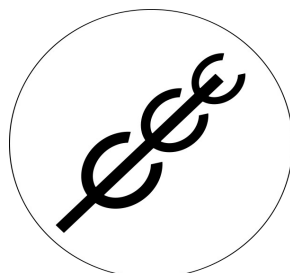
Dio dei ladri e dei mercanti

Phex, che tra l'altro è anche Dio della notte, non gode di grande reputazione ad Atlantide, specialmente entro i confini dell'impero. E anche i suoi miracoli assumono una forma che bada più alla segretezza e al passare inosservati: tutto il contrario, ad esempio, dei modi tracotanti del culto di Praios. Anche i precetti degli Iniziati di Phex sono conformi alla natura del loro Dio, e impongono in sostanza di **non fare nulla senza contropartita e di non perdere alcuna occasione di trarre profitto per se stessi**. Ciò nonostante esistono alcuni gruppi di Personaggi che sono disposti ad accettare Iniziati di Phex tra le loro file, per approfittare dei loro miracoli.

Peraine

Dea della medicina e della fertilità

Gli Iniziati di Peraine, nei loro inconfondibili abiti verde argentato, **sono soliti lasciare solo di rado le loro comunità o i templi**; il che se da un lato contribuisce al loro prestigio presso la popolazione, dall'altro li rende poco interessanti quali figure di gioco. Il loro ruolo più importante nella vita dei Personaggi di Atlantide è quello di fonte di approvvigionamento di erbe medicinali e pozioni magiche.



Il simbolo di Peraine

Ingerimm

Dio del fuoco e della terra

Ingerimm, il più amato e secondo alcuni addirittura unico Dio dei Nani (che lo chiamano Angrosh), ha molti seguaci anche tra gli esseri umani di Atlantide. In numerosi gruppi di Personaggi si possono incontrare suoi Iniziati, vestiti completamente in pelle e **con la loro inseparabile lanterna**. La loro continua ricerca di oggetti artistici in ferro battuto, o di armi di bella fattura da offrire al Dio; l'obbligo di **portare sempre con sé una fiamma** che non si deve spegnere, nonché di non far morire nessun fuoco, sono caratteristiche a volte davvero moleste, per non dire pericolose; quando ad esempio ci si voglia nascondere al buio per sfuggire agli inseguitori. Ma pareggiano questo inconveniente con i loro potenti miracoli di terra e fuoco.



Il simbolo di Ingerimm

Rajha

Dea dell'ebbrezza e dell'estasi

Gli Iniziati di Rajha, che portano abiti rossi estremamente leggeri, **non sono soliti lasciare i loro templi**. E ciò non è nemmeno necessario, dal momento che c'è un enorme afflusso di persone d'ambo i sessi fermamente decise a convertirsi. Anche il tempio di Rajha può servire come rifugio per sfuggire ai persecutori, anche se ciò è accompagnato da una perdita non indifferente di energie; in cambio gli inseguitori vengono talmente distratti che dimenticano dopo poco tempo la ragione per cui sono entrati nel tempio.

Il Dio senza Nome

Il *Dio senza Nome* non appartiene alla schiera dei Dodici Dei. È anzi il loro più accanito avversario, e il suo scopo dichiarato è di annientare completamente i Dodici Dei e di regnare su Atlantide; come unico e solo Dio. Lo appoggiano in questo una quantità innumerevole di sacerdoti, vestiti di nero e porpora, che tentano in continuazione di conquistare il potere in diverse parti di Atlantide. Hanno dalla loro la **resistenza magica a malattie e infezioni**, e inoltre l'arsenale magico del loro dio malvagio, che oltre a comprendere morte, pazzia e pestilenze, si estende fino all'evocazione di mostri raccapriccianti. I sacerdoti del Dio senza Nome dovrebbero essere condotti in linea di principio solo dai Narratori, per portare in scena degli antagonisti in grado di tener testa anche ai giocatori-Iniziati più potenti.

Nuovo Personaggio: Iniziato

Un Iniziato deve possedere almeno 13 in Intelligenza e Fascino, ma un Nano e un Avventuriero possono diventare Iniziati se, salendo di Livello, raggiungono questi valori. Il Dio dei Nani è Ingerimm, e un Nano può mettersi al servizio di un altro Dio solo se ottiene 19 o 20 lanciando il D20 (il Personaggio può tentare solo una volta). E anche se ottiene questo risultato, non può scegliere Efferd e Rajha, per via di certi contrasti tra gli Dei. Gli Elfi adorano i loro Dei, e *non possono* ottenere la consacrazione anche se si sono convertiti alla fede dei Dodici Dei.

Con l'Iniziazione si ottengono 15 Punti di Karma, che funzionano come i Punti di Energia Astrale dei Personaggi in grado di lanciare Incantesimi, ma che vengono impiegati per compiere Miracoli. Le diverse professioni di fede di un Iniziato gli impongono precetti ben determinati, dalla cui osservanza dipende la benevolenza degli Dei. La trasgressione di un Iniziato ha come conseguenza che quest'ultimo perde immediatamente *tutti* i Punti di Karma per il resto dell'Avventura. Oltre ai precetti di cui sopra, vale per tutti gli Iniziati l'obbligo di onorare gli animali simbolici del proprio Dio e di non arrecar loro alcun tipo di danno.

Inoltre, con l'Iniziazione, il Personaggio ottiene una nuova Qualità che si chiama Conversione e parte con 5 punti Iniziali.

L'Iniziato non può usare né armature da cavaliere né armi a due mani e deve rispettare i precetti religiosi del proprio Dio.

A ogni passaggio di Livello l'Iniziato può scegliere tra l'aumento della sua Energia Vitale o del suo Karma. Quando ha deciso lancia 1D6 e aggiunge il risultato al punteggio in questione.

Inoltre, l'Iniziato può aumentare di 1 punto ogni Livello la sua Qualità "Conversione" come fosse una qualsiasi delle altre Qualità.

Compiere un Miracolo

Compiere Miracoli si differenzia in modo sostanziale dalla Magia e dagli Incantesimi di Maghi ed Elfi. Poiché la forza di un Miracolo deriva all'Iniziato dal suo Dio, egli dovrà rivolgersi a quest'ultimo con una preghiera più o meno lunga, affinché la divinità consenta che si compia un determinato Miracolo. L'energia spirituale (il Karma) che un Iniziato deve impiegare in preghiera non è sempre la stessa, ma cambia a seconda della portata del Miracolo, del credito che l'Iniziato gode presso il Dio e della imperscrutabile volontà di questo.

Ogni Iniziato conosce e può invocare sette Miracoli: quattro generali, comuni a tutti gli Iniziati, e tre particolari, che sono diversi a seconda del Dio dell'Iniziato. A differenza degli Incantesimi i Miracoli necessitano una Prova per vedere se esso si compia o meno, simbolo della decisione del Dio di aiutare o meno il suo Iniziato. Per chiedere un Miracolo l'Iniziato deve realizzare determinate premesse, immergersi a lungo in preghiera e rischiare dei Punti Karma (PK), che vengono sempre consumati, che il Miracolo si compia o no.



Il simbolo di Efferd

La Prova di Miracolo

Il lancio di 1d20 stabilisce se un Miracolo si compie o meno. L' Iniziato lancia 1d20 e deve ottenere un numero minore o uguale al valore segnato, per ogni Miracolo, alla voce "Prova di Miracolo". In alcuni casi questo valore è un numero fisso legato alla difficoltà del Miracolo, in altri corrisponde al Livello dell'Iniziato. Un Miracolo riesce *sempre* se l'Iniziato ottiene 1 o 2 e fallisce *sempre* se l'Iniziato ottiene 19 o 20. Anche queste Prove, al pari di quelle di Qualità, possono essere occasionalmente modificate. Per un Miracolo di piccola portata, ad esempio, si può richiedere una Prova di Miracolo -5; per un Miracolo più grande una Prova +8.

Un Miracolo fallito può significare contemporaneamente che si è suscitata l'ira del Dio invocato. Quali possono essere le conseguenze di questo fatto, è riportato nelle descrizioni dei Miracoli alla voce "Fallimento del Miracolo". Normalmente l'Iniziato riesce a placare la collera del Dio superando una Prova di Fascino. Se dopo "Fallimento del Miracolo" c'è scritto "Prova di Fascino", significa che l'Iniziato si accorgerà degli spiacevoli effetti delle sue inutili invocazioni se fallirà la Prova di Fascino. Se dopo "Fallimento del Miracolo" c'è scritto "senza conseguenze" allora l'Iniziato non dovrà fare alcuna Prova.

Ad ogni passaggio di Livello, l'Iniziato sceglie uno dei suoi Miracoli e ottiene un vantaggio fisso di +1 nella Prova ogni volta che deve invocarlo.

Gli Iniziati possono aumentare temporaneamente il proprio punteggio di Karma , soprattutto convertendo gli infedeli, e cioè i seguaci di altre religioni e gli "indifferenti", usando la propria Qualità "Conversione".

Dopo un approccio logico, narrativo e plausibile con un Personaggio, l'Iniziato effettua una Prova di Conversione. In caso di successo, il Personaggio è ufficialmente "convertito" e l'Iniziato guadagna 1d6 Punti Karma temporanei (da usare solo durante l'Avventura, la giornata o la sessione in corso). Convertire un Elfo (o un Personaggio del tutto disinteressato alla Fede) necessita di due Prove riuscite consecutive, mentre per Convertire un Nano (o un Personaggio davvero "difficile") servono 3 successi consecutivi.

Ognuna di queste Prove necessita di 1 Turno completo di "discussione" per essere effettuata.

Per conversioni particolarmente difficili (di un Nano, ad esempio) l'Iniziato ottiene 3 Punti di Karma aggiuntivi. Questo premio non vale per le conversioni di Elfi o di individui disinteressati.

Il Narratore può decidere che altri atti pii (abnegazione, prediche infiammate, gesti sacri, donazioni al Tempio, ore trascorse in preghiera) possono concedere Punti Karma aggiuntivi *temporanei*. Allo stesso modo, se l'Iniziato agisce contro i dettami del proprio Dio, il Narratore può decidere sanzioni più o meno pesanti ai Punti Karma effettivi e temporanei dell'Iniziato.



Il simbolo di Hesinde

Miracoli

Miracoli Generali

Ogni Iniziato ha la possibilità di compiere *Miracoli generali*. Questi rappresentano per così dire l'armamentario di ogni sacerdote viaggiante. I Miracoli generali sono resi possibili da una preghiera agli Dei e non dovrebbero presentare grosse difficoltà neanche per un Iniziato di Livelli inferiori.

Acqua e cibo. Dopo un'intensa preghiera di almeno 10 Scontri di durata, l'Iniziato può trasformare (toccandola) una materia qualsiasi in una unità di acqua e cibo, sufficiente ad 1 persona per 1 giorno.

Prova di Miracolo: 10. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 1 PK per unità.

Comunicazione miracolosa. Dopo una meditazione in preghiera di 2 Turni, l'Iniziato può mettersi in contatto con un altro Iniziato del proprio Dio anche a grandi distanze, fargli pervenire informazioni, domandargli un consiglio, ecc.

Prova di Miracolo: 15. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 5 PK.

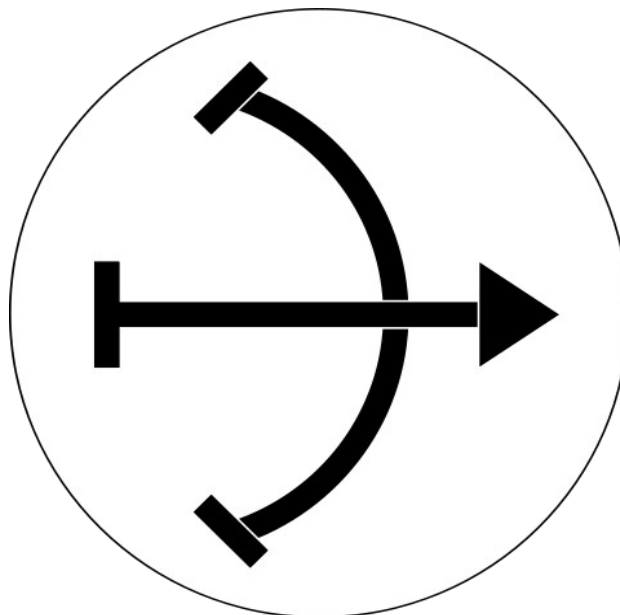
Coraggio divino. Dopo una invocazione di 6 Scontri di durata, l'Iniziato può rafforzare spiritualmente se stesso o persone di sua scelta entro 10 metri, aumentandone il Coraggio per 1 Turno. Se il Miracolo riesce, può distribuire 20 Punti di Coraggio.

Prova di Miracolo: 15. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il punteggio di Coraggio dell'Iniziato si riduce di 5 punti per 10 Turni di gioco. Costo: 10 PK.

Mano guaritrice. Dopo un'invocazione di 4 Scontri di durata, poggiando la mano su un Personaggio bisognoso l'Iniziato provoca l'immediata guarigione di ferite (restituisce ad un ferito 10 PV), guarisce le malattie fino al 5° grado e neutralizza veleni fino al 5° grado.

Prova di Miracolo: 12. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 10 PK.

Distanza: l'Iniziato deve imporre la mano sull'ammalato.



Il simbolo di Firun

Miracoli Particolari

I Miracoli Particolari sono tipici di singole divinità e possono essere compiuti esclusivamente dai loro Iniziati. Ogni Iniziato ha a disposizione 3 Miracoli particolari da compiere.

Miracoli di Praios

Raggio accecante di Praios. Dopo una breve supplica della durata di 2 Scontri, l'Iniziato scaglia un lampo di luce di luminosità incredibile che acceca per 3 Turni di gioco tutti gli esseri entro 100 metri che non si proteggono gli occhi. Durante questo tempo non è possibile orientarsi e combattere.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 10 PK.

Inibizione di magia di Praios. Dopo una meditazione di preghiera della durata di 2 Scontri l'Iniziato crea un campo antimagico (una semisfera attorno a sé, con 25 metri di raggio) entro il quale non è possibile alcun Incantesimo e nel quale nessun Incantesimo può penetrare. Il campo si muove con l'Iniziato e dura 5 Turni.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 12 PK.

Ira di Praios. Dopo un'invocazione di 2 Scontri di durata, dal cielo arriva un fascio di raggi solari che, giunto alla meta, incendia tutto nel raggio di 5 metri ed entro 100 metri dall'Iniziato. Inoltre procura un danno di 5D6 Pimp da distribuire.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +5. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il raggio di fuoco cade nelle immediate vicinanze dell'Iniziato e causa danni di 3D6 Pimp in un raggio di 3 metri. Non vi è tuttavia incendio. Costo: 8 PK.

Miracoli di Rondra

Buferà di Rondra. Dopo una meditazione di preghiera della durata di 1 Turno di gioco, l'Iniziato chiede a Rondra una tempesta che imperversi per 6 Turni su un territorio di 5x5 km, fa correre al riparo tutti gli esseri viventi, fa perdere con il 50% di probabilità l'orientamento a chi è in viaggio, e in caso di combattimento riduce tutti i punteggi di 3 punti. Chi non cerca riparo (edificio, grotta etc.) dalla bufera lancia il D20 ogni Turno. Se esce 19 o 20 gli vengono inflitti 1d6 Punti di Ferita.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +2. Fallimento del Miracolo: la bufera scoppia molto lontano. Costo: 7 PK.

Benedizione delle armi di Rondra. Dopo un'invocazione di 6 Scontri di durata gli Iniziati di Rondra possono benedire un numero di armi a piacimento in un raggio di 5 metri, per 1 Turno di gioco. Ciò significa che l'efficacia di ogni arma aumenta di 1D6 Pimp e il coefficiente di rottura di ogni arma diventa 2.

Prova di Miracolo: 12. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 2D6 PK.

Armatura di Rondra. Dopo una supplica della durata di 1 Scontro l'Iniziato può aumentare di 3 Punti di Protezione un numero a piacimento di armature in un raggio di 5 metri per 1 Turno di gioco.

Prova di Miracolo: 13. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: tutte le armature che avrebbero dovuto essere migliorate, vengono peggiorate di 1 punto. Costo: 2D6 PK.

Miracoli di Efferd

Camminare sull'acqua. Dopo una meditazione di 1 Turno, l'Iniziato che ha compiuto questo Miracolo può camminare sulla superficie dell'acqua come se questa fosse solida. L'effetto dura per un intero giorno.

Prova di Miracolo: 13. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 8 PK.

Dominio sul vento. Dopo una meditazione di preghiera della durata di 1 Turno, l'Iniziato riesce a controllare direzione e forza del vento. In questo modo si può far uscire una barca dalla bonaccia o darle maggior velocità, si può sfuggire ai nemici sul mare o confonderli sulla terraferma, per 12 Turni.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -1. Fallimento del Miracolo: il vento fa l'esatto contrario di quanto desidera l'Iniziato. Costo: 6 PK.

Fata morgana. Dopo una meditazione di preghiera per 2 Turni, l'Iniziato di Efferd può chiedere al suo Dio un miraggio. Se le sue preghiere vengono esaudite, appare nel cielo un miraggio a sua scelta, che può avere effetti demoralizzanti o incoraggianti. Il miraggio dura 12 Turni e si riconosce facilmente come un'illusione se ci si avvicina.

Miracoli di Boron

Ninna nanna di Boron. Dopo un canto meditativo di 6 Scontri, l'Iniziato può far cadere in un sonno profondo un numero a piacere di creature viventi in un raggio di 20 metri. L'Iniziato può decidere su chi far calare il sonno, che dura 10 Turni.

Prova di Miracolo: -2 contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il Narratore decide che viene sopraffatto dal sonno. Costo: 7 PK.

Amnesia. Dopo una invocazione della durata di 6 Scontri, l'Iniziato provoca una totale amnesia in un numero qualsivoglia di esseri intelligenti (mostri non intelligenti e animali ne sono esclusi) per un raggio di 20 metri attorno all'Iniziato. Per un giorno intero le vittime dimenticano tutto ciò che sanno, compresa la loro identità e la ragione per la quale si trovano sul luogo del Miracolo. È l'Iniziato a decidere chi viene colpito da amnesia.

Le vittime dell'amnesia combattono con una detrazione di -4 su tutti i punteggi necessari in combattimento. Hanno perduto l'orientamento, ed esiste una probabilità del 50% che si arrendano.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +2. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: il Narratore stabilisce chi deve perdere la memoria. Costo: 8 PK.

Dominio sui morti viventi. Con questo Miracolo l'Iniziato di Boron è in grado di far comparire o anche cacciar via i morti viventi (Nosferatu, Scheletri, Mummie, Zombi etc.). Può inoltre tenere sotto controllo quelli che ha chiamato e ricacciarli via senza spendere Punti di Karma. Gli esseri chiamati rimangono nelle vicinanze dell'Iniziato fino a quando non vengono cacciati o annientati. Se però vuole cacciare spettri non chiamati da lui, deve spendere punti di Karma.

Per chiamare i morti viventi occorre una meditazione di 4 Turni di gioco, mentre per cacciarli occorre un'invocazione della durata di 6 Scontri.

Prova di Miracolo: chiamare: contro il Livello dell'Iniziato; cacciare: contro il Livello dell'Iniziato +2. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze.

Costo: chiamare: 5 PK per morto vivente; cacciare: 3 PK per morto vivente.

Miracoli di Ingerimm

Colpo di martello di Ingerimm. Dopo una preghiera meditativa della durata di 1 Turno, l'Iniziato, può far tremare la terra: viene colpita una zona di m 100 x 100, distante fino a 100 metri dall'Iniziato. In quest'area c'è il 50% di probabilità di crollo di edifici, e ogni persona che si trovi sul posto deve lanciare il D20 per stabilire se ha subito danni. Se esce: da 1 a 14 = nessun danno; da 15 a 17 = 1D6 Punti di Ferita; 18-19 = 2D6 Punti di Ferita; 20 = morte.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: conseguenze come sopra. La scossa sismica avviene però nella zona dove si trovano l'Iniziato e i suoi compagni. Costo: 9 PK.

Fucina di Ingerimm. Dopo una meditazione di preghiera della durata di 2 Turni, l'Iniziato è in grado di far spalancare la terra entro 50 metri su una superficie fino a 100 metri quadrati, che vengono occupati da lava infuocata uscita dalle viscere della terra. L'Iniziato può decidere la forma di questa trappola, che può essere indifferentemente lunga 100 metri e larga 1 metro, o di 10 x 10 metri; per costruire una parete di lava incandescente che si alza verso il cielo sono necessari altri PK: per ogni metro d'altezza la parete di fuoco costa 2 PK aggiuntivi. Tutti gli esseri viventi che vengono a contatto con la lava devono subire 2D6 PImp per Scontro. Chi si trattiene a meno di 3 metri dalla lava che sgorga deve superare una Prova di Abilità, oppure viene a contatto con la lava. L'effetto dura 1 Turno.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 10 PK.

Ferro di Ingerimm. Dopo un'invocazione della durata di 4 Scontri, l'Iniziato può affilare un numero a piacere di armi in un raggio di 10 metri. Può ridurre di 2 punti il coefficiente di rottura di qualsiasi arma, e abbassare di 1 punto i punteggi d'Attacco e Parata usciti dal dado. L'effetto dura 10 Scontri.

Prova di Miracolo: -1 contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 5 PK.

Miracoli di Hesinde

Specchio magico di Hesinde. Dopo una preghiera di 10 Scontri di durata, l'Iniziato può produrre per un raggio di 5 metri (per 1 Turno ed entro una distanza di 5 metri) uno specchio magico che rimanda ogni formula magica al destinatario. L'effetto della formula colpirà quindi chi l'ha pronunciata.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +5. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 8 PK.

Alchimia di Hesinde. Dopo una meditazione di preghiera di 1 Turno, un Iniziato di Hesinde può trasformare uno dei sei elementi originari - fuoco, acqua, neve, humus, pietra, aria - in un altro. La quantità, o l'estensione della materia da trasformare non deve superare i 500 metri cubi, la distanza è a piacimento e l'effetto dura 1 Turno.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: il Narratore decide in quale nuovo elemento si deve trasformare quello di partenza. Costo: 7 PK.

Mano protettrice di Hesinde. Dopo una supplica di 2 Scontri, l'Iniziato può stornare o interrompere maledizioni entro 20 metri di distanza. Per maledizioni si intendono qui tutte le formule magiche che agiscono negativamente sull'avversario, quindi le formule 9, 10, 14, 23, 24 dei Maghi e da 1 a 6 dei Druidi. Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -2. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 2d6 PK.

Miracoli di Firun

Grandinata di Firun. Dopo una preghiera meditativa di 1 Turno, l'Iniziato scatena una grandinata che si abbatte per 2 minuti su un territorio di un chilometro quadrato e costringe tutti gli esseri viventi di questa zona a porsi in salvo. Chi non riesce a farlo deve lanciare il D20 ogni 5 Scontri per stabilire se è stato colpito e ferito dai grossi chicchi di grandine. Ciò accade se esce 19 o 20. I chicchi di grandine infliggono 1D6+1 Punti Impatto, dai quali si possono detrarre i Punti Protezione dell'armatura. Nella grandinata gli scudi assorbono 3 Punti Impatto.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: Prova di Fascino: la grandinata non si verifica, ma l'Iniziato viene colpito da un solo pezzo di grandine della grandezza di una mela (2D6 Punti Impatto). Costo: 7 PK.

Muraglia di ghiaccio di Firun. Dopo una meditazione di 1 Turno, l'Iniziato può creare (fin dove arriva la vista) un muro di al massimo 50 metri di lunghezza, 5 di altezza e 2 di spessore che mantiene la propria coesione per 2 Turni. Ciò include anche acqua che può essere trasformata in ghiaccio per un volume fino a 500 metri cubi.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -2. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 8 PK.

Caccia prodigiosa. Dopo una meditazione di preghiera per 2 Turni, l'Iniziato dona a un Personaggio o a un gruppo di Personaggi un'incredibile fortuna nella caccia per i successivi 12 Turni. Anche in una zona normalmente povera appaiono all'improvviso animali in gran numero. Si tratta, a seconda della regione in cui avviene il Miracolo, di lepri, cervi, pesci etc.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -5. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 2d6 PK.

Miracoli di Tsa

Guarigione miracolosa di Tsa. Dopo una supplica di 6 Scontri, l'Iniziato di Tsa è in grado di guarire 1 Personaggio, toccandolo, da tutte le malattie, ferite e avvelenamenti.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 2d6 PK.

Rinnovazione prodigiosa di Tsa. Dopo una meditazione della durata di 1 Turno, l'Iniziato può riparare 1 oggetto rotto o distrutto entro il raggio della visuale. Ciò vale sia per i piccoli oggetti di uso quotidiano sia per armi, armature, ponti ed edifici.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -2 per oggetti fino a grandezza umana); contro il Livello dell'Iniziato (oggetti superiori alla grandezza umana). Fallimento del Miracolo: l'oggetto si distrugge completamente. Costo: oggetti fino a grandezza umana: D6 PK; oggetti superiori alla grandezza umana: 2d6 PK.

Soffio vitale di Tsa. Dopo una meditazione di preghiera di 4 Turni, l'Iniziato può richiamare alla vita, toccandolo 1 essere vivente che non sia morto da più di un giorno.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +8. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 15 PK.

Miracoli di Phex

Le Capacità di Phex. Dopo una invocazione di 6 Scontri, l'Iniziato ottiene per sé o per un altro Personaggio a vista +2 a Intelligenza, Fascino e Abilità per 1 minuto.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -2. Fallimento del Miracolo: -2 alle stesse Qualità per 1 minuto. Costo: 1d6+3 PK.

Omnilingua. Dopo una meditazione di preghiera di 1 Turno, l'Iniziato o una persona di sua scelta a vista può capire, parlare e scrivere ogni lingua per 2 Turni. Può quindi comunicare con tutti gli abitanti di Atlantide dotati di favella (uomini, mostri, diversi animali) e anche decifrare scritti e codici segreti.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato -1. Fallimento del Miracolo: l'Iniziato o la persona da lui scelta non capisce più nessuno per la durata di 2 Turni. Costo: 1D6 PK.

Volo della gazza di Phex. Dopo un'invocazione di 8 Scontri, l'Iniziato può entrare inspiegabilmente in possesso di oggetti non più grandi di una persona adulta. Non importa se li vede o no, basta che sappia della loro esistenza e il luogo in cui si trovano (entro 1 km). Se il Miracolo riesce, l'oggetto su cui l'Iniziato si è concentrato sparisce dal posto dov'era per comparire nello stesso istante ai piedi dell'Iniziato. Muri e pareti non rappresentano un ostacolo.

Prova di Miracolo: contro il Livello dell'Iniziato +3. Fallimento del Miracolo: senza conseguenze. Costo: 1d6+2 PK.



Il simbolo di Phex