

# WHAOL

## MIRACOLI



un cupo mondo di avventure pericolose

---

Ver. 4.1.4



# • INDICE •



<b>I MIRACOLI</b>	5	<b>RHYA</b>	16
Icona e Fervore	5	Dono di Rhya	16
Uso del fervore	5	Liturgia di Rhya	16
Regole per l'uso dei miracoli	6	Figli di Rhya	16
Gittata e durata dei miracoli	6	Raccolto di Rhya	16
Le Liturgie	6	Rifugio di Rhya	16
Il Dono divino	6	Soccorso di Rhya	16
Le Ierofanie	7	Tocco di Rhya	17
Gli Ordini Templari	7	Unione di Rhya	17
<b>MANAAN</b>	8	<b>SHALLYA</b>	18
Dono di Manaan	8	Dono di Shallya	18
Liturgia di Manaan	8	Liturgia di Shallya	18
Bonaccia	8	Amara catarsi	18
Fluidità	8	Balsamo per la mente ferita	18
Grazia	8	Innocenza senza macchia	18
Gambe del marinaio	8	Lacrima di Shallya	18
Venti favorevoli	9	Martire	19
Volto dell'annegato	9	Resistenza dell'anacoreta	19
<b>MYRMIDIA</b>	10	<b>SIGMAR</b>	20
Dono di Myrmidia	10	Dono di Sigmar	20
Liturgia di Myrmidia	10	Liturgia di Sigmar	20
Chiamata della furia	10	Ardente martello di Sigmar	20
Ispirare	10	Cometa a due code	20
Lancia di Myrmidia	10	Faro di giusta virtù	20
Occhi dell'aquila	10	Fuoco dell'anima	20
Scudo di Myrmidia	11	Non ascoltare la strega	21
Sole splendente	11	Sgominare l'ingiusto	21
<b>MORR</b>	12	<b>TAAL</b>	22
Dono di Morr	12	Dono di Taal	22
Liturgia di Morr	12	Liturgia di Taal	22
Distruggere non morti	12	Avviluppare	22
Estrema unzione	12	Balzo del cervo	22
Miracoli Morr: Predestinazione	12	Istinti animali	22
Soglia del portale	13	Re delle selve	22
Maschera mortuaria	13	Signore della caccia	23
<b>RANALD</b>	14	Zanne Ed Artigli	23
Dono di Ranald	14	<b>ULRIC</b>	24
Liturgia di Ranald	14	Dono di Ulric	24
Buona sorte	14	Liturgia di Ulric	24
Grazia di Ranald	14	Brina gelida	24
Non mi hai visto, vero?	14	Furia di Ulric	24
Occhi del gatto	14	Pelle del lupo	24
Ricco, povero, mendicante, ladro	15	Giudizio del re delle nevi	24
Un invito	15	Morso dell'inverno	25

Ululato Del Lupo	25
VERENA	26
Dono di Verena	26
Liturgia di Verena	26
Catena della verità	26
Anatema divino	26
Verità rivelata	26
Aspetto del gufo	26
Spada della giustizia	27
Verena mi sia testimone	27

# ◆ I MIRACOLI ◆



Nel Vecchio Mondo il rapporto con il divino è peculiare. Raramente infatti, gli dei hanno dimostrato fattivamente la loro presenza, ed il fervore religioso che permea ogni aspetto della vita quotidiana è più una questione legata al folklore, alla tradizione ed alla convinzione dei singoli individui, in particolare quelli che hanno deciso di dedicare la loro intera esistenza a servire questa o quella divinità. La capacità di manifestare Miracoli dunque, non è una cosa comune a tutti gli uomini e le donne che intraprendono la via del sacerdozio e solo alcuni di essi, solitamente i più ortodossi e i più fanatici, riescono davvero a compiere tali prodigi, mentre a tutti gli altri è concessa comunque la possibilità di servire i propri patroni nei modi più disparati ma per vie mondane.

## Icona e Fervore

Per manifestare Miracoli, un sacerdote deve necessariamente impugnare e tenere ben visibile sopra la testa un'Icona, ovvero un oggetto che rappresenta la propria fede e che per lui riveste una assoluta importanza. Tale oggetto deve essere saldamente impugnato e mantenuto visibile durante tutta l'operazione di manifestazione del Miracolo.

L'Icona è anche lo strumento mediante il quale il sacerdote tiene conto del proprio Fervore, che rappresentano la capacità del sacerdote di concentrare la propria devozione per dare origine ai Miracoli.

L'icona deve quindi essere un oggetto in grado di aiutare a memorizzare la quantità totale di Fervore a propria disposizione e quella attualmente utilizzata. Oggetti adatti allo scopo potrebbero essere un rosario, una collana di conchiglie, un bracciale di denti animali, un breviario con i capitoli numerati ed un segnalibro ed in generale ogni altro oggetto che vi permetta facilmente di tenere il conto.

Per evitare di utilizzare oggetti inadatti, si consiglia di contattare il Gruppo Ambientazione prima dell'evento in modo da verificare l'opportunità dell'icona che si è scelto di utilizzare.

Sebbene un'icona sia a tutti gli effetti un oggetto di gioco e sia quindi possibile rubarla o distruggerla, sarà sempre possibile sostituirla con una minima giustificazione, ad esempio il sacerdote potrebbe eleggere una reliquia del proprio culto, trovata durante il gioco, a propria icona, sostituendo la precedente.

## Uso del fervore

Ogni sacerdote in grado di manifestare i Miracoli inizia la giornata di gioco con un punto di Fervore più un punto per livello della carriera Prete Consacrato. Questo valore potrebbe variare di evento in evento, a discrezione della Regia, ed eventuali variazioni verranno comunicate immediatamente durante il briefing che precede l'inizio del gioco.

Per manifestare un Miracolo, il sacerdote deve consumare punti di Fervore pari all'Emanazione del Miracolo che intende utilizzare.

Un sacerdote può recuperare un punto di Fervore a patto di dedicare qualche minuto alla preghiera, alla meditazione o ad altre attività contemplative che rappresentino in modo inequivocabile la propria fede. Questa attività può essere ripetuta una volta ogni 30 minuti circa.

Il massimo di Fervore che un sacerdote può accumulare dipende dal suo avanzamento nella carriera Prete Consacrato. Un Novizio possiede un massimo di 4 punti di Fervore, un Adepto possiede un massimo di 6 punti, un Esperto possiede un massimo di 8 punti ed infine un Maestro può accumulare fino a 10 punti.

## REGOLE PER L'USO DEI MIRACOLI

Se hai deciso di interpretare sacerdote in grado di utilizzare i Miracoli, di seguito trovi tutte le regole che ne disciplinano l'utilizzo.

- Non si può manifestare un Miracolo mentre si indossa una qualsiasi armatura. Fanno eccezione i pezzi indossati ai soli fini estetici come un diadema metallico o un paio di bracciali.
- Durante la manifestazione di un Miracolo si può solo camminare lentamente.
- Durante la manifestazione di un Miracolo non è possibile impugnare armi o scudi.
- Per manifestare un Miracolo è necessario ripetere una preghiera composta da una frase di senso compiuto che comprenda una invocazione alla divinità a cui il sacerdote è devoto e che sia lunga almeno 10 parole. Tale preghiera deve essere ripetuta un numero di volte pari al livello di Emanazione del Miracolo che si intende utilizzare.
- La preghiera deve essere pronunciata ininterrottamente e ad alta voce.
- Ogni personaggio può beneficiare degli effetti di **un solo Miracolo alla volta**.
- Non è possibile per un sacerdote utilizzare qualsivoglia arma da fuoco.

## GITTATA E DURATA DEI MIRACOLI

Solitamente i Miracoli esauriscono immediatamente il loro effetto al termine della formula oppure hanno indicato per quanto perdura il loro beneficio. E' tuttavia possibile per un sacerdote attendere nel manifestare gli effetti di un Miracolo fino al momento che lo desidera, rispettando per tutto il tempo le limitazioni sopra riportate. Non è comunque mai possibile trattenere la manifestazione di un Miracolo oltre il termine della scena.

Miracoli che garantiscano un effetto continuativo durano fino all'esaurimento dei benefici che garantiscono e non richiedono al sacerdote di continuare a rispettare tali limitazioni.

Salvo dove indicato diversamente, i Miracoli possono colpire qualsiasi bersaglio sia in grado di sentire la voce del sacerdote, di vedere inequivocabilmente che l'effetto è rivolto verso di lui e che si trovi ad una distanza massima di una decina di metri.

## LE LITURGIE

Ogni culto del Vecchio Mondo insegna ai propri sacerdoti le proprie Liturgie, potenti Miracoli che beneficiano della presenza di una platea di fedeli che assistono il sacerdote durante la funzione.

Per avere effetto, durante la liturgia devono essere presenti **almeno altre tre persone oltre al sacerdote officiante**, anche se queste ultime non devono necessariamente condividere la fede del sacerdote. I convenuti devono essere presenti in modo spontaneo e **devono attivamente partecipare alla liturgia per tutta la sua durata**, che deve essere **non inferiore a cinque minuti**.

La forma della Liturgia è lasciata alla discrezione del sacerdote officiante e può assumere i connotati di un sermone, di una lettura di testi sacri, di una meditazione guidata o di ogni altra attività adatta al culto di cui l'officiante fa parte.

Al termine della Liturgia, il sacerdote comunica ad ogni partecipante il beneficio garantito dalla sua partecipazione, nei termini indicati dalla descrizione della Liturgia stessa.

Gli effetti di una Liturgia **permangono per l'intera giornata di gioco e non escludono la possibilità di ricevere i benefici degli altri Miracoli**, tuttavia **non è possibile beneficiare degli effetti di più di una Liturgia** sebbene sia possibile parteciparvi.

Una Liturgia ha un costo fisso di **quattro punti di Fervore** ed inoltre nessun sacerdote può effettuare più di una Liturgia al giorno.

## IL DONO DIVINO

Nel momento in cui il sacerdote guadagna la capacità di manifestare Miracoli, ottiene anche la possibilità di avvicinarsi ulteriormente alla santità, potendo acquistare il Dono Divino corrispondente alla sua fede.

All'acquisto di questa abilità, la grande devozione del personaggio deve essere correttamente rappresentata nel vestiario, nel trucco e nella sua costumistica. Personaggi ritenuti inadeguati da questo punto di vista si vedranno

negare tale beneficio per la durata dell'evento.

## LE IEROFANIE

Alcuni Doni divini sono estremamente complessi da manifestare e richiedono tempi di preghiera più lunghi del normale. Quando in un Dono viene riportato il termine Ierofania, significa che la normale preghiera **deve accompagnarsi da una cerimonia** che abbia una durata **non inferiore a cinque minuti**, similmente a quanto avviene nelle Liturgie.

In base alla fede del sacerdote è possibile prevedere azioni specifiche come bruciare incenso, eseguire piccole offerte rituali, segnare gli astanti con oli ed essenze e qualsiasi altra cosa ritenuta adeguata.

## GLI ORDINI TEMPLARI

Affiancate alle varie chiese del Vecchio Mondo si possono trovare istituzioni di laici, spesso a carattere militare, che sostengono e proteggono il clero ed i fedeli, e rispettano l'autorità degli alti prelati. Queste istituzioni prendono comunemente il nome di Ordini Templari o Ordini Capitolari e alcuni dei loro membri, sebbene non ordinati, portano su di loro tracce di potere divino dovuto alla loro grande devozione.

Un personaggio con la carriera Templare riceve gratuitamente il Dono divino legato alla propria fede al raggiungimento del grado di Novizio.



# ◆ MANAAN ◆



## Dono di Manaan

Una volta per scena, il sacerdote può recuperare una Ferita bevendo un sorso di acqua che abbia prima benedetto con la propria icona e qualche parola di ringraziamento.

## Liturgia di Manaan

*Costo: 40 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ignora il prossimo veleno che ti affliggerà." nei confronti di ogni partecipante.

## Bonaccia

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe cadere a terra.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ignora la prossima caduta!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ignora la prossima caduta!" su fino a tre bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero cadere, per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Cadi a terra!".

## Fluidità

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: Il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe rimanere fermo contro la sua volontà.

2° Emanazione: Il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ignora la prossima paralisi!" su un bersaglio

3° Emanazione: Il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ignora la prossima paralisi!" su fino a tre bersagli.

4° Emanazione: Il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero rimanere fermo contro la sua volontà, per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!".

## Grazia

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote ripristina la propria Armatura.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase ad un bersaglio "So quel che faccio: Ripristina la tua Armatura!".

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase fino a tre bersagli "So quel che faccio: Ripristina la tua Armatura!".

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che distruggerebbero la sua Armatura per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Non osare attaccarmi!".

## Gambe del marinaio

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe muovere contro la sua volontà.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su fino a tre bersagli

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero muovere contro la sua volontà per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Fuggi da me!".



## Venti favorevoli

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi a terra!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi a terra!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Cadi a terra!" su un bersaglio.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Cadi a terra!" su due bersagli.

## Volto dell'annegato

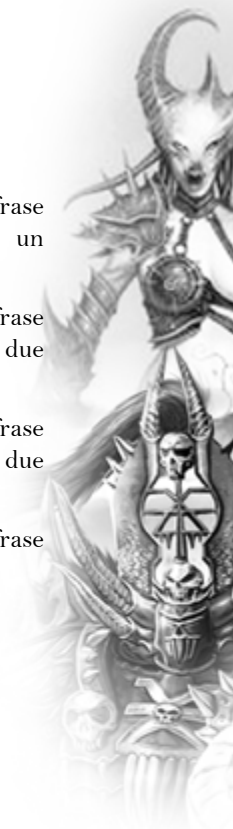
*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un bersaglio.



# ◆ MYRMIDIA ◆



## Dono di Myrmidia

Il sacerdote può decidere di applicare il nastro di colore BLU alla propria lancia

## Liturgia di Myrmidia

*Costo: 40 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora i colpi penetranti nella tua prossima battaglia!" nei confronti di ogni partecipante.

## Chiamata della furia

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare nuovamente la Prodezza Marziale di uno Stile di combattimento che ha già consumato.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su un bersaglio

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su due bersagli

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su quattro bersagli

## Ispirare

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, per l'intera durata della prossima scena, può utilizzare uno stile di combattimento che non conosce, a livello novizio.

2° Emanazione: il sacerdote può tornare immediatamente ad utilizzare una Maestria che abbia già consumato.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi tornare ad utilizzare una Maestria che hai già consumato!" su due bersagli

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi tornare ad utilizzare una Maestria che hai già consumato!" su quattro bersagli

## Lancia di Myrmidia

*Costo: 35 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, se possiede lo stile di combattimento Picchiere, può decidere di applicare il nastro di colore bianco anziché quello che userebbe normalmente durante la propria Prodezza Marziale.

2° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di un bersaglio sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

3° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di due bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

4° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di quattro bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

## Occhi dell'aquila

*Costo: 35 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote è in grado di leggere un testo indipendentemente dalla lingua in cui è scritto, purchè possieda l'abilità Istruzione.

2° Emanazione: il Sacerdote è in grado di leggere il codice colore di un oggetto e, studiandolo attentamente per almeno un minuto, può capire se è Mondano, Magico o Maledetto.

3° Emanazione: il Sacerdote è in grado di utilizzare l'abilità Autenticare Documenti, per capire se un documento è vero o contraffatto. Il giocatore all'acquisizione di questo Miracolo può richiedere alla Segreteria Evento il foglio relativo all'abilità Autenticare Documenti.

4° Emanazione: Per la prossima scena il Sacerdote può ignorare tutti i danni ricevuti da Armi da tiro, Armi da fuoco e Armi da lancio indipendentemente dalla loro natura e dal loro tipo.

### Scudo di Myrmidia

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote guadagna un punto di Armatura aggiuntivo. Questo punto è il primo ad essere perso e non può essere ripristinato.

2° Emanazione: il sacerdote guadagna due punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

3° Emanazione: il sacerdote guadagna tre punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

4° Emanazione: il sacerdote guadagna quattro punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

### Sole splendente

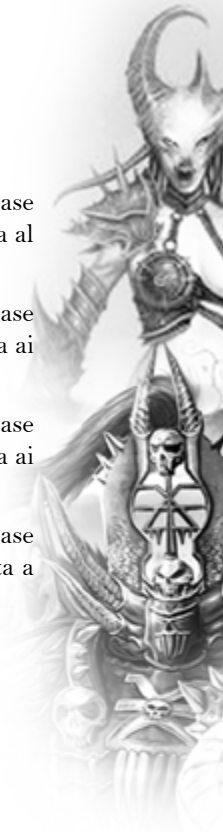
*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta al prossimo colpo che riceve.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta ai prossimi due colpi che riceve.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta ai prossimi quattro colpi che riceve.

4° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta a tutti i colpi che riceve durante la prossima scena.



# MORR



## Dono di Morr

Il Sacerdote compie una Ierofania al termine della quale può applicare un nastro di colore BIANCO ad una qualsiasi arma sincerandosi che venga rimosso al termine della scena successiva.

## Liturgia di Morr

*Costo: 40 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora ciò che ti farebbe fuggire durante la tua prossima battaglia!" nei confronti di ogni partecipante.

## Distuggere non morti

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, cadi Sconfitto!" su un bersaglio. Se il bersaglio non è un Non Morto, la frase non avrà alcun effetto.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, cadi Sconfitto!" su due bersagli. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, cadi Sconfitto!" su quattro bersagli. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

4° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto! Raccomanda l'anima ai tuoi dèi!" su un bersaglio. Se il bersaglio non è un Non Morto, la frase non avrà alcun effetto.

## Estrema unzione

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può benedire il corpo di un defunto rendendolo impossibile da rianimare con l'uso della Necromanzia. In alternativa il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la tua prossima fuga!" nei confronti di un bersaglio vivente.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su due bersagli viventi.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase fino a tre bersagli "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!"

su quattro bersagli viventi.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero muovere o lo fermerebbero contro la sua volontà per un'intera scena e qualora dovesse morire il suo corpo sarà impossibile da rianimare tramite la Necromanzia.

## Fermare la mano di Morr

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il prossimo colpo capace di portare automaticamente allo stato di salute Ferito il Sacerdote causa invece la perdita di 1 sola Ferita.

2° Emanazione: i prossimi due colpi capaci di portare automaticamente allo stato di salute Ferito il Sacerdote causano invece la perdita di 1 sola Ferita ciascuno.

3° Emanazione: il prossimo colpo capace di portare allo stato di salute Sconfitto il Sacerdote, lo porterà invece allo stato di salute Ferito.

4° Emanazione: Per la prossima scena, ogni colpo capace di portare automaticamente allo stato di salute Ferito o Sconfitto il Sacerdote causa invece la perdita di 1 Ferita.

## Predestinazione

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, per l'intera durata della prossima scena, può utilizzare l'abilità "Medico da campo" anche se non la possiede. Se il Sacerdote possiede l'abilità "Medico da campo" guadagna un uso aggiuntivo per la prossima scena.

2° Emanazione: il sacerdote può tornare immediatamente ad utilizzare una Maestria che abbia già consumato.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi tornare ad utilizzare una Maestria che hai già consumato!" su due bersagli

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi tornare ad utilizzare una Maestria che hai già consumato!" su quattro bersagli

### Soglia del portale

Costo: 30 *pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, allontanati da me!" su due bersagli. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, allontanati da me!" su quattro bersagli. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, allontanati da me!" su otto bersagli. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

4° Emanazione: Per l'intera durata della prossima scena,

il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, allontanati da me!" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi. Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

### Maschera mortuaria

Costo: 35 *pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su un bersaglio.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su due bersagli.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su quattro bersagli.

4° Emanazione: Per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me!" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi.



# ◆ RANALD ◆



## Dono di Ranald

Il Sacerdote compie una Ierofania al termine della quale può ignorare il prossimo effetto di una frase preceduta da IMMATERIUM che lo costringerebbe a fare qualcosa contro la sua volontà. Questo effetto può essere esteso ad un massimo di altri due fedeli che partecipino alla Ierofania donando spontaneamente al Sacerdote non meno di tre monete d'argento.

## Liturgia di Ranald

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la tua prossima paralisi!" nei confronti di ogni partecipante.

## Buona sorte

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può ignorare il prossimo danno privo di codice di colore che riceverebbe da un'arma.

2° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi due danni privi di codice di colore che riceverebbe da un'arma.

3° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi tre danni che riceverebbe da un'arma.

4° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi quattro danni che riceverebbe da un'arma.

## Grazia di Ranald

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe cadere a terra.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima caduta!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima caduta!" su fino a tre bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero cadere, per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Cadi a terra!"

## Non mi hai visto, vero?

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Voltati e dimenticati di me!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Voltati e dimenticati di me!" su due bersagli.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Voltati e dimenticati di me!" su tre bersagli.

4° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Voltati e dimenticati di me!" su quattro bersagli.

## Occhi del gatto

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote è in grado di leggere un testo indipendentemente dalla lingua in cui è scritto, purché possieda l'abilità Istruzione.

2° Emanazione: il Sacerdote è in grado di leggere il codice colore di un oggetto e, studiandolo attentamente per almeno un minuto, può capire se è Mondano, Magico o Maledetto.

3° Emanazione: il Sacerdote è in grado di utilizzare l'abilità Valutare, per capire il valore di un oggetto. Il giocatore all'acquisizione di questo Miracolo può

richiedere alla Segreteria Evento il foglio relativo all'abilità Valutare.

4° Emanazione: per la prossima scena il Sacerdote può ignorare tutti i danni ricevuti da Armi piccole, Armi ad una mano, Grandi armi ed Armi in asta indipendentemente dalla loro natura e dal loro tipo.

### **Ricco, povero, mendicante, ladro**

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Continua a fissare questa moneta" su un bersaglio

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Continua a fissare questa moneta" su due bersagli

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Continua a fissare questa moneta" su quattro bersagli

4° Emanazione: per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Continua a fissare questa moneta" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi.

### **Un invito**

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ignora la mia presenza" su un bersaglio

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ignora la mia presenza" su due bersagli

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ignora la mia presenza" su quattro bersagli

4° Emanazione: per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ignora la mia presenza!" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi.



# RHYA



## Dono di Rhya

Una volta a scena, il Sacerdote può recuperare 1 Ferita persa consumando due reagenti grezzi. Quando lo fa il Sacerdote può far consumare la stessa quantità di reagenti ad un massimo di altre due persone per poter utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera una Ferita!" nei loro confronti.

## Liturgia di Rhya

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima malattia che ti affliggerà." nei confronti di ogni partecipante.

## Figli di Rhya

*Costo: 35 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote guadagna 1 Ferita aggiuntiva. Questa Ferita è la prima ad essere persa e non può essere recuperata in alcun modo.

2° Emanazione: il Sacerdote guadagna 2 Ferite aggiuntive. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

3° Emanazione: il Sacerdote guadagna 3 Ferite aggiuntive. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

4° Emanazione: il Sacerdote guadagna 4 Ferite aggiuntive. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

## Raccolto di Rhya

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può trasformare due reagenti grezzi in due reagenti trattati, senza dover possedere l'apposita abilità.

2° Emanazione: il sacerdote può trasformare quattro reagenti grezzi in quattro reagenti trattati, senza dover possedere l'apposita abilità.

3° Emanazione: il sacerdote può trasformare sei reagenti grezzi in sei reagenti trattati, senza dover possedere l'apposita abilità.

4° Emanazione: il sacerdote può trasformare otto reagenti grezzi in otto reagenti trattati, senza dover possedere l'apposita abilità.

## Rifugio di Rhya

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ogni tua Ferita adesso è normale!" su due bersagli.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ogni tua Ferita adesso è normale!" su quattro bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote se si trova in un'area boschiva può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ogni tua Ferita fatale adesso è normale!" su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote se si trova in un'area boschiva può utilizzare la frase "So quel che faccio: Ogni tua Ferita fatale adesso è normale!" su quattro bersagli.

## Soccorso di Rhya

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera una Ferita!" su un bersaglio che può toccare.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera due Ferite!" su un bersaglio che può toccare.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera due Ferite!" su quattro bersagli che può toccare.

4° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite" su un bersaglio che può toccare.



## Tocco di Rhya

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote è in grado di individuare veleni e malattie in un personaggio anche senza possedere le adeguate abilità. Il giocatore all'acquisizione di questo Miracolo può richiedere alla Segreteria Evento il "sacchetto delle erbe".

2° Emanazione: il Sacerdote ignora gli effetti di un veleno o di una malattia che lo affligge per la durata della scena successiva.

3° Emanazione: una volta individuato un veleno o una malattia in un bersaglio, il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: purifico il tuo sangue dai veleni e dalle malattie." a patto che il veleno o la malattia siano comuni o non comuni.

4° Emanazione: una volta individuato un veleno o una malattia in un bersaglio, il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: purifico il tuo sangue dai veleni e dalle malattie." a patto che il veleno o la malattia siano rare.

## Unione di Rhya

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente una Ferita dopo un minuto di immobilità completa.

2° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente due Ferite dopo un minuto di immobilità completa.

3° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente tutte le sue Ferite dopo un minuto di immobilità completa.

4° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente tutte le sue Ferite e pone fine ad eventuali maledizioni, veleni e malattie che lo stessero affliggendo. Questo effetto ha luogo solamente dopo un minuto di immobilità completa.



# ◆ SHALLYA ◆



## DONO DI SHALLYA

Il Sacerdote ignora i primi due punti corruzione permanenti che lo affliggerebbero. Di fatto inizia a manifestare i sintomi della corruzione dal terzo punto corruzione permanente in avanti.

### Liturgia di Shallya

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora il prossimo punto corruzione temporaneo che riceverai." nei confronti di ogni partecipante.

### Amara catarsi

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote perde una Ferita e può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora gli effetti di questo veleno o di questa malattia fino alla prossima scena" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote perde una Ferita e dichiara "So quel che faccio: ignora gli effetti di questo veleno o di questa malattia fino all'alba di domani" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote guadagna un punto corruzione temporaneo e può utilizzare la frase "So quel che faccio: purifico il tuo sangue dai veleni e dalle malattie." su un bersaglio.

4° Emanazione: il sacerdote passa allo stato di Sconfitto ma prima può utilizzare la frase "So quel che faccio: purifico il tuo sangue dai veleni e dalle malattie." su un bersaglio.

### Balsamo per la mente ferita

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote ignora una frase preceduta da IMMATERIUM che subisce, a patto di non impugnare alcuna arma o di non compiere alcuna azione violenta, compreso difendersi.

2° Emanazione: il Sacerdote ignora due frasi precedute da IMMATERIUM che subisce, a patto di non impugnare alcuna arma o di non compiere alcuna azione violenta, compreso difendersi.

3° Emanazione: il Sacerdote ignora tre frasi precedute da IMMATERIUM che subisce, a patto di non impugnare alcuna arma o di non compiere alcuna azione violenta, compreso difendersi.

4° Emanazione: Per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote ogni 30 secondi può ignorare le frasi precedute da IMMATERIUM a patto di non impugnare alcuna arma o di non compiere alcuna azione violenta, compreso difendersi.

### Innocenza senza macchia

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote ignora il prossimo punto corruzione temporaneo che riceverebbe.

2° Emanazione: il Sacerdote ignora i prossimi due punti corruzione temporanei che riceverebbe.

3° Emanazione: il Sacerdote ignora il prossimo punto corruzione permanente che riceverebbe, anche se deriva dalla somma di più punti corruzione temporanei.

4° Emanazione: il Sacerdote considera temporanei tutti i punti corruzione che riceverà nella giornata. Inoltre non può ricevere punti corruzione permanenti derivanti dalla somma di più punti corruzione temporanei.

### Lacrima di Shallya

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera una Ferita, anche se aggravata" su un bersaglio che può toccare.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera due Ferite, anche se aggravate .” su un bersaglio che può toccare.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera due Ferite, anche se fatali o aggravate .” su un bersaglio che può toccare.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite, anche se fatali o aggravate .” su un bersaglio che può toccare.

## Martire

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite non aggravate!” su un bersaglio che può toccare. Al termine della frase, il sacerdote diviene immediatamente Sconfitto.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite non aggravate!” su un bersaglio che può toccare. Al termine della frase, il sacerdote diviene immediatamente Ferito.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite non fatali!” su un bersaglio che può toccare. Al termine della frase, il sacerdote diviene immediatamente Ferito.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera tutte le tue Ferite!” su un bersaglio che può toccare. Al termine della frase, il sacerdote diviene immediatamente Ferito.

## Resistenza dell’anacoreta

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può ignorare la prossima frase preceduta da IMMATERIUM purché non gli faccia perdere Ferite.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: ignora il prossimo Sortilegio o Miracolo ostile!” su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase “So quel che faccio: ignora il prossimo Sortilegio o Miracolo ostile!” su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare la prossima frase preceduta da IMMATERIUM o considerare il prossimo IMMATERIUM SUPREMA come un normale IMMATERIUM.



# ◆ SIGMAR ◆



## Dono di Sigmar

Il Sacerdote compie una Ierofania al termine della quale può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Pongo termine alla tua maledizione!" su un bersaglio che può toccare. Nello svolgere la Ierofania, deve utilizzare sale e ferri roventi oppure altri strumenti di tortura e punizione equivalenti come ad esempio un cilicio, una frusta o una corda. Al termine del processo sia la vittima che l'officiante ottengono 1 Punto Corruzione Temporaneo.

## Liturgia di Sigmar

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: La tua Armatura aumenta di un punto per la tua prossima battaglia!" nei confronti di ogni partecipante.

## Ardente martello di Sigmar

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, se possiede lo stile di combattimento Spadaccino o Grandespada, può decidere di applicare il nastro di colore bianco anziché quello che userebbe normalmente durante la propria Prodezza Marziale.

2° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di un bersaglio sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

3° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di due bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

4° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di quattro bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

## Cometa a due code

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un bersaglio.

## Faro di giusta virtù

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe muovere contro la sua volontà.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su tre bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero muovere contro la sua volontà per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Fuggi da me!".

## Fuoco dell'anima

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote guadagna 1 Ferita aggiuntiva. Questa Ferita è la prima ad essere persa e non può essere recuperata in alcun modo.

2° Emanazione: il Sacerdote guadagna 2 Ferite aggiuntive. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

3° Emanazione: il Sacerdote guadagna 3 Ferite aggiuntive e considera le Ferite aggravate come normali per l'intera scena. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

4° Emanazione: il Sacerdote guadagna 4 Ferite aggiuntive e considera le Ferite fatali come normali per l'intera scena. Queste Ferite sono le prime ad essere perse e non possono essere recuperate in alcun modo.

### Non ascoltare la strega

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote ignora una frase preceduta da IMMATERIUM che subisce, a patto che questa non gli faccia perdere Ferite.

2° Emanazione: il Sacerdote ignora due frasi precedute da IMMATERIUM che subisce, a patto a patto che queste non gli facciano perdere Ferite.

3° Emanazione: il Sacerdote ignora tre frasi precedute da IMMATERIUM che subisce, a patto a patto che queste non gli facciano perdere Ferite.

4° Emanazione: per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote ogni 30 secondi può ignorare le frasi precedute da IMMATERIUM a patto a patto che queste non gli facciano perdere Ferite.

### Sgominare l'ingiusto

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote considera il prossimo colpo che riceve da un MOSTRO o da un MOSTRO ENORME come se fosse sferrato da un normale essere umano.

2° Emanazione: il sacerdote considera i prossimi due colpi che riceve da un MOSTRO o da un MOSTRO ENORME come se fossero sferrati da un normale essere umano.

3° Emanazione: il sacerdote considera i prossimi quattro colpi che riceve da un MOSTRO o da un MOSTRO ENORME come se fossero sferrati da un normale essere umano.

4° Emanazione: il sacerdote, per la durata della prossima scena, considera i colpi che riceve da un MOSTRO o da un MOSTRO ENORME come se fossero sferrati da un normale essere umano.



# ◆ TAAL ◆



## Dono di Taal

Finché il sacerdote si trova a contatto con il terreno naturale non può ricevere un Colpo di Grazia.

## Liturgia di Taal

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: il prossimo colpo che riceverai da un Mostro sarà per te normale!" nei confronti di ogni partecipante.

## Avviluppare

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Rimani paralizzato!" su un bersaglio.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Rimani paralizzato!" su due bersagli.

## Balzo del cervo

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe cadere a terra.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima caduta!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima caduta!" su fino a tre bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero cadere, per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Cadi a terra!".

## Istinti animali

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può ignorare il prossimo danno privo di codice di colore che riceverebbe da un'arma.

2° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi due danni privi di codice di colore che riceverebbe da un'arma.

3° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi tre danni che riceverebbe da un'arma.

4° Emanazione: il Sacerdote può ignorare i prossimi quattro danni che riceverebbe da un'arma.

## Re delle selve

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente una Ferita dopo un minuto di contatto con il terreno naturale.

2° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente due Ferite dopo un minuto di contatto con il terreno naturale.

3° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente tutte le sue Ferite dopo un minuto di contatto con il terreno naturale.

4° Emanazione: il Sacerdote può, una volta che è stato sconfitto, recuperare automaticamente tutte le sue Ferite e pone fine ad eventuali maledizioni, veleni e malattie che lo stessero affliggendo. Questo effetto ha luogo solamente dopo un minuto di contatto con il terreno naturale.

## Signore della caccia

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, se possiede lo stile di combattimento Tiratore o Tagliagole, può decidere di applicare il nastro di colore verde anziché quello che userebbe normalmente durante la propria Prodezza Marziale.

2° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore verde all'arma di un bersaglio sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

3° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore verde all'arma di due bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

4° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore verde all'arma di quattro bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

## Zanne Ed Artigli

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote guadagna due punti di Armatura aggiuntivi purché indossi in modo ben visibile una collana di riproduzioni di zanne animali. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere persi e non possono essere ripristinati.

2° Emanazione: il sacerdote guadagna tre punti di Armatura aggiuntivi purché indossi in modo ben visibile una collana di riproduzioni di zanne animali. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere persi e non possono essere ripristinati.

3° Emanazione: il sacerdote guadagna quattro punti di Armatura aggiuntivi purché indossi in modo ben visibile una collana di riproduzioni di zanne animali. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere persi e non possono essere ripristinati.

4° Emanazione: il sacerdote guadagna cinque punti di Armatura aggiuntivi purché indossi in modo ben visibile una collana di riproduzioni di zanne animali. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere persi e non possono essere ripristinati.



# ◆ ULRIC ◆



## Dono di Ulric

Se il sacerdote indossa la riproduzione di una pelliccia di lupo bianco come mantello può considerare i propri punti di Armatura aumentati di 2.

## Liturgia di Ulric

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: le tue Ferite sono aumentate di una per la prossima battaglia!" nei confronti di ogni partecipante.

## Brina gelida

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta al prossimo colpo che riceve.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta ai prossimi due colpi che riceve.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta ai prossimi quattro colpi che riceve.

4° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" in risposta a tutti i colpi che riceve durante la prossima scena.

## Furia di Ulric

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote diventa immune al prossimo effetto che lo farebbe muovere contro la sua volontà.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora la prossima fuga!" su fino a tre bersagli

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare gli effetti che lo farebbero muovere contro la sua volontà per un'intera scena e può rispondere ad ognuno di essi "IMMATERIUM: Fuggi da me!".

## Pelle del lupo

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote guadagna un punto di Armatura aggiuntivo. Questo punto è il primo ad essere perso e non può essere ripristinato.

2° Emanazione: il sacerdote guadagna due punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

3° Emanazione: il sacerdote guadagna tre punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

4° Emanazione: il sacerdote guadagna quattro punti di Armatura aggiuntivi. Questi punti di Armatura sono i primi ad essere perduti e non possono essere ripristinati.

## Giudizio del re delle nevi

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "Ti colpisca il mio strale!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una Ferita!" su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un bersaglio.



## Morso dell'inverno

*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare nuovamente la Prodezza Marziale di uno Stile di combattimento che ha già consumato.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su due bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Puoi nuovamente fare sfoggio di una tua Prodezza Marziale!" su quattro bersagli.

## Ululato Del Lupo

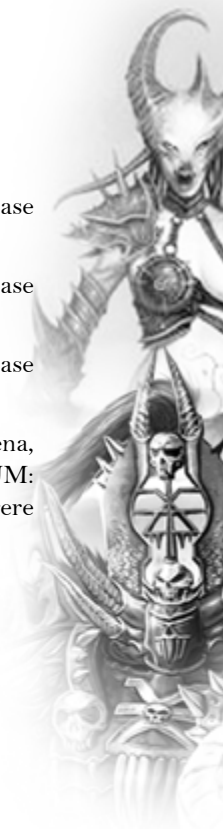
*Costo: 25 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su un bersaglio.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su due bersagli.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me" su quattro bersagli.

4° Emanazione: Per l'intera durata della prossima scena, il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me!" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi.



# ◆ VERENA ◆



## Dono di Verena

Se il Sacerdote sfoggia almeno cinque sigilli di purezza, pergamene o altri orpelli da preghiera sulle proprie vesti o sull'armatura indossata, può considerare il proprio punteggio di Ferite aumentato di 1.

## Liturgia di Verena

*Costo: 30 pab*

Al termine della Liturgia, il sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora il prossimo Sortilegio o Miracolo ostile!" nei confronti di ogni partecipante.

## Catena della verità

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Rimani paralizzato!" su un bersaglio.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Rimani paralizzato!" su due bersagli.

## Anatema divino

*Costo: 30 pab*

1° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Arrenditi!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Arrenditi!" su due bersagli.

3° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Arrenditi e consegnami le tue armi!" su un bersaglio.

4° Emanazione: il sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Arrenditi e consegnami le tue armi!" su due bersagli.

## Verità rivelata

*Costo: 35 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote è in grado di leggere il codice colore di un oggetto e, studiandolo attentamente per almeno un minuto, può capire se è Mondano, Magico o Maledetto.

2° Emanazione: il Sacerdote è in grado di utilizzare l'abilità Autenticare Documenti, per capire se un documento è vero o contraffatto. Il giocatore all'acquisizione di questo Miracolo può richiedere alla Segreteria Evento il foglio relativo all'abilità Autenticare Documenti.

3° Emanazione: il Sacerdote è in grado di utilizzare l'abilità Valutare, per capire il valore di un oggetto. Il giocatore all'acquisizione di questo Miracolo può richiedere alla Segreteria Evento il foglio relativo all'abilità Valutare.

4° Emanazione: Per la giornata di gioco il Sacerdote ignora qualsiasi effetto che lo costringa a mentire o a ignorare la presenza altrui contro la sua volontà.

## Aspetto del gufo

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti Acceco!" su un bersaglio.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti Acceco!" su due bersagli.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti Acceco!" su quattro bersagli.

4° Emanazione: Per l'intera durata della prossima scena,

il Sacerdote può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti Acceco!" senza limitazioni a patto di far trascorrere tra una frase e l'altra almeno 30 secondi.

## Spada della giustizia

*Costo: 35 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote, se possiede lo stile di combattimento Spadaccino, può decidere di applicare il nastro di colore bianco anziché quello che userebbe normalmente durante la propria Prodezza Marziale.

2° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di un bersaglio sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

3° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di due bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

4° Emanazione: il Sacerdote può applicare il nastro di colore bianco all'arma di quattro bersagli sincerandosi di rimuoverlo alla fine della scena.

## Verena mi sia testimone

*Costo: 40 pab*

1° Emanazione: il Sacerdote può dimostrare la veridicità delle sue parole compiendo una prova che metterebbe a rischio la sua incolumità, come ad esempio farsi colpire con una spada, tenere in mano un pezzo di ferro arroventato e altre ordalie simili. Se le sue parole corrispondono a verità non subirà alcuna perdita di Ferite e non proverà alcun dolore.

2° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora i colpi che ti stordirebbero nella tua prossima battaglia!" su un bersaglio.

3° Emanazione: il Sacerdote può utilizzare la frase "So quel che faccio: ignora i colpi che ti stordirebbero nella tua prossima battaglia!" su tre bersagli.

4° Emanazione: il sacerdote può ignorare i danni che lo renderebbero Stordito per il resto della scena. Ad ogni danno di questo tipo può rispondere utilizzando la frase "IMMATERIUM: Ti Stordisco!"

