

SACERDOTE - GENERICO

Conoscenza Iconografia [Conoscenza] - 2 PAB

Requisiti: *Fede*

Il Personaggio possiede una conoscenza delle Religioni di Elempos, frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio degli scritti teologici sa riconoscere eventuali artefatti legati ai Nove. Inoltre, prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa le forme di culto del luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Conoscenze Proibite [Conoscenza] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Percepire il divino, Sortilegio: Spezzare maledizione, Rito: Esorcismo*

Il Personaggio possiede una conoscenza elementare del Nulla, frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio usato dai grandi stregoni, i domini dei Demoni e la natura di ciò che un tempo fu Elem-Yarg.

Dono di {Nome divinità} [Passiva] - 0 PAB

Requisiti: *Fede in {Nome divinità}*

Il Personaggio possiede una forte fede nei confronti di uno dei Nove dei, che gli consente di poter lanciare sortilegi propri dei domini della divinità scelta, invocando il nome. Può avere usi narrativi.

Rito: Benedire l'Acqua {II} [Rito] - 4 PAB

Requisiti: *Conoscenza Iconografia*

Costo: 2 PS

Il sacerdote benedice fino a 3 ampolle d'acqua, che guadagnano le seguenti proprietà:

- ❖ Il contenuto può essere spalmato su un'arma, che ottiene il seguente effetto: **[Intervallo]** i colpi inflitti con l'arma dichiarano la natura HOLY
- ❖ Può essere lanciata come una **bomba** (vedi *Alchimia*), che produce la chiamata TRIPLE HOLY a due bersagli vicini fra loro (entro 2 metri)
- ❖ Può essere utilizzata in sostituzione di 2PE durante l'esecuzione del rito "Esorcismo" o durante un rituale legato alla Divinità della medesima fede del sacerdote.

Una volta consumata in uno qualsiasi dei precedenti modi, l'ampolla e l'acqua rimanente perdono qualsiasi proprietà. L'acqua benedetta non consumata perderà le capacità a fine evento.

N.B.: è necessario usare un cartellino *Alchimia* per indicare che il contenitore è stato incantato tramite questo rito, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico, e che gli effetti sono identificabili unicamente dai sortilegi *Percepire il Divino* e *Conoscenza dei Liquidi*.

Rito: Protezione Divina {III} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Rito: Benedire l'Acqua*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre bersagli.

Se questi non condividono la stessa fede del sacerdote, ottengono:

- ❖ **[Duraturo]** 1PF temporaneo, che è il primo ad essere utilizzato, e che può essere curato

Se condividono la stessa fede del sacerdote, INVECE ottengono:

- ❖ **[Giornaliero]** La loro COSTITUZIONE aumenta di 1 (ottengono quindi 1PF in più, curabile, cumulabile con fonti di PF temporanei)

In entrambi i casi, i bersagli ottengono:

- ❖ **[Cariche]** L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura HOLY per i prossimi 5 colpi.

Rito: Consacrare {IV} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Protezione Divina*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote consacra un luogo alla propria Divinità. Il luogo consacrato dev'essere affine ai Domini della Divinità e non più grande di 10 metri di raggio. Inoltre, il sacerdote dovrà chiaramente definire l'area consacrata al momento del rito (usando punti di riferimento e/o props).

Chi condivide la stessa fede del sacerdote ottiene danni di natura HOLY con le armi mentre si trova dentro l'area consacrata. Un luogo consacrato può fornire, a discrezione della narrazione, alcuni bonus di tipo narrativo.

Un'area rimane consacrata per tutta la giornata in cui viene usato il rito.

Rito: Esorcismo {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Consacrare*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote è in grado di scacciare l'influenza o la possessione di un'Entità esterna al Piano Materiale (come uno Spirito, un Elementale, etc.) su una creatura Bersaglio, inerme o consenziente. L'Entità che influenza il Bersaglio potrebbe ribellarsi, costringendo il Sacerdote a spendere più PE (in questo caso il Narratore avvertirà il Giocatore) o scatenare ulteriori conseguenze nefaste.

Sortilegio: Analizzare l'Aura {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Percepire il Divino*

Costo: 4 PE

Toccano un Bersaglio, inerme o consenziente, per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- ❖ “Fuori Gioco: sei Benedetto da uno dei nove?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi derivanti da riti o benedizioni.
- ❖ “Fuori Gioco: sei Posseduto da un'entità?”. Il Bersaglio deve dichiarare se è sotto l'effetto di una possessione

Sortilegio: Arma Sacra {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Dardo Sacro 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura HOLY per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Dardo Sacro 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Conoscenza Iconografia*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata HOLY.

Sortilegio: Dardo Sacro 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Dardo Sacro 1*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE HOLY.

Sortilegio: Dardo Sacro 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Dardo Sacro 2*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE HOLY.

Sortilegio: Globo Sacro {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Protezione dal Sacro 3*, Sortilegio: *Pioggia di Dardi Sacri*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il sacerdote diviene immune al descrittore KEEP.

Sortilegio: Percepire il divino {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Percepire l'Aura

Costo: 3 PE

Toccano un oggetto, il sacerdote è in grado di stabilire se un oggetto sia toccato da un potere divino, al pari di un artefatto, e a quale dei Nove è consacrato tale oggetto. Inoltre, è in grado di determinarne i poteri. Alcuni occultamenti, maledizioni o effetti narrativi, potrebbero modificare gli esiti del sortilegio.

Sortilegio: Percepire l'Aura {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Conoscenza Iconografia

Costo: 2 PE

Toccano un Bersaglio per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi e il loro effetto.
- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Aggravanti?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti KEEP o REPEAT attivi.

Sortilegio: Pioggia di Dardi Sacri {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Sacro 3

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino a quattro Bersagli entro 10 metri un numero di chiamate HOLY pari a 4. È possibile unire tali chiamate in una o più, fino ad un moltiplicatore massimo di TRIPLE (ad esempio dichiarando a due Bersagli, rispettivamente, le chiamate HOLY e TRIPLE HOLY, oppure le chiamate DOUBLE HOLY e DOUBLE HOLY). Non è mai possibile colpire un bersaglio più di una volta.

Sortilegio: Protezione dal Sacro 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Conoscenza Iconografia

Costo: 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 1 HOLY.

Sortilegio: Protezione dal Sacro 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Protezione dal Sacro 1

Costo: 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 2 HOLY.

Sortilegio: Protezione dal Sacro 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Protezione dal Sacro 2

Costo: 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino al sanguinamento una RD 3 HOLY.

Sortilegio: Protezione dal Sacro su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Protezione dal Sacro 1

Costo: 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 HOLY.

Sortilegio: Sigillo {IV} [Giornaliero] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Percepire il Divino

Costo: 1 PS + X PE (Vedi Descrizione)

Il Lanciatore può sigillare magicamente un oggetto che sia effettivamente chiudibile (scrigno, diario con lucchetto, borsa, sacchetto, porta, etc.). Sull'oggetto dovrà essere apposto un adesivo Sigillo, fornito dallo Staff evento, sul quale indicare il numero di PE investiti nel Sigillo (minimo 1 e massimo 10).

Il Lanciatore può ignorare il Sigillo senza che esso perda di efficacia. Un altro Incantatore può sovrascrivere il Sigillo con un altro di potenza superiore (cioè investendo un numero maggiore di PE e PS), apponendo un ulteriore adesivo e avendo così la possibilità di aprire l'oggetto.

Il Sigillo cade in ogni caso alla fine della giornata di Gioco. Il Sigillo può essere spezzato dichiarando un valore di Forza, o una somma di questi, superiore ai PE investiti nel Sigillo.

Sortilegio: Spezzare Maledizione {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dal Sacro 3*

Costo: 1 PS e 2 PE

Toccano un bersaglio, il sacerdote può dichiarare la chiamata HEALING KEEP.

Sortilegio: Teletrasporto {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sigillo*

Costo: 1 PS e 2 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio dichiara la Chiamata TELEPORT a sé stesso e a una creatura inerme o consenziente e ritorna a uno dei Circoli Rituali conosciuti.