

La Locanda delle due Lune
presenta

Devoti a Ranald



di Sgabr

DEVOTI DI RANALD

UN PERCORSO ALTERNATIVO...

Nel Vecchio Mondo sono in pochi quelli che almeno una volta al giorno non lanciano una silenziosa preghiera a Ranald, il dio della fortuna, dell'ironia, della libertà dalle oppressioni... ma anche dei ladri, dei giocatori d'azzardo e di alcuni mercanti. Ranald può contare su di una folta schiera di adepti anche se spesso non si riuniscono in ordini del culto; tra i suoi sacerdoti si trovano spesso criminali e ricercati.. gente che spesso preferisce l'astuzia alla violenza.

NOTE PER L'ADG

Tutte le carriere legate agli incantesimi divini si differenziano tra loro solo per qualche abilità o talento, ma per i devoti di Ranald questo metodo risulta riduttivo; in questo nuovo percorso di carriere si valorizza maggiormente la furtività e la scaltrezza a discapito delle tecniche di combattimento e dello studio teologico, mantenendo comunque la struttura delle carriere di riferimento. Come entrate per l'Iniziato si può usare qualsiasi carriera, ma è particolarmente consigliata una carriera criminale.

— INIZIATO DI RANALD —

Carriera Base

— Schema di Avanzamento —							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	+10%	+10%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

precetti e le prime nozioni sul culto; gli viene in oltre consegnato il simbolo del dio corrispondente ad una X che, contrariamente ai culti delle altre divinità, si pensa perda di efficacia se mostrato apertamente.

Abilità: Borseggiare, Cercare, Conoscenze Accademiche (Teologia - Ranald), Giocare d'Azzardo, Leggere e Scrivere, Linguaggio Segreto (Ladri), Travestirsi o Valutare, Percepire

Talenti: Genio Matematico o Conoscenza della Strada, Affarista o Imitatore, Fuga!

DESCRIZIONE

L'iniziato al culto di Ranald viene prima osservato da un membro del culto per qualche mese, in modo da testare le sue attitudini, e nel caso siano ritenute idonee gli viene proposta l'iniziazione al culto; una volta superata la prova, quasi sempre di tipo illegale, all'iniziato vengono insegnati i

Ferri del Mestiere: Simbolo religioso, Cappuccio

Entrate di Carriera: Qualsiasi

Uscite di Carriera: Prete di Ranald

— PRETE DI RANALD —

Carriera Avanzata

— Schema di Avanzamento —							
Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+10%	+20%	+15%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+4	—	—	—	+1	—	—

DESCRIZIONE

Un prete si occupa dei fedeli e di servire una chiesa o un tempio. Ma non per Ranald. I suoi preti infatti vivono in case da gioco, bettole, gilde di ladri e luoghi affini, cercando fedeli fra le persone che vivono nelle peggiori condizioni che il Vecchio Mondo può riservare.

Per questo il Dio degli Inganni ammicca con fare sarcastico alle guide dei suoi fedeli, concedendogli piccole quantità di energia divina, in modo che a tutti possa manifestarsi un pizzico della sua grandezza.

Abilità: Affascinare o Arrampicarsi, Conoscenze Accademiche (Teologia - Ranald, Legge), Linguaggio Segreto (Ladri), Segni Segreti (Ladri), Percepire, Guarire, Incanalare, Pet-tegolezso, Parlare Lingua Arcana (Magico), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Senso Magico

Talenti: Lanciare Incantesimi in Armatura, Magia Minore

(Divina), Gatto Randagio o Fortuna

Ferri del Mestiere: Libro di Preghiere

Entrate di Carriera: Iniziato di Ranald

Uscite di Carriera: Prete Consacrato di Ranald

— PRETE CONSACRATO A RANALD —

Carriera Avanzata

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+5%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

DESCRIZIONE

Quei preti che godono del favore di Ranald diventano preti consacrati, ai quali spetterà officiare i rituali nelle (rare) occasioni in cui il culto si riunisce, grazie alla capacità di trasmettere il volere del proprio dio attraverso le parole, i fatti e la magia. Oltre ad ottenere l'accesso agli incantesimi della sfera divina, il prete consacrato si addestra anche nell'arte

della scherma per favorire la destrezza, da preferirsi all'uso della forza nel caso sia necessario combattere.

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia - Ranald, Legge), Percepire, Guarire, Incanalare, Parlare Lingua Arcana (Magico), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Senso Magico, Parlare Lingua (una Qualsiasi)

Talenti: Mente Equilibrata o Arma da Specialista (da Scherma), Magia Comune (due Qualsiasi), Sfera Divina (Ranald), Sensi Acuti o Sesto Senso, Galateo o Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Tunica del Culto

Entrate di Carriera: Prete di Ranald

Uscite di Carriera: Gran Sacerdote di Ranald

— GRAN SACERDOTE DI RANALD —

Carriera Avanzata

— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+15%	+20%	+20%	+30%	+25%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

DESCRIZIONE

A manovrare i fili del culto ci sono i Gran Sacerdoti che agiscono in nome di Ranald; questi fantomatici personaggi di cui non si conosce né il nome, né il numero, sono gli esseri mortali che più si avvicinano al volere del loro dio; potenti preti, ombre furtive e carismatici cospiratori in grado di tessere complicati intrecci politici, allo scopo di libe-

rare il popolo oppresso dal marciame che si insidia nell'Impero e nel resto del vecchio mondo.

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Legge, una Qualsiasi), Percepire, Guarire, Incanalare, Parlare Lingua Arcana (Magico), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Senso Magico, Lettura Labiale, Parlare Lingua (due Qualsiasi)

Talenti: Armonia Aethyrica o Meditazione, Dardo Portentoso, Magia Comune (due Qualsiasi), Cospiratore, Manolesta

Ferri del Mestiere: Reliquia di Ranald

Entrate di Carriera: Prete Consacrato di Ranald

Uscite di Carriera: -