

SACERDOTE - VORNAT

Rito: Duello mistico {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Vornat*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote può dare inizio al Rito del Duello.

Durante il Rito dovrà scegliere 2 Personaggi che vogliono sottoporsi al Rito del Duello, nominati "Duellanti".

Ciascuno di loro dovrà declamare il motivo per cui vogliono sottoporsi a tale duello, dopodiché dovranno combattere fintanto che uno dei due duellanti non si arrenda o vada in Sanguinamento.

Alla fine del Rito, il Sacerdote potrà dichiarare la Chiamata HEALING FATAL, HEALING 10 sul Duellante in Sanguinamento.

Il duellante vincente, ottiene la seguente Abilità:

- ❖ **Ammantato di Vittoria [Duraturo]:** Il Personaggio ottiene Colpi di Natura HOLY a sua scelta (Descrittore e Moltiplicatore applicabili normalmente).

N.B: I duellanti dovranno avere la medesima possibilità di riuscire a vincere il duello. Il duello di un sergente contro un cadetto, ad esempio, non porterà nessun beneficio al vincitore e non farà altro che spazientire la Divinità.

Rito: Risveglio del guerriero {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: *Rito: Duello Mistico*

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

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

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

- ❖ Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- ❖ Immunità alla chiamata FEAR 1

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

- ❖ RD 1 MONDANA
- ❖ Immunità a STRIKE DOWN 1
- ❖ **Ottengono 2PA cumulabili con quelli dell'armatura (se indossata), ma non con altre fonti (ES: sortilegi)**

Rito: Risveglio delle Armi {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: *Rito: Risveglio del guerriero*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote **sceglie e benedice fino a tre armi**, e ne risveglia lo spirito.

Tramite tale risveglio il sacerdote può porre 5 domande agli spiriti delle armi, che riguardino la loro fabbricazione o il loro utilizzo. Può avere usi narrativi.

Le risposte potrebbero giungere anche al time out, compatibilmente con la narrazione.

Da quel momento, per il resto della giornata, chi impugna quelle armi potrà dichiarare con esse le nature HOLY, ACID, BURN o SILVER a sua scelta.

Deve essere usato in presenza di un narratore.

Sortilegio: Arma del veterano {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Placcatura Mistica, Sortilegio: Forza del Leone*

Costo: 4 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare moltiplicatore aumentato di uno (fino ad un massimo di TRIPLE), per i prossimi 3 colpi portati in corpo a corpo.

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

Requisiti: *Sortilegio: Pugno di roccia 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Armatura della fede {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Perizia dell'artigiano, Sortilegio: Coraggio

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene 2 PA aggiuntivi, cumulabili con altri PA

Sortilegio: Armatura della fede 2 {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Armatura della Fede

Costo: 4 PE

Il lanciatore ottiene 4 PA non cumulabili con altri PA

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

Requisiti: Dono di Vornat

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: Sortilegio: Atterrare 1

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Calore della Forgia {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Placcatura mistica

Costo: 4 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la **Chiamata** DOUBLE BURN per i prossimi 3 colpi.

Sortilegio: Carica indomita {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 3, Sortilegio: Placcatura Mistica

Costo: 4 PE

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare CRUSH con il prossimo colpo portato in corpo a corpo.

Sortilegio: Colpo Mistico {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 3

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Coraggio {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sapere dello stratega

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: ATTACCAMI AL MEGLIO DELLE TUE POSSIBILITÀ.

Sortilegio: Forgiatura mistica {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Vornat

Costo: 1 PE

Il personaggio benedice un bersaglio o sé stesso: tutte le abilità di forgia, fino al prossimo riposo, richiederanno 30 secondi in meno per essere portate a termine.

Sortilegio: Fendente divino {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Presa del Titano, Sortilegio: Arma del veterano

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare ZERO HOLY **immodificabile** con il prossimo colpo portato in corpo a corpo.

Sortilegio: Forza del leone {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Coraggio

Costo: 3 PE

Il lanciatore ottiene l'utilizzo dell'abilità Forza 3 per la durata dell'Intervallo.

Sortilegio: Maledizione del penitente {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Atterrare 2, Sortilegio: Colpo Mistico

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Martello Divino {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Carica Indomita, Sortilegio: Colpo Mistico

Costo: 5 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata CRUSH HOLY seguita da una chiamata DOUBLE HOLY.

Sortilegio: Perizia dell'artigiano {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Forgiatura mistica

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare ad un Bersaglio toccato, la chiamata HEALING PA.

Sortilegio: Placcatura mistica {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma della terra

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Presa del Titano {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Forza del leone

Costo: 4 PE

Il lanciatore ottiene l'utilizzo delle abilità *Forza 4* e *Sfondare 1* per la durata dell'Intervallo.

Sortilegio: Pugno di roccia 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Vornat

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Pugno di roccia 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 1

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Pugno di roccia 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 2

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Riparazione rapida {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Perizia dell'artigiano

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare ad un oggetto Bersaglio toccato, la chiamata HEALING CRUSH.

Sortilegio: Sapere dello stratega {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Vornat

Costo: 1 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'abilità *Storico 1*.

Sortilegio: Scudo della vittoria {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Armatura della fede 2

Costo: 1 PS e 2 PE

Il lanciatore, finché impugna correttamente uno scudo, ottiene RD 2 contro danni provenienti da sortilegi e sputafuoco, e solo da questi.