

SACERDOTE - ACRON

Rito: Guardiani del sepolcro {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Sepoltura divina*

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 consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al sanguinamento:

- ❖ Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- ❖ Immunità alla chiamata FEAR 1, solo se prodotta da non morti
- ❖ Possono autodichiararsi HEALING 1, quando mandano in sanguinamento un bersaglio

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo sanguinamento:

- ❖ Immunità alla chiamata FEAR 2, solo se prodotta da non morti
- ❖ Possono autodichiararsi HEALING 2, quando mandano in sanguinamento un bersaglio

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

Requisiti: Rito: *Guardiani del sepolcro*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una seduta spiritica, durante la quale può porre fino a 5 domande agli spiriti dei defunti del luogo ove si trova, le cui risposte potranno essere affermativa (SI), negativa (NO), oppure non chiare (INCERTO).

Le risposte, compatibilmente con la narrazione, potranno giungere anche il giorno dopo l'esecuzione di questo rito. Può avere effetti narrativi.

Rito: Sepoltura divina {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Acron*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per le esequie di un defunto.

Con tale rito è possibile conservare un corpo per almeno 10 giorni e renderlo estremamente difficile da rianimare come non morto, corporeo o spettrale. È inoltre possibile comprendere se l'anima del defunto sia o meno giunta al Giudizio del Sommo.

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

Requisiti: *Sortilegio: Consunzione 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Arma dei ghiacci {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Colpo dell'assassino*

Costo: 4 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare KEEP PARALYZE, imm modificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Artigli spettrali {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Forma spettrale, Sortilegio: Scorrere delle Ere*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Aura di morte {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Giusta sepoltura*

Costo: 2 PE

Il Sacerdote dimezza il tempo di Sanguinamento di un Bersaglio toccato. Per fare ciò dovrà dichiarare, sussurrando al Bersaglio "FG: Dimezza il tempo di Sanguinamento". Tale Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con *Sortilegio: Aura di morte superiore*.

Sortilegio: Aura di morte superiore {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Aura di morte*

Costo: 3 PE

Il Sacerdote riduce di un minuto il tempo di Sanguinamento di un Bersaglio toccato. Per fare ciò dovrà dichiarare, sussurrando al Bersaglio “FG: Riduci di un minuto il tempo di Sanguinamento”. Tale Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con *Sortilegio: Aura di morte*.

Sortilegio: Bevisangue {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tocco Vampirico*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare DOUBLE THROUGH, immodificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo. Se il colpo non viene parato, e non viene risposta la chiamata NO EFFECT, il lanciatore può autodichiararsi HEALING 2.

Sortilegio: Colpo dell'assassino {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Arma Acida*

Costo: 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare il descrittore THROUGH per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

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

Requisiti: *Dono di Acron*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Consunzione 1*

Costo: 2 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Consunzione 2*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Dominio sui morti 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Terrore 1*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI.

Sortilegio: Dominio sui morti 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Dominio sui morti 1*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI.

Sortilegio: Falce del Sommo {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Arma dei ghiacci, Sortilegio: Consunzione 3*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare ZERO HOLY, immodificabile, con il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Falsa vita {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Aura di Morte

Costo: 3 PE

Il personaggio si considera, a tutti gli effetti, un non morto. Subirà tutte le chiamate rivolte ai non morti (Indicate dalla dicitura SUI NON MORTI), ed entra immediatamente in sanguinamento se subisce la chiamata DISMISS, ma ottiene 1pf aggiuntivo e l'immunità alle malattie ed ai veleni narrativamente provenienti da nubi/gas. Se esaminato con apposite Abilità, il Sacerdote deve rispondere di essere morto. Può avere usi narrativi.

Sortilegio: Forma spettrale {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Falsa vita

Costo: 4 PE

Al termine della formula, il Sacerdote può utilizzare il segnale di Nascosto 4 per il tempo esatto di 30 secondi, ed esplorare liberamente l'ambiente in cui si trova, ma non può interagire con alcunché. Allo scadere del tempo, torna corporeo e subisce la chiamata STUN 3.

Sortilegio: Giusta sepoltura {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Acron

Costo: 1 PE

Il lanciatore ottiene l'abilità *Trasportare 2* al solo fine di trasportare un bersaglio in sanguinamento.

Sortilegio: Memoria d'orrore {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Volto della Morte

Costo: 1 PS e 2 PE

Il sacerdote diviene immune alla chiamata FEAR 1, prodotta da Creature Non-Morte. Può avere usi narrativi.

Sortilegio: Necromante {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dominio sui morti 2

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI.

Sortilegio: Scorrere delle Ere {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Consunzione 3

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamate HOLY, DOUBLE HOLY, TRIPLE HOLY, in quest'ordine con la cadenza di una al secondo.

Sortilegio: Signore delle Malattie {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Untore

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT STRIKE DOWN 2.

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

Requisiti: Dono di Acron

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: Sortilegio: Terrore 1

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Tocco Vampirico {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Colpo dell'assassino

Costo: 4 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare THROUGH, immodificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo. Se l'attacco colpisce e ha effetto, il Lanciatore può autodichiararsi HEALING 1.

Sortilegio: Untore {IV} [~~Intervallo~~ Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Consunzione 3

Costo: 1 PS e 2 PE

Il sacerdote diviene immune al descrittore REPEAT.

Sortilegio: Volto della morte {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Terrore 2

Costo: 4 PE

Il sacerdote può dichiarare la Chiamata FEAR in risposta ad un colpo subito in corpo a corpo.