

# Sacerdote di Ishir

**Sviluppatore:** Marco Conti  
**Supervisione:** Michele Bonelli di Salci  
**Impaginazione:** Mirko Pellicioni, Baldassarre Minopoli

I Sacerdoti di Ishir sono diffusi in tutto il Magnamund. Guidati dalla loro fede incrollabile, hanno il compito di proteggere i fedeli da ogni minaccia che Naar possa architettare, di confortare le anime sofferenti con la dolcezza materna di Ishir, di redimere chi, pur non avendo stretto alleanza con il Male assoluto di Naar ha comunque recato danni ad altre persone.

I Sacerdoti di Ishir ricevono la “chiamata” alle età più disparate, anche se, in media, iniziano la “carriera” quando sono giovani adulti (attorno ai venti anni).

In ogni angolo del Magnamund ci sono gruppi di Sacerdoti che si fanno carico dell’assistenza dei poveri, dei malati e dei deboli in generale, poiché sono convinti che il loro sacro e primario dovere consista nel diffondere il più possibile il bene che essi hanno ricevuto da Ishir.

Quasi nessun gruppo organizzato di Sacerdoti è uguale all’altro: ognuno utilizza i suoi titoli e le sue gerarchie. Non esiste nemmeno una dottrina comune, o un’autorità centrale che metta d’accordo tutti i Sacerdoti del continente. In poche parole, in ogni stato, il clero di Ishir si è organizzato in maniera autonoma, incontrando, di volta in volta, difficoltà diverse. Ad esempio, la Chiesa delle Terre Libere riunisce il clero di Sommerlund e Durenor. Questa chiesa non è in contrasto con nessun’altra, ma non riconosce la validità del Culto Vassako, che venera non solo Ishir, ma anche i Majhan, gli Antichi, che i Vassaki considerano loro antenati degni di venerazione, come una sorta di intermediari tra Ishir e l’umanità. Nelle Terre Tormentate, invece, si crede che sia stata Ishir da sola a dare vita ad Aon, e la prova starebbe nel fatto che tutte le stelle non sono altro che scintille di luce lunare. In poche parole, le differenze regionali nel culto di Ishir sono infinite. Nonostante ciò, c’è scarsa rivalità od ostilità tra Sacerdoti di nazionalità diverse: dopotutto, hanno una Dea benevola in comune, ed un nemico terribile, Naar, sempre in agguato.

**Avventure:** Non sono molti i Sacerdoti che decidono di mettersi in viaggio, ma quelli che lo fanno sono in genere spinti dal desiderio di recarsi in pellegrinaggio in qualche luogo santo o dotato di grande potere. Altri invece, decidono di diffondere la parola di Ishir tra gli infedeli. Altri ancora pensano che sia giusto informarsi su come la Dea viene venerata da popoli diversi dal proprio. I più giovani, soprattutto nel Regno di Lencia, si imbarcano in crociate personali contro il male e l’ingiustizia, spesso a rischio della loro stessa vita.

**Peculiarità:** I Sacerdoti di Ishir non sono solamente i responsabili della vita spirituale delle comunità a cui appartengono: offrono cure agli ammalati e nutrimento ai poveri.

Con le elemosine che ricevono dai più ricchi, costruiscono case e danno lavoro a chi non ne ha. Nei villaggi più piccoli il Sacerdote locale è anche il giudice ed il capo della comunità. Molti Sacerdoti poi, si danno allo studio della mitologia e delle antiche leggende, divenendo spesso delle autorità in materia. I Sacerdoti più anziani si vedono spesso affidare incarichi di governo, o importanti ambascerie. Sono in genere molto conosciuti ed amati dalla popolazione, che li considera più come una guida che come un’istituzione autoritaria.

Non ci sono distinzioni sessuali tra i Sacerdoti di Ishir, ed il numero di uomini e donne al servizio della Dea è pressoché paritario. I Sacerdoti di Ishir, in genere, non praticano il celibato, il nubilato o la castità, in quanto la Dea non li ha mai proibiti. Alcuni però, hanno volontariamente deciso di consacrare alla Dea tutta la loro vita, astenendosi perciò dal matrimonio e dalle relazioni sentimentali e/o sessuali.

**Alleanza:** Nessun Sacerdote di Ishir potrebbe mai votare la sua anima al Male, e se lo facesse sarebbe cacciato a vista da tutti gli altri Sacerdoti. È altresì improbabile che qualche Sacerdote si schieri dalla parte dell’Equilibrio, perché ciò che sostiene il Sacerdote è la sua fede nella Luce.

**Religione:** Pur essendo Ishir la Dea a cui consacrano la vita, i Sacerdoti della Dea Luna portano un profondo rispetto anche per Ramas, il Dio del Sole e consorte di Ishir. Tuttavia, il Padre Sole viene spesso visto come lontano dalla gente comune, perché troppo impegnato nella lotta contro Naar. Ishir, nel cuore di moltissimi fedeli, è vista come una madre gentile e sempre presente.

**Background:** I Sacerdoti di Ishir possono provenire da qualsiasi paese del Magnamund che non sia controllato dalle Creature delle Tenebre, ed in genere conservano i tratti speciali del paese di provenienza (a meno che il giocatore non decida che il suo Personaggio sia diventato Sacerdote in tenerissima età).

**Altre Classi:** I Sacerdoti di Ishir possono collaborare al meglio con i Cavalieri Ramas, con i Cavalieri del Regno di Sommerlund, con i Maghi di Dessi e con i Vakeros. Per quanto siamo ottimi i rapporti con i Custodi delle Erbe e cordiali quelli con le Guerriere di Telchos, è difficile che un Sacerdote apprezzi la compagnia di un Bucaniere di Shadaki. I Saggi di Lyris alleati alla Luce cercano spesso consiglio presso i Sacerdoti più acculturati, e molte Streghe Rinnegate hanno trovato rifugio presso Sacerdoti di Ishir compiacenti. I Nani di Bor tendono a canzonare l’eccessiva serietà di alcuni Sacerdoti, e gli Stregoni Shianti, come loro

solito, fanno finta di essere di Dessi, imitando dunque i discendenti dei Maghi Anziani. Ovviamente nessuna alleanza è possibile tra un Cenerese, una Strega, un Ministro delle Tenebre ed un Sacerdote di Ishir.

Curiosamente, i Confratelli della Stella di Cristallo sono spesso a disagio con i Sacerdoti, in quanto la loro magia non riesce a contrastare la potenza dei miracoli operati dai Sacerdoti.

## Informazioni sulle regole di gioco

I Sacerdoti di Ishir dispongono delle seguenti statistiche di gioco:

**Caratteristiche:** Carisma e Costituzione sono le due Caratteristiche primarie per i Sacerdoti di Ishir, il Carisma perché è attraverso la forza della personalità che si convertono i miscredenti e si confortano i fedeli, e la Costituzione perché per portare la parola della Dea tra le genti e per resistere agli agguati di Naar serve un fisico forte. Intelligenza e Saggia sono la seconda priorità, mentre Forza e Destrezza non necessitano di punteggi tali da conferire bonus.

**Dado Resistenza:** d6.

**Velocità Base:** 9 metri.

**Denaro Iniziale:** 100 Corone.

## Abilità di Classe

Le Abilità di Classe per il Sacerdote di Ishir (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare Animali (Car), Artigianato (alchimia) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religione) (Int), Conoscenze (storia) (Int),

Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Parlare Linguaggi (Nessuna), Percepire Intenzioni (Sag).

**Punti Abilità al 1° livello:** (5 + modificatore di Int) x4

**Punti Abilità ad Ogni Livello Aggiuntivo:** 5+ modificatore di Int.

## Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del Sacerdote di Ishir:

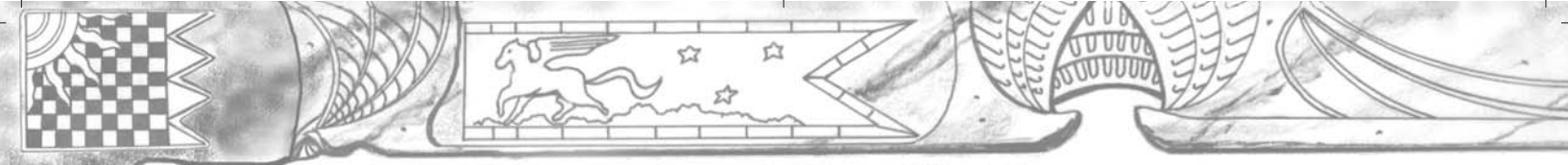
**Competenza nelle Armi e nelle Armature:** I Sacerdoti più giovani e avventurosi imparano ad usare tutte le armi ad una mano, gli archi e tutte le armature e tutti gli scudi ad eccezione dell'armatura completa e degli scudi grandi.

**Forza di Volontà:** La grande determinazione di un Sacerdote e la sua profonda fede gli conferiscono una solidità mentale molto invidiata. In termini di gioco, ogni Sacerdote ha a disposizione una Caratteristica aggiuntiva, chiamata Forza di Volontà, che al primo livello è pari al punteggio di Carisma. La Forza di Volontà consente al Sacerdote di ingaggiare un Combattimento Psicico come qualcosa di più di una semplice vittima. La Forza di Volontà del Sacerdote aumenta ogni livello di un numero di punti pari al suo modificatore di Carisma +1 (minimo 1). La Forza di Volontà persa si ripristina ogni 24 ore di un numero di punti pari al punteggio di Carisma. Qualora il punteggio di Forza di Volontà del Sacerdote raggiunga lo zero, egli non può invocare nessuna Preghiera fino a che non recupera la Forza di Volontà perduta.

**Fuoco Lunare (Sop):** Pronunciando un'invocazione alla Dea della Luna della durata di un'azione standard, il corpo del Sacerdote viene avvolto da un'aura di luce lunare. Qualunque creatura Malvagia che rimanga entro 1,5 metri dal Sacerdote subisce ogni round danni alla Resistenza pari a 1d6 + modificatore di Carisma, a meno che non superi un

### SACERDOTE DI ISHIR

Livello	Combattività Base	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1	+0	+0	+0	+2	Forza di Volontà, Fuoco Lunare, Preghiera del Volto
2	+1	+0	+0	+3	Benedizione della Dea +1
3	+2	+1	+1	+3	Vigore Divino
4	+3	+1	+1	+4	Guardia Sacra +1
5	+3	+1	+1	+4	Preghiera del Volto
6	+4	+2	+2	+5	Benedizione della Dea +2
7	+5	+2	+2	+5	Vigore Divino
8	+6/+1	+2	+2	+6	Guardia Sacra +2, Resistenza Psicica 12
9	+6/+1	+3	+3	+6	Preghiera del Volto
10	+7/+2	+3	+3	+7	Benedizione della Dea +3
11	+8/+3	+3	+3	+7	Vigore Divino
12	+9/+4	+4	+4	+8	Guardia Sacra +3
13	+9/+4	+4	+4	+8	Preghiera del Volto
14	+10/+5	+4	+4	+9	Benedizione della Dea +4, Resistenza Psicica 18
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Vigore Divino
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Guardia Sacra +4
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Punizione Divina
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Proteggere le Greggi
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	Sigillo della Dea
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Resistenza Psicica 24, Trasfigurazione



tiro salvezza sulla Volontà con CD pari a 10 + metà del livello di classe del Sacerdote + il suo modificatore di Carisma. Qualunque creatura Malvagia che veda il Fuoco Lunare deve essere considerata scossa per tutto il tempo in cui si tiene nel raggio di azione del Fuoco Lunare (a meno che non abbia una qualche forma di resistenza alla paura). Il Fuoco Lunare rimane attivo per un numero di round pari al livello di classe del Sacerdote + il suo modificatore di Carisma. Il Fuoco Lunare, in quanto energia divina, ignora qualsiasi Riduzione del Danno.

**Pregiera del Volto (Sop):** Il Sacerdote di Ishir ha la possibilità di apprendere dai Sacerdoti più anziani delle invocazioni di particolare potenza, collegate ai Quattro Volti della Dea, e specificatamente al 1°, al 5°, al 9° ed al 13° livello. Ogni volta che il Sacerdote acquisisce questo privilegio di classe, impara solo il Primo Stadio della Pregiera che ha scelto. La conoscenza degli altri migliora automaticamente quando il Sacerdote aumenta il suo livello di classe (un po' come avviene per i Cavalieri Ramas).

**Benedizione della Dea (Sop):** Un vero Sacerdote si riconosce dalla forza della sua fede, che gli consente di operare miracoli. Ogni volta che il Sacerdote acquista questo Privilegio di Classe è in grado, attraverso un'invocazione ad Ishir, di conferire ad un'arma il bonus ai danni ed al tiro per colpire indicato nella tabella. Infondere la potenza della Dea in un oggetto terreno richiede un numero di azioni di round completo pari al bonus conferito, ed il bonus sacro permane per un numero di round pari alla metà del livello di Classe del Sacerdote +1. Il Sacerdote può usare questo privilegio di classe un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Carisma +1 (minimo 2). Il bonus conferito dalla Benedizione della Dea non è cumulativo, ma ogni numero in tabella sostituisce il precedente. Le armi Benedette da Ishir superano qualsiasi Riduzione del Danno, e le Creature delle Tenebre ed i non morti colpiti da esse subiscono, per ogni colpo andato a segno, 1d6 danni aggiuntivi.

**Vigore Divino (Str):** Ogni volta che il Sacerdote acquisisce questo privilegio, la sua Resistenza subisce un incremento permanente di 3 punti.

**Guardia Sacra (Sop):** Grazie alla forza della sua fede, ed al sostegno dato a tutti i bisognosi del conforto divino, il Sacerdote sa di essere entrato a far parte degli Eletti di Ishir. Questa convinzione è accentuata dalla protezione miracolosa conferita da questo privilegio di classe. Ogni volta che viene acquisito, il Sacerdote guadagna il bonus indicato in tabella, applicandolo alla Classe Armatura e a tutti i tiri salvezza. Il bonus di Guardia Sacra è permanente, ma non cumulativo: ogni numero indicato in tabella sostituisce il precedente. Metà del bonus di Guardia Sacra può essere conferito ad un numero di soggetti pari al modificatore di Carisma del Sacerdote per un numero di round pari alla metà dei suoi livelli di classe +1 (minimo 3). Conferire ad altri la Guardia Sacra è un'azione di round completo, e richiede il contatto fisico tra il Sacerdote ed il beneficiario. Ogni soggetto può essere protetto dalla Guardia Sacra solo una volta al giorno.

**Resistenza Psicica (Str):** Il favore di Ishir è qualcosa di tangibile per i Sacerdoti della Dea della Luna. Essi infatti

divengono, grazie alla loro fede, molto resistenti ad una delle forme di attacco più potenti, e cioè gli attacchi psichici. Ogni volta che il Sacerdote acquisisce questo privilegio, guadagna una Resistenza agli attacchi psichici pari al numero indicato in tabella. Ogni uso dell'azione Attaccare, dello Psicolaser, del Raggio Psicico o di poteri simili contro il Sacerdote deve superare la sua Resistenza Psicica (che funziona come la Resistenza alla Magia). Il punteggio di Resistenza Psicica è permanente e non cumulativo: ogni nuovo valore si sostituisce al precedente.

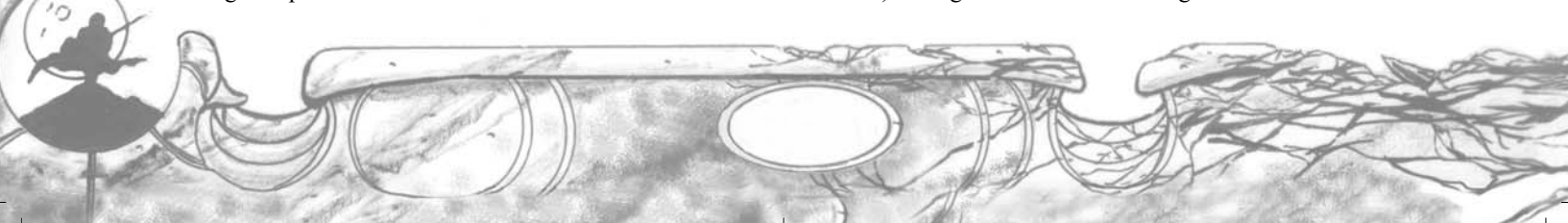
**Punizione Divina (Sop):** Al 17° livello, con un'azione standard, il Sacerdote può far bruciare i suoi nemici con il Fuoco Lunare. Con una preghiera pari ad un'azione standard, il Sacerdote può compiere contro una qualsiasi creatura Malvagia un attacco a distanza (massimo 18 metri) con un bonus pari alla sua Combattività Base + il modificatore di Carisma, ignorando qualsiasi armatura, normale o magica che sia, e gli incantesimi di protezione vedono ridotta della metà la loro capacità difensiva. Il danno è pari a 10 volte il danno del normale Fuoco Lunare. La Punizione Divina può essere usata anche per colpire tutti gli esseri malvagi in un'area di 4,5 metri di raggio distante dal Sacerdote al massimo 18 metri, ma in questo caso il danno è pari a cinque volte il normale Fuoco Lunare. La Punizione Divina può essere invocata un numero di volte al giorno pari al modificatore di Carisma del Sacerdote +1 (minimo 2 volte). La Punizione Divina non può essere usata due volte nello stesso round.

**Proteggere le Greggi (Sop):** Giunto al 18° livello, il Sacerdote è in grado di estendere tutto il suo bonus di Guardia Sacra e metà di quello di Resistenza Psicica ad un numero di soggetti pari al doppio del suo modificatore di Carisma per un numero di round pari al suo livello di classe +2. L'uso di questo privilegio di classe è un'azione di round completo. Ogni soggetto può ricevere i benefici di Proteggere le Greggi solo una volta al giorno.

**Sigillo della Dea (Sop):** Questa potente invocazione può essere usata in due modi:

- pregando per almeno cinque round completi, il Sacerdote può conferire ad un'arma un bonus sacro ai danni ed al colpire pari a +5, per un numero di round pari al livello di classe del Sacerdote +2. Questo uso può essere invocato un numero di volte al giorno pari al modificatore di Carisma del Sacerdote; oppure
- una volta al mese, il Sacerdote può conferire ad un'arma un bonus sacro ai danni ed al colpire pari a +3 in maniera permanente. Tuttavia, questa invocazione è molto faticosa, tanto da abbassare di 4 punti la Costituzione e la Forza di Volontà del Sacerdote di 4 punti, che vengono recuperati al ritmo di uno all'anno.

**Trasfigurazione (Sop):** Il più grande potere che Ishir conferisce ai suoi Sacerdoti, la Trasfigurazione può essere invocata solo una volta al mese. I suoi effetti sono di una potenza terrificante: il Fuoco Lunare (e la Punizione Divina) del Sacerdote ha il raggio di azione e l'area di effetto quadruplicati, il Sacerdote ottiene un bonus a tutte le Caratteristiche pari a +2, la sua Classe Armatura aumenta di 10 punti e la sua Resistenza di 30 (sono punti ferita temporanei). Il fulgore divino della Trasfigurazione ha una durata



in round pari alla metà del livello di classe del Sacerdote + il modificatore di Carisma appena incrementato, e per essere attivato necessita di due round completi passati ad invocare il potere di Ishir.

## Ex-Sacerdoti di Ishir

Esistono alcuni individui che, a causa della perdita della fede, hanno deciso di abbandonare la via del Sacerdote: quando ciò avviene, in genere diventano Adepti, perdendo la capacità di intonare con successo le Preghiere dei Volti, ma conservando la Guardia Sacra (che non può essere più condivisa), il Vigore Divino e la Resistenza Psicica (che si dimezza). Questi privilegi rimangono perché la Dea non abbandona mai nessuno, semmai sono gli uomini ad allontanarsi da lei. Nel caso in cui un ex Sacerdote si alleasse a Naar, egli perderebbe tutti i benefici derivati dalla classe appena abbandonata, con l'eccezione della Combattività Base, della Forza di Volontà, della Resistenza e dei Tiri Salvezza. In più, il personaggio attira su di sé una terribile maledizione da parte di Ishir, i cui effetti specifici sono lasciati all'arbitrio del Master.

## I Volti della Luna e le loro Preghiere

I Sacerdoti di Ishir non usano la magia, ma compiono miracoli. Ciò che sostiene i loro poteri non è lo studio di arcani segreti o la forza di un sangue antico che scorre nelle loro vene. Tutto ciò che serve per invocare il potere della Dea della Luna è una volontà ferrea, una forte autodisciplina ed una fede incondizionata. Questi requisiti possono sembrare difficili da raggiungere, ma molti, nel Magnamund, li considerano molto più accessibili della magia.

I Sacerdoti più anziani insegnano ai giovani accoliti che Ishir mostra al mondo Quattro Volti, due per i suoi figli ed alleati e due per i suoi nemici. Chi è dotato di una fede abbastanza forte, può invocare il potere di uno di questi Volti Sacri, che influenzano in diverse maniere la materia e gli esseri viventi.

Poiché le Preghiere non sono atti di magia, non possono essere Controincantate. Le Preghiere sono fisicamente e mentalmente estenuanti: anche se un Sacerdote può usare il Primo Stadio di una qualsiasi preghiera a volontà, il Secondo Stadio può essere usato solo un numero di volte al giorno pari al modificatore di Costituzione +1 (minimo 2), mentre il Terzo Stadio può essere impiegato solamente un numero di volte al giorno pari al modificatore di Costituzione.

Il potere delle Preghiere è tale da superare qualsiasi forma di Riduzione del Danno e di Resistenza alla Magia: tuttavia, non è detto che la Dea esaudisca le preghiere dei suoi Sacerdoti, in quanto degli interventi diretti nella vita dei mortali da parte sua, se effettuati di continuo, minaccerebbero la stabilità di tutto Aon. Ogni volta che un Sacerdote tenta di usare una Preghiera, incorre in una probabilità di fallimento pari al 45% - i suoi gradi in Concentrazione. La stessa probabilità di fallimento si applica ai seguenti privilegi di classe: Guardia Sacra esteso ad altre persone, Proteggere le Greggi, Punizione Divina, Sigillo della Dea e Trasfigurazione. Nel caso in cui l'invocazione fallisca, il Sacerdote deve pagare metà del

costo della Preghiera, o, nel caso di uno dei Privilegi di Classe, perde un uso giornaliero.

Ogni volta che una Preghiera concede un tiro salvezza, la sua CD è pari a 10 + metà del livello di classe del Sacerdote + il bonus di Carisma.

Il danno provocato dalle Preghiere di Primo stadio è pari ad 1d4 + metà del livello di classe, quello delle Preghiere di Secondo Stadio è pari a 1d6 + metà del livello di classe, ed infine, quello delle Preghiere di Terzo Stadio è pari ad 1d8 + metà del livello di classe (tutto ciò è chiamato Danno Sacro di I, II e III livello).

Ogni Preghiera ha un costo in Resistenza e Forza di Volontà pari al suo Stadio moltiplicato per due. Il Sacerdote non può scendere sotto Resistenza 0 mentre realizza una Preghiera: se il costo di una di esse portasse la sua Resistenza a meno di 0, la Preghiera fallirebbe automaticamente, lasciando il Sacerdote a Resistenza 0 e privo di sensi (stabile, e non morente).

Il tempo di lancio di una Preghiera, a meno di diverse specificazioni, è pari ad un'azione standard.

Le armature non impediscono in alcun modo l'intonazione dei canti e delle Preghiere collegate ai Volti della Dea.

### Il Volto della Speranza (Luna Crescente)

Il Volto della Speranza è quello che Ishir mostra a coloro che vogliono guarire, nutrire e far prosperare la natura e gli esseri viventi. Quando il Sacerdote impara il Primo Stadio di questo Volto, acquisisce un grado bonus nell'abilità Guarire.

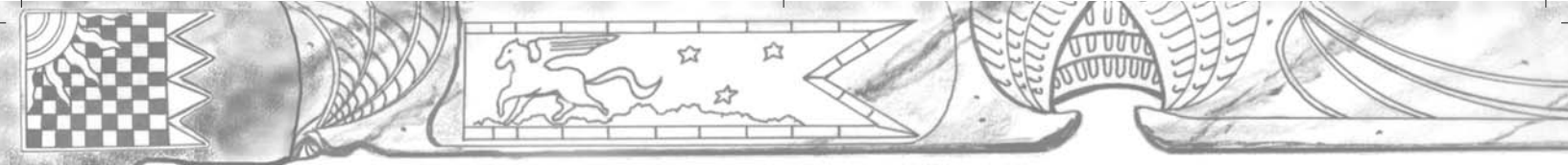
#### Primo Stadio: Nutrire la Flora

Quando recita questa Preghiera, il Sacerdote aumenta il ritmo di crescita delle piante in un cerchio di 9 metri di raggio centrato sul Sacerdote, rendendole più forti e resistenti. Le pozioni a base vegetale realizzate con delle piante benedette da questa preghiera hanno un effetto raddoppiato, e consentono di ritirare gli 1.

#### Secondo Stadio: Guarire la Fauna

Questa Preghiera consente:

- di far recuperare ad un animale o ad una bestia magica non alleati al Male Resistenza pari al Danno Sacro di II Livello, o di III quando il Sacerdote dispone del Terzo Stadio di questa Preghiera; oppure
- consente ad un animale o ad una bestia magica non alleati al Male di ripetere il tiro salvezza contro un veleno od una malattia con un bonus aggiuntivo pari alla metà di quello del Sacerdote, oppure
- tramite l'imposizione delle mani, di far recuperare ad un animale o ad una bestia magica non alleati al Male 1 punto di Caratteristica perso in via temporanea o permanente, a prescindere dalla causa, oppure
- di farsi amico un animale od una bestia magica non alleati al Male per un numero di ore pari al livello di classe del Sacerdote. Per tutto questo tempo, il Sacerdote sarà in grado di parlare al soggetto come se avesse lo Stadio IV dell'Arte Ramas dell'Affinità Animale e lo Stadio II dell'Arte Ramas del Controllo Animale. L'animale eseguirà gli ordini del Sacerdote solo se egli effettuerà delle prove di Addestrare Animali (CD 15 fammi



da guida, CD 20 proteggimi, CD 25 attacca). Anche in caso di fallimento delle prove di Addestrare Animali, nessun soggetto attaccherà il sacerdote per tutta la durata dell'effetto. Gli animali e le bestie magiche possono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per evitare di cadere sotto gli effetti di questa Preghiera.

### **Terzo Stadio: Purificazione del Corpo**

Questa Preghiera consente:

- di far recuperare ad un umanoide non alleato al Male toccato dal Sacerdote Resistenza pari al Danno Sacro di III Livello, oppure
- di far recuperare ad un umanoide non alleato al Male toccato dal Sacerdote 1 punto di una qualsiasi Caratteristica danneggiata (in via temporanea o permanente), a prescindere dalla causa che ha prodotto il danno, oppure
- consentire ad un umanoide non allineato al Male di ripetere il tiro salvezza contro un veleno od una malattia con un bonus aggiuntivo pari alla metà di quello del Sacerdote

### **Il Volto della Gloria (Luna Piena)**

Questo è il volto che la Dea mostra in battaglia, e spesso il suo potere viene appreso per primo da chi è fermamente deciso a combattere il Male. Quando il Sacerdote impara il Primo Stadio di questo Volto, acquisisce un bonus di +1 ai danni e al colpire con un'arma ad una mano a sua scelta. Questo bonus, pur essendo permanente, non fa aumentare il numero di attacchi che il Sacerdote può effettuare in un round.

### **Primo Stadio: Splendore**

Questa Preghiera conferisce al Sacerdote o ad un bersaglio da lui designato (tramite il tocco) un bonus alla Classe Armatura pari ad 1/4 del livello di Classe del Sacerdote (minimo 1), per un numero di round pari alla metà del livello di Classe del Sacerdote +1 (minimo 2).

### **Secondo Stadio: Ira**

Questa Preghiera ha un effetto molto simile alla precedente, ma aumenta la Combattività del Sacerdote. Questo aumento non modifica il numero di attacchi per round che il Sacerdote può compiere, ma è cumulativo con Benedizione della Dea.

### **Terzo Stadio: Autorità**

Con questa Preghiera, il Sacerdote può impartire un comando ad un qualsiasi essere vivente in grado di capirlo e sentirlo. Il comando non può essere autolesionista o portare la vittima a danneggiare altri suoi alleati. La vittima può resistere effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà.

### **Il Volto della Disperazione (Luna Calante)**

Questo è il primo Volto che la Dea mostra ai suoi nemici, in genere per metterli in fuga. Quando il Sacerdote impara il Primo Stadio di questa Preghiera, acquisisce un grado bonus nell'abilità Intimidire.

### **Primo Stadio: Paura**

Se il bersaglio di questa Preghiera fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, diventa scosso (-2 ai tiri per colpire,

ai tiri salvezza e alle prove di abilità) per un numero di round pari alla metà del livello di classe del Sacerdote +1. Il bersaglio deve essere entro 9 metri dal Sacerdote. Al Secondo Stadio il bersaglio diventa tremante (perde il bonus di Des alla CA, non può compiere azioni, i nemici ricevono un bonus di +2 al colpire contro di lui) e può essere distante dal Sacerdote fino a 18 metri. Al Terzo Stadio il bersaglio diventa in preda al panico (-2 ai tiri salvezza, deve fuggire, ha il 50% di probabilità di far cadere ciò che ha in mano), e può essere distante dal Sacerdote fino a 27 metri.

### **Secondo Stadio: Interdizione della Magia**

Con questa Preghiera il Sacerdote crea un'area di 4,5 metri di raggio centrata intorno a sé in cui la magia è particolarmente difficile da attivare. Qualsiasi incantesimo tenti di entrare o di funzionare in quest'area deve superare una Resistenza alla Magia pari alla Resistenza Psicica del Sacerdote (se la possiede, altrimenti il Sacerdote non può invocare questo potere). Gli effetti di questa Preghiera durano un numero di round pari ad 1/4 dei livelli di Classe del Sacerdote +1.

### **Terzo Stadio: Prosciugamento della Forza Vitale**

La vittima di questa Preghiera non può essere distante dal Sacerdote più di 9 metri. Se essa fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, acquisisce 1d4+2 livelli negativi.

### **Il Volto della Morte (Luna Nuova)**

L'ultimo Volto di Ishir è il più terribile, quello che la Dea mostra a chi merita di essere distrutto dalla sua furia. Quando il Sacerdote impara il Primo Stadio di questa Preghiera, acquisisce la facoltà di aggiungere 1d4 ai danni inflitti dal Fuoco Lunare.

### **Primo Stadio: Piaga del Deserto**

Con questa Preghiera il Sacerdote infligge danni pari al Danno Sacro di I livello a qualsiasi vegetale od oggetto riesca a toccare (con un attacco di contatto in cui non contano i bonus derivati dalle armature). Al Secondo Stadio, il danno è pari al Danno Sacro di II Livello ed il Sacerdote può infliggerlo ad una distanza di 9 metri, al Terzo Stadio il danno è pari al Danno Sacro di III Livello e la distanza massima è di 18 metri. La Piaga del Deserto ignora qualsiasi Durezza dei materiali che attacca. Vegetali ed oggetti possono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti di questa Preghiera.

### **Secondo Stadio: Carestia**

Con questa Preghiera, il Sacerdote può danneggiare qualsiasi essere senziente in maniera uguale a quanto detto per Piaga del Deserto.

### **Terzo Stadio: Verdetto Divino**

Con questa Preghiera, per un numero di round pari alla metà del suo livello di classe +1, il Sacerdote è in grado di infliggere ferite aggravate ogni volta che colpisce un avversario alleato al Male. Per evitare la morte istantanea, le vittime devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con una CD pari al danno inflitto dal Sacerdote.

