

## SACERDOTE - ELADIEL

### **Leccarsi le ferite {III} [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Sangue nel sangue*

**Costo:** 3 PE

Il personaggio, all'inizio del successivo intervallo, può autodichiararsi HEALING 1, al costo indicato.

### **Rito: Caccia selvaggia {III} [Rito] - 8 PAB**

**Requisiti:** Rito: *Fertilità*

**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 legandoli misticamente ad un focolare, ovvero una costruzione abitabile grande almeno 45 mq.

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 o da tiro (non da lancio)
- ❖ Quando usano l'abilità Nascondersi, possono considerarla come fosse di un cerchio superiore (massimo Nascondersi 3, ma non ottengono l'abilità se già non la possedevano)
- ❖ RD 1 SILVER

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

- ❖ Ottengono l'abilità Nascondersi 1, se non la possedevano
- ❖ Possono alternare la natura HOLY a quella SILVER ai colpi portati con armi in corpo a corpo o da tiro (non da lancio)

### **Rito: Fertilità {I} [Rito] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Dono di Eladiel*

**Costo:** 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una cerimonia druidica, avente come bersaglio un'area di 10 metri di raggio, oppure un singolo bersaglio.

L'area (che deve essere naturale, e non artificiale, come una casa) o il bersaglio diventano incredibilmente fecondi, e si mondano di eventuali malattie o veleni, mistici o naturali (in caso di creatura bersaglio questa subisce le chiamate HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING FATAL, HEALING 1).

### **Rito: Visione {V} [Rito] - 10 PAB**

**Requisiti:** Rito: *Caccia Selvaggia*

**Costo:** 2 PS

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

Il Sacerdote può porre una singola domanda alla sua Divinità, la cui risposta giungerà tramite una visione. Tali visioni devono essere interpretate dal Sacerdote, in quanto spesso criptiche.

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 Namaris; potrebbero avere conseguenze nefaste.

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

### **Sangue nel sangue {II} [Passivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Alito di vita*

**Costo:** Variabile

Il personaggio, se bersaglio di chiamate HEALING seguite da un moltiplicatore, può spendere un numero di PE pari ai suoi punti ferita ancora mancanti o inferiore, per guarirsi del tutto o in parte, del numero di PE spesi.

### **Sortilegio: Alito di vita {I} [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono di Eladiel*

**Costo:** 1 PE

Il personaggio può prolungare il tempo di sanguinamento di un bersaglio di 3 minuti. Il sortilegio non è cumulabile con altri utilizzi del medesimo o altri incantesimi atti a prolungare il tempo di sanguinamento.

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

**Requisiti:** *Dono di Eladiel*

**Costo:** 2 PE

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

**Sortilegio: Cacciatore Divino {III} [Cariche] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Arma Argentea*

**Costo:** 3 PE

L'Arma del Bersaglio, che deve essere necessariamente un arco, potrà dichiarare il descrittore THROUGH e la Natura SILVER per i prossimi 3 colpi

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

**Requisiti:** *Dono di Eladiel*

**Costo:** 1 PE

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

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

**Requisiti:** *Sortilegio: Cometa 1*

**Costo:** 2 PE

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

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

**Requisiti:** *Sortilegio: Cometa 2*

**Costo:** 3 PE

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

**Sortilegio: Istinto Animale {I} [Intervallo] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono di Eladiel*

**Costo:** 1 PE

Il personaggio beneficia dell'abilità *Seguire e Nascondere Tracce 1*.

**Sortilegio: Istinto Sovrannaturale {III} [Intervallo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Senso del pericolo*

**Costo:** 3 PE

Il personaggio beneficia di RD 1 ACID.

**Sortilegio: Luce Perforante {IV} [Cariche] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Cacciatore divino*

**Costo:** 4 PE

L'Arma del Bersaglio, che deve essere necessariamente un arco, potrà dichiarare il descrittore THROUGH e la Natura BURN per i prossimi 3 colpi.

**Sortilegio: Manto di Stelle {V} [Intervallo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Istinto sovrannaturale*

**Costo:** 1 PS + X PE

Il sacerdote può dichiarare la chiamata DOUBLE BURN in risposta ad ogni colpo subito in corpo a corpo, al costo di 2 PE per ogni chiamata.

**Sortilegio: Passo del Druido {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Senso del pericolo*

**Costo:** 4 PE

Il Sacerdote è in grado di spostarsi di 10 metri in una direzione qualsiasi, utilizzando il segnale di FUORI GIOCO, camminando veloce, senza fermarsi, e senza interagire con nulla, a patto che si trovi in una zona boschiva (ovvero vi sia la presenza di alberi, grossi cespugli, etc.)

**Sortilegio: Pioggia di Stelle {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Trappola mistica 2

**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare fino ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

**Sortilegio: Preservare la Vita {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Alito di vita

**Costo:** 2 PE

Il sacerdote, dopo aver pronunciato il sortilegio, mantenendo il contatto con un bersaglio, può interrompere il conteggio del suo sanguinamento. Sarà cura del personaggio comunicarlo al giocatore.

Se il contatto si interrompe il conteggio ricomincia da dove si era interrotto.

**Sortilegio: Purificare il Veleno {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Preservare la vita

**Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio toccato la chiamata HEALING REPEAT.

**Sortilegio: Ripresa {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Leccarsi le ferite

**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata HEALING 1.

**Sortilegio: Senso del Pericolo {II} [Risposta] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Istinto animale

**Costo:** 2 PE

Il personaggio beneficia di RD 1 contro una chiamata di danno portata uscendo dal segnale di *Nascondersi*.

**Sortilegio: Trappola di Rovi {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Pioggia di Stelle, Sortilegio: Passo del druido

**Costo:** 1 PS e 2 PE

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

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

**Requisiti:** Dono di Eladiel

**Costo:** 1 PE

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

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

**Requisiti:** Sortilegio: Trappola mistica 1

**Costo:** 3 PE

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

**Sortilegio: Trasporto Arboreo {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Passo del druido

**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il Sacerdote può teletrasportarsi toccando un albero, ad un altro albero, entro 40 passi che si trovi a portata di vista, verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere e che potrebbe raggiungere camminando Fuori Gioco. Dopo aver pronunciato il Sortilegio deve utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco e muoversi velocemente fino all'albero prescelto, per poi riapparire immediatamente.

**Sortilegio: Zanna del Lupo {V} [Cariche] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Arma Argentea

**Costo:** 1 PS e 2 PE

L'Arma del personaggio potrà dichiarare THROUGH DOUBLE SILVER per i prossimi 3 colpi in corpo a corpo.