

## GUARITORE – MISTICO

### **Guarigione Simbiotica [Passivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Guarire Ferite 3*

**Costo:** 1 PE

Ogni volta che il Guaritore utilizza un *Sortilegio: Guarire Ferite* su un Bersaglio, può auto-dichiararsi le medesime Chiamate (compreso eventuali Effetti Negativi) al costo di 1 PE.

### **Riconoscere Aura [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

Toccando un Bersaglio per 5 secondi e concentrandosi, è possibile porre una delle seguenti domande:

- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti attivi su di lui e il loro Effetto.
- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Effetti Persistenti (KEEP)?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti KEEP attivi su di lui.
- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Effetti Ripetuti (REPEAT)?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti REPEAT attivi su di lui.

### **Rigenerazione [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Guarire Ferite Fatali, Sortilegio: Rigenerare*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

**Speciale:** Questa Abilità può essere usata mentre si è in Sanguinamento.

Il Personaggio può dichiararsi HEALING 2 in qualsiasi momento dall'inizio dello stato di Sanguinamento. Questa abilità può essere usata una sola volta per Intervallo.

### **Sortilegio: Arma dello Stordimento Persistente {V} [Cariche] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Arma Stordente 2*

**Costo:** 1PS e 2 PE

Il prossimo colpo inflitto con la propria arma in corpo a corpo dichiara KEEP STUN.

### **Sortilegio: Arma Stordente 1 {II} [Cariche] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Studio dell'Anima 1*

**Costo:** 2 PE

Il prossimo colpo inflitto con la propria arma in corpo a corpo dichiara STUN.

### **Sortilegio: Arma Stordente 2 {III} [Cariche] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Arma Stordente 1*

**Costo:** 3 PE

Il prossimo colpo inflitto con la propria arma in corpo a corpo dichiara STUN 2.

### **Sortilegio: Barriera Mistica {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda*

**Costo:** 1PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD3 dai danni ricevuti a distanza. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

### **Sortilegio: Conoscenza delle Ferite {I} [Attivo]- 2 PAB**

**Requisiti:** *Studio dell'Anima 1*

Tramite questa Abilità, esaminando un Bersaglio Umanoide Inerme o Consenziente per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande (discretamente e sussurrandole all'orecchio) nell'ordine che si preferisce:

- “Fuori Gioco: quante ferite hai subito e di che tipo?” Il Bersaglio deve dichiarare quanti PF gli mancano e il tipo di ferita subita (normale o fatale) oppure se è morto.
- “Fuori Gioco, da quanto minuti è iniziato il tuo Sanguinamento?” Il Bersaglio, se è in Sanguinamento, deve dichiarare da quanti minuti è iniziato il Sanguinamento.

**Sortilegio: Globo di Invulnerabilità {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda

**Costo: 1PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene RD3 dai colpi ricevuti in mischia. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Guarigione Totale {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite Fatali, Sortilegio: Spezzare Maledizione, Sortilegio: Purificare Veleno

**Costo: 1PS e 2 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di portare la Chiamata HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING AURA, HEALING FATAL, HEALING 5 a un Bersaglio toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio.

**Sortilegio: Guarire a Distanza {III} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Guarire Ferite 2

**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 1 su Umanoide a un Bersaglio Inerme o Consenziente entro 10 metri, seguito dalla Chiamata STUN.

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

**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

**Costo: 1 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 1 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN

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

**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 1

**Costo: 2 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 3 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN

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

**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Guarire Ferite 2

**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 5 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN.

**Sortilegio: Guarire Ferite Fatali {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 3

**Costo: 4 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING FATAL, HEALING 1 seguito dalla Chiamata STUN 2 ad un Bersaglio Umanoide Consenziente o Inerme toccato con entrambe le mani mentre lancia il sortilegio.

**Sortilegio: Manto dell'Indomito {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda

**Costo: 1PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene l'immunità a tutti gli effetti di primo cerchio. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Onda Respingente {IV} [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Respingere 2, Studio dell'Anima 2

**Costo: 4 PE**

Quando il Lanciatore subisce una chiamata di Danno in corpo a corpo può dichiarare REPEL come reazione sull'attaccante.

**Sortilegio: Purificare dagli Effetti {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Riconoscere Aura

**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore può dichiarare HEALING AURA sul Bersaglio toccato.

**Sortilegio: Purificare Veleno {III} [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Purificare dagli Effetti

**Costo:** 3 PE

Il Lanciatore può dichiarare HEALING REPEAT al Bersaglio toccato.

**Sortilegio: Respingere {I} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

**Costo:** 1 PE

~~Indicare un Bersaglio entro 10 metri al termine del Sortilegio e dichiarargli la Chiamata REPEL~~ È possibile dichiarare a un bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL.

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

**Requisiti:** Sortilegio: Respingere 1

**Costo:** 3 PE

~~Indicare un Bersaglio entro 10 metri al termine del Sortilegio e dichiarargli la Chiamata REPEL 2~~ È possibile dichiarare a un bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL 2.

**Sortilegio: Rigenerare {III} [ Risposta] - 6 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 2, Studio dell'anima 2

**Costo:** 3 PE

Il personaggio può dichiararsi la chiamata HEALING 2 a seguito di un colpo ricevuto che gli infligga una ferita.

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

**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite Fatali

**Costo:** 1PS e 2 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, e mantenendo il contatto con entrambe le mani per almeno 1 minuto con il Bersaglio, il Personaggio è in grado di rigenerare menomazioni permanenti (come arti mancanti) su un Bersaglio toccato. Inoltre, utilizzando questo Sortilegio su un corpo morto intatto (anche se scheletrico), ne ripristina le condizioni fisiche portandolo a "virtualmente" a pochi istanti dopo la morte.

**Sortilegio: Scudo Antiveleno {III} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Protettivo

**Costo:** 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dal descrittore REPEAT. Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo Anti-malocchio {III} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Protettivo

**Costo:** 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dal descrittore KEEP. Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo dell'Onda {IV} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Scudo della Purezza 2

**Costo:** 4 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di conferirsi RD 2 dalla NATURA scelta al momento del Lancio (MAGIC o HOLY).

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo della Purezza 1 {II} [Scudo][Duraturo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

**Costo: 2 PE**

Il Lanciatore ottiene RD 1. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo della Purezza 2 {IV} [Duraturo][Scudo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: *Scudo di Purezza 1*

**Costo: 4 PE**

Il Lanciatore ottiene RD 2. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo Elementale {IV} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: *Scudo di Purezza 2*

**Costo: 4 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di conferirsi RD 2 dalla NATURA Elementale scelta al momento del Lancio (BURN, SILVER, ACID).

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Scudo Protettivo {III} [Scudo][Intervallo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: *Scudo di Purezza 1*

**Costo: 3 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dalla prima Chiamata di Effetto ricevuta di Cerchio 1 ad eccezione di DOMINATION. Da quel momento è immune a quella Chiamata di Cerchio 1 per tutta la durata dell'Intervallo.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

**Sortilegio: Sigillo della Vita {V} [Duraturo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: *Guarire Ferite Fatali*

**Costo: 1PS e 2 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio conferisce 2 PF aggiuntivi temporanei (sono i primi punti ferita a venire persi e non sono curabili) al bersaglio toccato.

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

**Requisiti:** Sortilegio: *Purificare dagli Effetti*

**Costo: 4 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING KEEP al Bersaglio toccato.

**Sortilegio: Trattamento delle Ferite {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio *Guarire Ferite 1*

**Costo: 2 PE**

Il Lanciatore assorbe su di sé tutte i Danni del Bersaglio Umanoide toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio (ma non EFFETTI, KEEP o REPEAT) dichiarandogli HEALING FATAL, HEALING 5. Questo Sortilegio non trasferisce il Tempo di Sanguinamento.

Per poter usare questo Sortilegio bisogna aver usato l'Abilità *Riconoscere Ferite* sul Bersaglio.

N.B: *Non si possono applicare Resistenze o Abilità che eviterebbero di subire ferite sui Danni assorbiti.*

**Sortilegio: Tocco della Purificazione {IV} [Cariche] - 8 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: *Purificare dagli Effetti*

**Costo: 4 PE**

Il Personaggio ha 3 cariche di HEALING AURA scaricabili via tocco o via arma.

**Studio dell'Anima 1 [Passivo] - 2 PAB**

Il Personaggio può percepire variazioni della propria anima come struttura runica anche se non riesce a distinguere esplicitamente i singoli cambiamenti.

In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

**Studio dell'Anima 2 [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

Il Personaggio può percepire variazioni dell'anima di una creatura Inerme o Consenziente come struttura runica anche se non riesce a distinguere esplicitamente i singoli cambiamenti. Il Bersaglio deve essere toccato per almeno 10 secondi.