

## SACERDOTE - GALTEA

### Rito: Antiche memorie {V} [Rito] - 10 PAB

**Requisiti:** Rito: *Benedire Circoli*

**Costo:** 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per chiedere alla dea di concedergli una stilla di conoscenza.

Il Sacerdote può porre due domande legate ad un oggetto, che dovrà essere il focus di tale rito.

Le risposte saranno chiare se le domande lo saranno altrettanto.

Ripetute richieste in merito ad un medesimo argomento, così come richieste di avere una visione sul proprio futuro, sono viste come fastidiose dalla divinità e vanno ad inficiare il dominio di Eladiel e/o Namaris; potrebbero avere conseguenze nefaste.

La risposta potrebbe giungere anche a fine evento, compatibilmente con la narrazione.

### Rito: Benedire Circoli {III} [Rito] - 8 PAB

**Requisiti:** Rito: *Salvezza della memoria*

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

Il sacerdote, che deve effettuare il rito all'interno di un circolo rituale, benedice fino a tre Bersagli consenzienti e il circolo stesso.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al ~~prossimo Intervallo~~ sanguinamento e fino a che rimangono entro 5 10 metri dal circolo:

- ❖ Colpi di Natura HOLY o MAGIC portati con armi in corpo a corpo
- ❖ RD1 contro ogni natura di danno

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al ~~prossimo Intervallo~~ sanguinamento, e fino a che rimangono entro 5 10 metri dal circolo:

- ❖ Ottengono l'abilità Sigillo Rituale e Sigillo Rituale Supremo (utilizzabile solo alla caduta del sigillo rituale originario)

Inoltre, a scelta del celebrante, il prossimo Rituale celebrato in quel Circolo rituale, potrà durare 1 minuto in meno o richiedere 2 Reagenti (Rari o Comuni) in meno.

Gli effetti di questo rito persistono dall'inizio alla fine del prossimo rituale svolto nel circolo.

### Rito: Salvezza della memoria {I} [Rito] - 6 PAB

**Requisiti:** *Dono di Galtea*

**Costo:** 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una cerimonia mistica.

Il personaggio utilizza tale rito per restituire i ricordi perduti misticamente. Questo rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che è Namaris a custodire tali memorie perdute.

### Sortilegio: Ali del drago {IV} [Attivo] - 8 PAB

**Requisiti:** *Sortilegio: Stordire 2*

**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata REPEL.

### Sortilegio: Arma dell'onda {V} [Cariche] - 10 PAB

**Requisiti:** *Sortilegio: Zanna di drago*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare la natura HOLY, SILVER o MAGIC, a suo piacimento, per i prossimi cinque colpi portati con armi in corpo a corpo, anche modificandola tra un colpo e l'altro.

### Sortilegio: Bandire elementali {V} [Attivo] - 10 PAB

**Requisiti:** *Sortilegio: Guarire elementali, Sortilegio: Zanna di Drago*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

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

**Sortilegio: Comprendere elementali {II} [Duraturo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Eredità arcana

**Costo:** 2 PE

Il personaggio è in grado di comprendere il linguaggio di un elementale, come se possedesse la relativa affinità elementale.

**Sortilegio: Eredità Arcana {I} [Intervallo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Dono di Galtea

**Costo:** 2 PE

Il personaggio ottiene l'abilità *Conoscenza Arcana*.

**Sortilegio: Folgore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Dono di Galtea

**Costo:** 1 PE

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

**Sortilegio: Folgore 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Folgore 1

**Costo:** 2 PE

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

**Sortilegio: Folgore 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Folgore 2

**Costo:** 3 PE

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

**Sortilegio: Glifo del sapere {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Indagine mistica

**Costo:** 4 PE

Il Sacerdote è in grado di comprendere il senso di uno scritto cancellato, bruciato o distrutto se è ancora presenta almeno il 50% dello scritto originario.

**Sortilegio: Guarire elementali {III} [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Comprendere elementali

**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Elementale o Effigie del Fuoco o della Luce Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN; in alternativa è possibile dichiarare a un Elementale o Effigie dell'Aria o dell'Acqua Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER; in alternativa è possibile dichiarare a un Elementale o Effigie del Buio o della Terra Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID.

**Sortilegio: Indagine mistica {III} [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Maestro della conoscenza

**Costo:** 3 PE

Il Sacerdote può leggere, per una volta, qualsiasi Cartellino che abbia come requisito una qualsiasi Abilità di Conoscenza, come se possedesse quell'abilità.

**Sortilegio: Intuito dell'alchimista {I} [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Dono di Galtea

**Costo:** 1 PE

Il Sacerdote (o un Bersaglio toccato), riduce il tempo di produzione di un Filtro Alchemico di 30 secondi, fino ad un minimo di un minuto. Il contatto col Bersaglio deve essere mantenuto fino alla fine dell'utilizzo dell'Abilità da parte del Bersaglio. Questo Sortilegio non è cumulabile con le Specializzazioni di Alchimia **altre abilità che riducono il tempo di produzione.**

**Sortilegio: Maestro della conoscenza {II} [Attivo] - 4 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Intuito dell'alchimista

**Costo: 2 PE**

Lanciando questo Sortilegio su un testo redatto dal Sacerdote stesso, questo diviene comprensibile in ogni lingua. Il Sacerdote deve aggiungere la nota: "FG: Comprensibile in qualsiasi lingua" in calce al testo, ma ben visibile.

**Sortilegio: Maledizione degli stolti {V} [Attivo] - 10 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Ali del Drago, Sortilegio: Glifo del Sapere

**Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP STUN 2.

**Sortilegio: Manto dell'onda {V} [Duraturo] - 10 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Ali del drago

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Il personaggio ottiene RD 3 VOID.

**Sortilegio: Non interferire {IV} [Duraturo] - 8 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Scaglia di drago

**Costo: 4 PE**

Il personaggio ottiene 4PA e RD 1 contro qualsiasi natura di danno. Non può usare armi, neanche per parare, oppure usare alcuna Abilità ad eccezione di Abilità *Conoscenza*.

**Sortilegio: Preservare la conoscenza {V} [Attivo] - 10 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Glifo del sapere

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Il personaggio può ripristinare i ricordi perduti se mancanti nella Giornata di Gioco di un Bersaglio toccato.

**Sortilegio: Progresso tecnologico {II} [Attivo] - 4 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Intuito dell'alchimista

**Costo: 2 PE**

Il Personaggio dimezza il tempo necessario a un Bersaglio toccato per l'utilizzo delle Abilità di Ingegneria. Questo Sortilegio non è cumulabile sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scaglia di drago {III} [Intervallo] - 6 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Squama di drago

**Costo: 3 PE**

Il Sacerdote ottiene 2PA e RD 1 MAGIC non cumulabili con altri PA o RD.

**Sortilegio: Squama di drago {II} [Duraturo] - 4 PAB**

*Requisiti:* Dono di Galtea

**Costo: 2 PE**

Il Sacerdote ottiene RD 1 MAGIC.

**Sortilegio: Stordire 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**

*Requisiti:* Dono di Galtea

**Costo: 1 PE**

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

**Sortilegio: Stordire 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**

*Requisiti:* Sortilegio: Stordire 1

**Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN 2.

**Sortilegio: Zanna di drago {IV} [Cariche] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Folgore 3, Sortilegio: Scaglia di drago*

**Costo: 4 PE**

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare DOUBLE MAGIC, immodificabile, per i prossimi tre colpi portati con armi in corpo a corpo.