



## Summa circa gli Incantesimi Divini

### **Livello 0 – nessun costo in FdV – Effetti narrativi non-permanenti.**

Queste semplici orazioni richiedono una minima quantità di potere per essere effettuate, ma costituiscono la base per molti degli incantesimi successivi e anche per alcuni miracoli (in termini è possibile lanciare un incantesimo di livello 0 senza uso di cartellini)

#### **Intuire Direzione [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che io sappia sempre la mia strada.”

Componente Somatica: inumidire il dito indice e sollevarlo sopra la testa con gli occhi chiusi.

Descrizione: colui che lancia questo incantesimo può conoscere istantaneamente la direzione in cui si trova un luogo conosciuto o un punto cardinale.

#### **Percepire la Magia [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la scintilla mi si palesi.” SENSE MAGIC

Componente Somatica: una mano sulla fronte e l'altra che punta o tocca il bersaglio.

Descrizione: il lanciatore di questo incantesimo può percepire se l'oggetto o la persona su cui si sta concentrando ha capacità magiche e se esse siano deboli, potenti o forti. Sfortunatamente non fornisce alcuna indicazione su quali siano queste capacità magiche.

#### **Individuare Non-Morti [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che i non-morti si rivelino” SENSE UNDEAD in 9 metri

Componente Somatica: portare entrambe le mani sugli occhi ed allargarle davanti a sé.

Descrizione: gli dei concedono al sacerdote di percepire l'energia negativa che permea i corpi resuscitati dalla negromanzia; potrà pertanto accorgersi della presenza di eventuali non-morti. Alcuni non-morti molto potenti, sono però immuni a questo incantesimo.

### **Individuazione del Veleno [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che io conosca le impurità”

Componente Somatica: Passare la mano lungo il corpo del bersaglio.

Descrizione: colui che lancia questo incantesimo può conoscere istantaneamente gli effetti derivanti da veleno che affliggono un soggetto

### **Aspetto Ancestrale [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che io assuma l'aspetto Ancestrale”

Componente Somatica: Mascherarsi il volto con le mani e scoprirlo

Descrizione: colui che lancia questo incantesimo assume caratteristiche fisiche diverse: l'aspetto rimane identico ma, a seconda dell'incarnazione scelta si manifestano occhi rossi, corna, code, ali piumate immateriali. La quantità e la differenza di aspetto rispetto alla razza di base sono proporzionali al rank di magia divina.

### **Aspetto Astrale [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il mio potere sia manifesto ai mortali”

Componente Somatica: Allargare le braccia verso il cielo

Descrizione: colui che lancia questo incantesimo viene circondato da un'aura immateriale di potere tanto più estesa quanto è maggiore il rank energia interiore posseduto. Il giocatore può descrivere l'aspetto di quest'aura (fiamme, gelo, fumo...)

### **Visione Crepuscolare [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che l'oscurità non sia più ostacolo

Componente Somatica: Toccarsi le palpebre

Descrizione: colui che lancia questo incantesimo assume la capacità di vedere in condizioni di scarsa luce. In termini di gioco il narratore gli permetterà di vedere con un minimo di anticipo eventuali nemici occultati nelle ombre.

## **Livello 1 – Costo: 1 FdV**

Qui cominciano gli incantesimi veri e propri, ancora molto semplici in verità, che gli dei concedono ai loro fedeli. Essi richiedono una quantità di potere doppia rispetto alle semplici orazioni trattate precedentemente. Più la fede di un sacerdote è salda, più la sua devozione è incrollabile, più i suoi incantesimi saranno potenti

### **Scacciare Non-Morti [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, non-morto io ti scaccio.” TURN UNDEAD

Componente Somatica: opporre il proprio simbolo sacro al bersaglio.

Descrizione: facendo appello al potere concessogli dagli dei, il sacerdote oppone il proprio simbolo sacro contro un non-morto, costringendolo a fuggire; alcuni non morti potrebbero resistere a questo incantesimo.

### **Scherzo da Prete [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei guardati le spalle” DISTRACT

Componente Somatica: puntare il bersaglio con l'indice e mimare una sberla.

Descrizione: sfruttando l'energia divina concessa, il sacerdote che lancia questo incantesimo provoca sul bersaglio la sensazione di ricevere un ceffone da dietro; l'incantesimo in se non provoca danni, ma porta il bersaglio a girarsi per un attimo.

### **Cura Ferite Leggere [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei io guarisco questa ferita.”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare la locazione da guarire.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, invoca il potere degli dei per rimarginare una ferita, ricostruire tessuti e fermare le emorragie (in termini di gioco, cura istantaneamente una locazione per l'ammontare di 1 PF per FdV speso nel lancio)

### **Taglione [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, unisco i nostri destini” REFLECT + CHIAMATA

Componente Somatica: subito dopo il lancio di un sortilegio, portare una mano al petto e puntare il lanciatore.

Descrizione: questa preghiera permette ai fedeli di far condividere al lanciatore di un sortilegio la stessa sorte della sua vittima. (in termini di gioco il lanciatore subisce gli stessi effetti della sua magia). Funziona solo quando il bersaglio è il sacerdote stesso. Perché funzioni sui sortilegi più potenti deve essere lanciato come una magia di livello adeguato.

### **Infliggi ferite [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, io ti infliggo questa ferita”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare la locazione da colpire.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, invoca il potere degli dei per infliggere una ferita, (in termini di gioco, infligge istantaneamente 1 PF per FdV speso nel lancio alla locazione colpita).

Speciale: Spendendo 6 FdV durante il lancio è possibile dichiarare ZERO a tocco.

### **Intercessione [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, intercedo per quest'anima”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare il corpo del bersaglio in coma.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, invoca il potere degli dei per impedire una prematura dipartita. In termini di gioco, allunga di 10 minuti il periodo di coma residuo.

### **Luce [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che la Luce trionfi”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e sollevarlo verso il cielo.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, trasforma il suo simbolo sacro in una torcia. L'effetto, come tutti quelli di rank 1 dura 10 minuti ma può essere prolungato spendendo FdV aggiuntivi, anche successivamente al lancio.

### **Psicanalisi [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che io percepisca i tuoi affanni”

Componente Somatica: Appoggiare la mano sulle tempie del bersaglio.

Descrizione: permette di percepire l'equilibrio mentale del bersaglio, ma non di intuire la causa o la natura delle alterazioni.

### **Arma Devastante [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che quest'arma sia portatrice di devastazione”

Componente Somatica: impugnare l'arma con entrambe le mani.

Descrizione: Grazie a questo sortilegio, l'arma bersaglio dichiarerà DOUBLE fino a quando avrà portato a segno il primo colpo utile o per un massimo di un minuto.

**Incremento:** per ogni FdV spesa al lancio aumenta la durata di 1 minuto e I colpi portati di 1.

### **Resistenza [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che la debolezza non ostacoli la mia via”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e stringerlo in una mano.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, guadagna una resistenza superiore alla debolezza. In termini di gioco aumenta di 1 rank la sua resistenza al WEAKNESS.

Incremento: per ogni FdV spesa al lancio aumenta di 1 rank la resistenza

### **Creare acqua [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che l'acqua sgorgi dalle mie mani”!

Componente Somatica: Raccogliere le mani a coppa e versare il liquido sul bersaglio

Descrizione: Permette la creazione di acqua lenitrice. In termini di gioco permette di dissetare due persone per FdV spesa o di lenire una locazione che ha subito un danno FIRE, trasformandolo in danno normale.

## **Livello 2 – Costo 2 FdV**

Questi incantesimi sono per chi comincia a fare sul serio. La devozione di un sacerdote dev'essere ben radicata nel suo intimo per padroneggiare al meglio gli incantesimi riportati di seguito. Pregate fratelli, pregate e pentitevi perchè solo i puri riceveranno questi doni dagli dei.

### **Arma Spirituale [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, quest'arma diventi affilata”

Componente Somatica: passare entrambe le mani sull'arma per tutta la sua lunghezza.

Descrizione: Grazie a questo sortilegio, l'arma bersaglio dichiarerà THROUGH fino a quando avrà portato a segno il primo colpo utile o per un massimo di un minuto.

**Incremento:** per ogni FdV spesa al lancio aumenta la durata di 1 minuto e I colpi portati di 1.

### **Rimuovere paralisi [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che questo corpo ritorni a camminare”

Componente Somatica: toccare il bersaglio

Descrizione: Questo sortilegio permette di contrastare gli effetti di una chiamata PARALIZE RANK 1.

**Incremento:** Per ogni FdV spesa il rank aumenta di 1

### **Neutralizzare veleno [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che questo corpo sia purificato”

Componente Somatica: Toccare il soggetto con entrambe le mani

Descrizione: Questo sortilegio permette di contrastare gli effetti di una chiamata POISON RANK 1.

**Incremento:** Per ogni FdV spesa il rank aumenta di 1

### **Timorare [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che il timore Divino ti colpisca” FEAR RANK 1

Componente Somatica: Alzare entrambe le mani sopra la testa

Descrizione: Questo sortilegio permette di incutere un timore soprannaturale in un soggetto.

**Incremento:** Per ogni FdV spesa il rank aumenta di 1

### **Individuazione dei Non Morti [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, Che la Non vita mi sia svelata” CLEARSIGHT!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e descrivere una linea retta davanti ai propri occhi.

Descrizione: il sacerdote, tramite questo incantesimo, assume una superiore conoscenza dei non morti. In termini di gioco tutti I non morti presenti devono rivelargli tipo e livello. Se il livello supera il 10 dichiareranno “out of range FEAR N”, dove  $N = \text{int}(\text{livello}/10)$ .

### **Interrogare le anime [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che quest'anima risponda alle mie domande”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e porlo sulla fronte del cadavere.

Descrizione: Permette di parlare con l'anima di un defunto morto da non più di un'ora. La durata è di un minuto, durante il quale l'anima può rispondere ad ogni domanda con una singola parola.

### **Forza del Toro [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, Che ti/mi sia donata la Forza”

Componente Somatica: Afferrare il bersaglio per il bavero/ afferrarsi il bavero

Descrizione: Il bersaglio viene infuso di energia soprannaturale. Per dieci minuti aggiungerà 2 RANK alla sua abilità di Forza.

### **Resistenza dell'Orso [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, Che ti/mi sia donata la resistenza”

Componente Somatica: Battere sul petto del bersaglio

Descrizione: Il bersaglio viene infuso di energia soprannaturale. Per dieci minuti aggiungerà 2 RANK alla sua abilità di Resistenza.

### **Grazia Felina [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, Che ti/mi sia donata l'Agilità”

Componente Somatica: Toccare le gambe del bersaglio

Descrizione: Il bersaglio viene infuso di energia soprannaturale. Per dieci minuti aggiungerà 2 RANK alla sua abilità di Agilità.

### **Resistere agli Elementi [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che gli elementi non siano causa d'affanno”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare il bersaglio sul torso.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di conferire la resistenza agli elementi ad un bersaglio. In termini di gioco per ogni FdV spesa il bersaglio guadagnerà resistenza 1 alle chiamate FIRE, PARALYZE fisico, BLINDNESS fisico e CRUSH per 1 minuto. FIRE e CRUSH infliggono comunque 1 danno.

### **Scudo della Fede [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Fede sia il mio scudo”

Componente Somatica: imporre il simbolo sacro davanti a sè.

Descrizione: questo incantesimo, oltre a mettere in crisi i Demiurghi alla compilazione di questo tomo, rende il braccio del Sacerdote immune alle armi da taglio (alla chiamata SHARP) per 10 minuti oppure finchè il simbolo sacro viene stretto nella mano. Inoltre vanifica l'effetto del primo sortilegio di livello inferiore di cui sarebbe bersaglio il sacerdote (non funziona sugli effetti ad area e sulle chiamate non derivanti da sortilegi; il Sacerdote dichiarerà “Scudo della Fede NO EFFECT”)

### **Protezione dalle Armi [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che le armi non mi feriscano”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e tenerlo sopra alla testa.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di ignorare qualsiasi danno proveniente da armi da mischia normali (alle chiamate SHARP e THUD) per cinque minuti per ogni FdV spesa o finchè non subisce un danno di natura superiore. L'intraprendere azioni offensive interrompe l'incantesimo.

### **Livello 3 – Costo: 3 FdV**

D'ora in avanti ci addentriamo in incantesimi che molti, ma non tutti conoscono e pochi sanno veramente utilizzare efficacemente. Essi richiedono una moderata quantità di potere per essere attivati.

#### **Cura Fratture [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei io sistemo queste ossa” HEALING 3, REGENERATION!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare la locazione rotta.

Descrizione: questo incantesimo permette di guarire istantaneamente una frattura ossea. Il bersaglio di questo incantesimo è in grado immediatamente di usare l'arto (l'incantesimo cura anche 1 PF da ferita FATAL)

#### **Rimuovere Maledizioni [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che questo spirito ritorni nella Loro grazia” DISPEL CURSE 3

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare il bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo annulla gli effetti di una maledizione di livello pari o inferiore che affligge il bersaglio.

#### **Piaga degli Insetti [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la piaga dei mille insetti ti colpisca” CONFUSE 3

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e indicare il bersaglio con la mano aperta.

Descrizione: questo incantesimo crea l'illusione di migliaia di piccoli insetti che camminano sulla pelle del bersaglio, lo mordono e cercano di sopraffarlo con la massa. Il bersaglio viene portato a grattarsi, scuotersi e cercare di scrollarseli di dosso. In termini di gioco subisce la chiamata CONFUSE.

Incremento: per ogni FdV spesa oltre al terzo aumentare di 1 il livello di CONFUSE.

#### **Maledire [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il Loro sguardo si allontanano dalla tua anima” CURSE 3

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro indicando il bersaglio e allargare le braccia al cielo.

Descrizione: questo incantesimo fa cadere il bersaglio fuori dalla grazia degli dei. La natura della maledizione varia ad ogni lancio. Sarà cura di un Narratore informare il bersaglio degli effetti della maledizione.

#### **Animare Morti [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei alzatevi e camminate, miei immortali servi.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e mimare il sollevamento di un peso fin sopra la testa.

Descrizione: il sacerdote che utilizza questo incantesimo richiama in vita corpi per servirlo. Essi sono privi di anima e privi di volontà, ma poco più che automi e varieranno ad ogni lancio. Per ogni FdV spesa nel lancio i morti serviranno il sacerdote 1 minuto.

#### **Santuario [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che io sia apostolo di pace tra di voi.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra la testa.

Descrizione: per ogni FdV spesa nel lancio di questo incantesimo, tutte le armi non magiche entro una decina di passi dal sacerdote perdono la loro capacità di offendere per un minuto, ivi comprese le frecce.

#### **Maledizione del Delfino [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei io ti maledico con il fato del delfino.” DOMINATION fisco corri per 5 minuti.

Componente Somatica: alzare entrambe le mani al cielo, impugnando il simbolo sacro e puntare entrambi i palmi verso il bersaglio, indicandogli poi la direzione in cui correre.

Descrizione: scagliando questa potente maledizione, il sacerdote costringe il bersaglio a correre all'impazzata in una direzione (che il sacerdote può cambiare in qualsiasi momento, posto che l'incantesimo sia ancora attivo). Eventuali ostacoli lo fanno deviare come se rimbalzasse e subiscono REPEL 3. Sono necessari almeno 3 persone per fermare il malcapitato, o l'equivalente di 3 persone come forza. Questo incantesimo è una maledizione e può essere rimosso con l'incantesimo adatto.

#### **Anatema dei Non-Morti [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che quest'arma sia riposo per i morti inquieti”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare l'arma bersaglio.

Descrizione: con questo incantesimo il sacerdote benedice un'arma affinché essa diventi anatema delle creature non morte. Per ogni FdV spesa nel lancio essa potrà portare a segno un colpo SILVER con effetti notoriamente distruttivi per le creature non vive. Se l'arma non esaurisce la sua carica, l'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

### **Sacro contrappasso [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, unisco i vostri destini” REFLECT + CHIAMATA

Componente Somatica: subito dopo il lancio di un sortilegio, indicare bersaglio e lanciatore

Descrizione: questa preghiera permette ai fedeli di far condividere al lanciatore di un sortilegio la stessa sorte della sua vittima, anche se è diversa dal lanciatore. Sfortunatamente la quantità di potere richiesta per una tale intercessione la rende leggermente meno efficace del livello a cui viene lanciata (in termini di gioco il livello della magia che si può riflettere e inferiore di 1 al numero di carte volontà usate)

### **Vera Vista [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che l'inganno dell'uomo non veli il mio sguardo.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e usarlo come una lente, incando un bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di discernere particolari sul bersaglio altrimenti incomprensibili. In termini di gioco egli potrà richiedere di leggere la scheda del personaggio bersaglio o di ottenere da un Narratore dettagli su di esso. Alcune personalità sono talmente riservate da essere imperscrutabili.

### **Adrenalina [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il fervore pervada queste membra.” BLESS!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare il bersaglio sul petto.

Descrizione: questo potente incantesimo carica di ispirazione divina il bersaglio e ne aumenta la sua capacità in combattimento. In termini di gioco per ogni FdV spesa al lancio le abilità Forza e Resistenza aumentano di 1 livello per 1 minuto.

### **Arma Sacra/Sacrilega [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che quest'arma sia estensione della loro sacra volontà”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare l'arma bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo carica di energia divina un'arma. Per ogni FdV spesa al momento del lancio l'arma potrà infliggere un colpo HOLY oppure UNHOLY a seconda del gusto del sacerdote. Se l'arma non ha esaurito la carica perde comunque questa proprietà a 10 minuti dal lancio.

### **Preghiera [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Loro parola colpisca con veemenza!”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra la testa.

Descrizione: per ogni FdV spesa al momento del lancio, tutte le armi non magiche degli alleati entro una decina di passi dal sacerdote raddoppiano la loro capacità offensiva (dichiarano DOUBLE) per un minuto. Semplice ed efficace, piace molto ai Demiurghi.

### **Semblanze della Divinità [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la mia anima risplenda fulgida tra i mortali.” DOMINATION 3  
inginocchiati!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra la testa.

Descrizione: questo incantesimo trasfigura il sacerdote fino ad assimilarlo alla sua divinità patrona. La sua testa risplenderà di un alone impalpabile di luce, dalla sua schiena spunteranno ali piumate e altri particolari a seconda della divinità patrona. Per la creatura al suo cospetto l'unica possibilità sarà quella di inginocchiarsi.

### **Protezione da Tutte le Armi [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che gli arnesi dell'uomo non feriscano le mie carni”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccarsi il petto.

Descrizione: questo incantesimo avvolge il sacerdote in un'aura protettiva impenetrabile a qualsiasi arma non magica per la durata di un minuto per ogni FdV spesa al momento del lancio.

### **Infondere il Potere [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il Loro potere si manifesti attraverso di te”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare il bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo permette al bersaglio di acquisire temporaneamente un incantesimo conosciuto dal sacerdote. Al momento del lancio il sacerdote strapperà un numero di FdV adeguato all'incantesimo da conferire in aggiunta a quelli per il lancio di Infondere il Potere e li consegnerà al bersaglio. Questi potrà lanciare detto incantesimo strappando i cartellini consegnatigli.

### **Maglio degli Dei [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Loro furia ti colpisca!” THUD!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e usarlo come un martello per colpire il bersaglio indicato.

Descrizione: questo incantesimo danneggia direttamente il bersaglio con l'energia divina di una martellata celeste. Il bersaglio subisce quindi un danno THUD al torso.

## **Livello 4 – Costo: 4 FdV**

### **Sanare Ferite Leggere [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Loro grazia sani tutte le tue ferite.” ALL LOCATION HEALING 1!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare il bersaglio sul torso.

Descrizione: questo incantesimo permette di guarire istantaneamente tutte le ferite del corpo del bersaglio, indipendentemente dal numero.

Incremento: per ogni FdV speso al momento del lancio oltre al quarto è possibile aumentare di 1 il livello di HEALING.

### **Simbolo di Pace [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che gli affanni lascino questo luogo e le nostre anime!” DISPEL 4 su tutte le chiamate incapacitanti!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra la testa.

Descrizione: questo incantesimo rimuove istantaneamente tutti gli effetti di chiamate incapacitanti e parzialmente incapacitanti entro una decina di passi dal sacerdote.

Incremento: per ogni FdV speso al momento del lancio aumentare di 1 la chiamata DISPEL.

### **Dardo Sacro/Sacrilego [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che un dardo sacro/sacrilego si abbatta sulle tue membra!” HOLY/UNHOLY

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e mimare il lancio di un giavellotto indicando il bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo abbatte sul bersaglio la collera divina in forma di dardo. Il bersaglio subisce una chiamata HOLY, oppure UNHOLY a seconda del gusto del sacerdote, al torso.

### **Simbolo di Dolore [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che gli affanni colpiscano questo luogo e le vostre anime!” MASS PAIN 4!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra alla testa.

Descrizione: questo incantesimo diffonde entro una decina di passi dal sacerdote una piaga di dolore che attanaglia le viscere dei presenti.

Incremento: per ogni FdV spesa al momento del lancio aumentare di 1 la chiamata PAIN.

### **Luce Diurna [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Luce trionfi e disperda le tenebre!”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e alzarlo sopra la testa.

Descrizione: questo incantesimo trasforma il simbolo sacro del sacerdote in un piccolo sole che risplende di luce divina. Esso illuminerà l'area a perdita d'occhio ed accecherà eventuali non morti fotosensibili. (subiranno BLINDNESS fisico).

### **Auspicio [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il mio dubbio venga sciolto come neve al sole.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e portarlo al cuore.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di porre una semplice domanda con risposta sì/no/forse alla propria divinità (ai Demiurghi). Egli potrà far affidamento sulla risposta in quanto SEMPRE corrispondente al vero.

### **Inviare Visione [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che i miei occhi siano veicolo di conoscenza per altri.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e portarlo al cuore.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di inviare ad un bersaglio conosciuto una breve visione di quello che il sacerdote stesso sta vedendo, completo di riferimenti visivi, olfattivi e uditivi.

### **Arma Distruttrice [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che quest'arma sia foriera di vera distruzione.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare il bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo carica di energia divina un'arma. Per ogni FdV spesa al momento del lancio l'arma potrà infliggere un colpo CRUSH. Se l'arma non ha esaurito la carica perde comunque questa proprietà a 10 minuti dal lancio.

### **Dono delle Lingue [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la mia parola non conosca confini mortali!”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e baciare.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di parlare e comprendere qualsiasi linguaggio terreno.

**Potere Divino [Forza] *Michael's Choice Spell***

Componente Verbale: “Per opera degli dei che mio corpo sia maglio della volontà divina!”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e stringerlo tra le mani.

Descrizione: questo incantesimo carica di energia divina il sacerdote che acquisterà tutto il potere di uno strumento da guerra degli dei. In termini di gioco le sue abilità di Forza e Resistenza aumenteranno di 4 livelli e la sua arma dichiarerà DOUBLE per 10 minuti, posto che rimanga nelle sue mani.

## **Livello 5 – Costo: 5 FdV**

### **Cura Ferite Leggere di Massa [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la Loro grazia lenisca le vostre ferite!” MASS HEALING 1!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro descrivere un semicerchio.

Descrizione: questo incantesimo permette di guarire istantaneamente un locazione su ciascun bersaglio nel raggio di una decina di passi dal sacerdote

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa al momento del lancio oltre al quarto è possibile aumentare di 1 il livello di HEALING.

### **Riunire Corpo e Spirito [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che lo Spirito sia riunito alla sua dimora terrena”

Componente Somatica: appoggiare il simbolo sacro sul corpo

Descrizione: questo incantesimo permette di riunire a un corpo l'anima che lo abitava. Non importa da quanto tempo anima e corpo sono stati separati, ma entrambi devono essere presenti.

### **Dardo Sacro/Sacrilego Migliorato [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che un potente dardo sacro/sacrilego si abbatta sulle tue membra!”  
HOLY/UNHOLY ZERO!

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e mimare il lancio di un giavellotto indicando il bersaglio.

Descrizione: questo incantesimo abbatte sul bersaglio la collera divina in forma di dardo di incredibile potenza. Il bersaglio subisce una chiamata HOLY ZERO, oppure UNHOLY ZERO a seconda del gusto del sacerdote, al torso.

### **Tocco del Vampiro [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il tuo sangue e la tua carne nutrano il mio spirito” TRIPLE! (HEALING 2)

Componente Somatica: toccare il bersaglio e contemporaneamente appoggiare il simbolo sacro sul proprio corpo.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di attingere dalla forza di un nemico per sanare le proprie ferite, infliggendo tre danni a una locazione permette di curare due punti ferita. Se la locazione colpita ha meno di 3 PF utili non sarà possibile attivare la guarigione.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile aumentare di 1 il danno

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile aumentare di 1 il rank di guarigione, purché sia sempre inferiore a quello del danno.

### **Anatema dei Non-Morti Migliorato [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che quest'arma sia supremo riposo per i morti inquieti”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare l'arma bersaglio.

Descrizione: con questo incantesimo il sacerdote benedice un'arma affinché essa diventi anatema delle creature non morte. Essa potrà portare a segno un colpo SILVER ZERO esclusivamente sulle creature non vive. Se l'arma non esaurisce la sua carica, l'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile portare un colpo addizionale e la durata del sortilegio aumenta di 10 minuti.

### **Congedo [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che non appartiene alla Terra ritorni alle sue origini”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e sollevarlo/abbassarlo indicando il bersaglio

Descrizione: questo incantesimo permette di rimandare al piano di origine una creatura extra planare, purché il rango del congedo sia abbastanza elevato. I Demiurghi ricordano che gli incantesimi di questo tipo sono molto più efficaci se più Sacerdoti contribuiscono al lancio con la loro Volontà.

### **Comunione [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che il mio dubbio venga dissolto dalla vera Parola.”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e portarlo al cuore.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di porre una semplice domanda con risposta di una sola parola alla propria divinità (ai Demiurghi). Egli potrà far affidamento sulla risposta in quanto SEMPRE corrispondente al vero.

### **Arma Mutilatrice [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che quest'arma sia distruzione per ogni nemico”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare l'arma bersaglio.

Descrizione: con questo incantesimo il sacerdote benedice un'arma affinché essa diventi uno strumento di distruzione. Essa potrà portare a segno un colpo ZERO. Se l'arma non esaurisce la sua carica, l'incantesimo termina comunque dopo

10 minuti.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile portare un colpo addizionale e la durata del sortilegio aumenta di 10 minuti.

### **Ira del Giusto [Protezione] *Michael's Choice Spell***

Componente Verbale: “Per opera degli dei che mio corpo non conosca fatica ne paura ne dolore”

Componente Somatica: impugnarne il simbolo sacro e stringerlo tra le mani.

Descrizione: questo incantesimo carica di energia divina il sacerdote che acquisterà tutto il potere che gli dei possono conferire a un combattente. In termini di gioco le sue abilità di Forza e Resistenza aumenteranno di 5 livelli e la sua arma dichiarerà CRUSH per 10 minuti, posto che rimanga nelle sue mani. Inoltre il sacerdote diventa immune alle armi che dichiarano SHARP e THUD per lo stesso periodo di tempo.

### **Legge del Taglione [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, in nome di antiche leggi che I nostri destini siano condivisi” REFLECT + Chiamata di massa

Componente Somatica: Dopo un sortilegio di massa, porre entrambe le mani avanti

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di far condividere al suo avversario un sortilegio in grado di colpire più bersagli contemporaneamente. In termini di gioco permette di dichiarare REFLECT a una chiamata di massa RANK 1 che colpisca anche il lanciatore. La nuova chiamata generata si considera sempre centrata su chi ha lanciato il primo sortilegio.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile aumentare di 1 il RANK della chiamata che si intende riflettere

### **Omelia [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che ciascuno ascolti la Loro sacra parola” MASS DOMINATION RANK 2 INGINOCCHIATEVI!

Componente Somatica: Alzare il simbolo sacro sopra la testa e continuare a predicare

Descrizione: Grazie a questo incantesimo la voce degli Dei si palesa attraverso il Sacerdote. Fino a quando questo continuerà a predicare e per un massimo di due minuti, ogni creatura che si trovi a meno di una decina di passi dal sacerdote non può fare a meno di inginocchiarsi.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile aumentare di 1 il RANK della chiamata

## **Livello 6 – Costo: 6 FdV**

### **Guarire [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, le ferite inflitte dai nemici nulla possono contro il corpo del giusto! Che la Loro grazia lenisca tutte le vostre ferite!” MASS ALL LOCATION HEALING 3!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro descrivere un cerchio completo.

Descrizione: questo incantesimo permette di guarire istantaneamente fino a 3 PF su ogni locazione di ciascun bersaglio nel raggio di una decina di passi dal sacerdote

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa al momento del lancio oltre al quarto è possibile aumentare di 1 il livello di HEALING.

### **Consacrazione/Dissacrazione [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che il braccio che si solleva contro la fede sia spezzato dal Sacro Potere”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e mimare un fendente di spada

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di liberare e incanalare una incredibile quantità di energia sacra o sacrilega e di infonderla nelle armi degli alleati. Tutte le armi degli alleati nel raggio di 5 passi dal Sacerdote dichiareranno HOLY o UNHOLY per tutta la durata dell'incantesimo.

### **Esplosione Solare [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che la luce splendente dell'Ultimo Giorno bruci alta nel cielo mostrandovi l'unica via.” MASS ALL LOCATION HOLY sui non morti, BLINDESS RANK 1

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e sollevarlo verso il cielo.

Descrizione: Una luce abbagliante si origina dal simbolo sacro del sacerdote accecando tutti I presenti. La sacra luce sprigionata spazza letteralmente via tutti I non-morti, tuttavia alcuni di incredibile potenza potrebbero sopravvivere, sebbene gravemente feriti.

### **Parlare con I Morti [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, che la voce dello spirito sia affrancata dai confini materiali. Rispondi alle mie domande.”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e avvicinarlo all'orecchio di un cadavere.

Descrizione: questo incantesimo permette di interrogare un'anima. È possibile porre fino a 6 domande alle quali l'anima risponderà in modo completo nel limite delle sue possibilità e della propria natura.

### **Arma Veramente Sacra / Sacrilega [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che nessun nemico sopravviva alla sacra arma da loro conferita! Ceda la materia davanti alla loro forza!”

Componente Somatica: impugnare il simbolo sacro e toccare l'arma bersaglio.

Descrizione: con questo incantesimo il sacerdote benedice un'arma affinché essa diventi uno strumento di sacra distruzione Essa potrà portare a segno un colpo SACRED CRUSH o DEMONIC CRUSH. Se l'arma non esaurisce la sua carica, l'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa è possibile portare un colpo addizionale e la durata del sortilegio aumenta di 10 minuti.

### **Aspetto della Divinità [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei che la mia carne perda I confini mortali e il mio corpo si fonda con il Loro potere in una nuova nascita”

Componente Somatica: afferrare il proprio simbolo sacro e sistemarlo sotto le vesti all'altezza del cuore.

Descrizione: Questo incantesimo trasforma il corpo del sacerdote in una incarnazione divina, conferendogli l'aspetto di un Capitano del Primo Cielo o di un Decurione della Cerchia Esterna. In termini di gioco acquisisce le seguenti abilità, che si sostituiscono ma non si sommano a quelle di cui dispone:

Resistenza 5

Forza 4

Energia Interiore 4

Magia Divina 3

Colpo HOLY / UNHOLY DOUBLE

Duro a Morire

Resistenza a tutte le chiamate RANK 1

Immunità alle armi normali (tutte quelle non precedute da HOLY / UNHOLY o superiore e ENCHANTED o superiore)

Le altre abilità (ad esempio quelle di combattimento) rimangono invariate

Al termine del sortilegio o quando viene ferito a morte, il sacerdote torna nella sua forma originale e subisce una chiamata WEAKNESS RANK 2.

## **Livello 7 – Costo: 7**

### **Cura Ferite Fatali di Massa [Guarigione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei le labbra delle vostre ferite si richiudono, le ossa combaciano e si saldano nuovamente, i lividi spariscono e le membra tornano riposate come se mai foste stati vulnerabili. Non versate più sangue perchè io guarisco tutte le vostre ferite.” MASS ALL LOCATION HEALING 5, REGENERATION!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro descrivere un cerchio completo.

Descrizione: questo incantesimo permette di guarire istantaneamente fino a 5 PF su ogni locazione di ciascun bersaglio nel raggio di una decina di passi dal sacerdote e di rigenerare anche ferite molto gravi o fatali.

Incremento: per ogni FdV aggiuntiva spesa al momento del lancio oltre al quarto è possibile aumentare di 1 il livello di HEALING.

### **Separare Corpo e Spirito [Ancestrale]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei il tuo spirito lascia il corpo per non farvi più ritorno. Le tue membra ora sono un guscio vuoto e la tua anima vaga per sempre nel limbo dello smarrimento finchè gli dei non decideranno altrimenti” MORTAL!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccare il bersaglio all'altezza del cuore.

Descrizione: questo incantesimo esercita un trauma indescrivibile sul bersaglio strappando l'anima fuori dal corpo che privato della sua parte immortale semplicemente si affloscia senza vita. Lo spirito può quindi vagare libero (e probabilmente infestare i sonni del suo assassino o il luogo del proprio decesso) oppure venire imprigionato in un recipiente per un uso posteriore.

### **Punizione degli Dei [Forza]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei, voi che Li avete contrariati subite la loro tremenda collera ed essa vi colpirà come maglio batte il ferro nella fucina. Empi! Spezzi i vostri denti, la vostra bocca non assaggi che sabbia! Questa è la Punizione degli Dei!” MASS HOLY/UNHOLY DOUBLE in 5 metri!

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro ed alzarlo sopra la testa, indicando eventuali bersagli da escludere.

Descrizione: questo incantesimo a dir poco devastante, incanala attraverso il sacerdote la furia dei cieli che finisce per impattare attorno ad esso colpendo i presenti. Il sacerdote è in grado di escludere alcuni da questa esplosione di energia divina. In termini di gioco tutti i bersagli non esclusi dal Sacerdote entro 5 metri da lui subiscono HOLY/UNHOLY DOUBLE a seconda del gusto del sacerdote.

### **Sacro Scudo [Protezione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei la mia fede si erge come sacra torre bianca nel sole, baluardo difensivo di pietà e santuario contro gli azzardi degli empi! Gli dei mi concedono la loro grazia facendo di me un Sacro Scudo!”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e tenerlo alto sopra la testa.

Descrizione: questo incantesimo santifica un'area di cinque passi attorno al sacerdote in cui buona parte degli effetti magici derivanti da sortilegi o altro non hanno effetto. In termini di gioco finchè il sacerdote tiene il simbolo sacro sopra la testa o l'incantesimo non si esaurisce tutti i personaggi entro 5 metri dal sacerdote sono immuni alle armi normali e a tutte le chiamate di livello 4 o inferiore.

### **Segugio degli Dei [Divinazione]**

Componente Verbale: “Per opera degli dei il mio intuito è infallibile e la mia fede ci guida tra i pericoli e le insidie degli empi. Come segugio io fiuto il pericolo, come lupo percepisco la debolezza, come veltro sento la paura.”

Componente Somatica: impugnare il proprio simbolo sacro e toccarsi la fronte.

Descrizione: questo incantesimo permette al sacerdote di beneficiare di uno spiccato senso del pericolo, intuito e buonsenso per un'ora. Si accorgerà per magia di agguati, trappole e scrutamenti magici. In termini di gioco il Narratore più vicino manifesterà al sacerdote la presenza di pericoli e insidie.