

SACERDOTE - NAMARIS

Rito: Patto divino {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 2 PS

Il sacerdote può consacrare un accordo in nome della divinità.

Durante il rito dovrà selezionare dai due ai quattro Bersagli, che vogliono stringere tra loro un patto e che dovranno avere un ruolo nel rito. Costoro dovranno stabilire i termini del patto e il Sacerdote dovrà ripeterli agli astanti. Da quel momento coloro che hanno stretto il patto beneficiano della nota in scheda *Patto Divino*:

- ❖ *Patto divino*: il patto stretto tra 1 o più PG o PNG dura fintanto che le condizioni decise al momento del Rito non vengono meno o si risolve il patto. Se viene volontariamente infranto il/i Personaggio subisce immediatamente una Chiamata FATAL seguita da una chiamata TELEPORT immediata ai piedi di colui che ha celebrato il rito.

N.B.: un Patto non è un giuramento. Entrambe le parti DEVONO impegnarsi nel cedere qualcosa di equivalente in favore di reciproci benefici.

N.B.2: Non è mai possibile essere parte di più Riti del Patto contemporaneamente. Tuttavia, una volta risolto il primo, è possibile sottoporvisi di nuovo.

Rito: Sciame di ragni {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Patto divino*

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 ACID portati con armi in corpo a corpo
- ❖ Immunità alla chiamata PARALYZE 1

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

- ❖ Ottengono l'abilità *Nascondersi* 1
- ❖ Ottengono RD 1 ACID

Rito: Velo oscuro {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Sciame di ragni*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per benedire un individuo.

Il sacerdote sceglie un bersaglio consenziente. Dal termine del rito, fino alla prossima ora, le azioni di un individuo diventano non divinabili tramite sortilegi ed estremamente difficili da individuare tramite rituali (ma non da rune o sue emulazioni).

Questo rito non è esente da rischi, considerando che Raleos si oppone fortemente agli individui che tentano di sottrarsi al loro sguardo.

Sortilegio: Ammantarsi nel buio 1 {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurare*

Costo: 4 PE

Il Sacerdote ottiene un utilizzo dell'Abilità *Nascondersi* 1, rispettandone i termini di utilizzo.

Sortilegio: Ammantarsi nel buio 2 {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ammantarsi nel buio 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Sacerdote ottiene un utilizzo dell'Abilità *Nascondersi* 2, rispettandone i termini di utilizzo.

Sortilegio: Antichi misteri {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 1 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità *Decifrare scritte* 1.

Sortilegio: Artiglio del gatto {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Morso del ragno*

Costo: 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare THROUGH immodificabile, per i prossimi 3 colpi, portati con armi in corpo a corpo o da lancio.

Sortilegio: Celare il segreto 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Celare il segreto 1*

Costo: 3 PE

Il lanciatore può cifrare una pagina di un testo da lui redatto. Dopo aver lanciato il Sortilegio, il Personaggio deve scrivere sul fronte e sul retro del foglio FG: RICHIEDE DECIFRARE SCRITTURE 3.

Sortilegio: Chitina dello scorpione {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Artiglio del Gatto*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il lanciatore ottiene 2 PA non cumulabili con altri PA derivanti da armature o sortilegi. Ottiene inoltre RD 1 ACID.

Sortilegio: Custode dei segreti {V} [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Scrigno del sapere, Sortilegio: Disperazione*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il sacerdote può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata DOMINATION atta a fargli rivelare informazioni: neanche sotto tortura, è possibile fargli rivelare forzatamente quella informazione per il resto della giornata.

Sortilegio: Disperazione {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Paralisi del Sonno 2*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: RIVELAMI IL TUO PIÙ GRANDE SEGRETO. Successivamente, se tale chiamata ha effetto, può dichiarare la chiamata STUN 2 sul medesimo Bersaglio.

Sortilegio: Freccia d'ombra 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Freccia d'ombra 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia d'ombra 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Freccia d'ombra 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia d'ombra 2*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Giocarsi Tutto {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Scatto Felino*

Costo: 3 PE

Il lanciatore, durante una trattativa commerciale (ma non un'asta), lancia una moneta, non truccata: se esce testa il Sacerdote può lanciare una Chiamata DOMINATION: ACCETTA LA MIA ULTIMA OFFERTA a colui con cui sta trattando (senza pronunciare la Formula).

Sortilegio: Maschera di Artaios {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Giocarsi Tutto*

Costo: 4 PE

Se indossa una maschera, il lanciatore può dichiarare NO EFFECT alla prima Chiamata DOMINATION subita.

Sortilegio: Morso del ragno {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia d'ombra, Sortilegio: Scatto Felino*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Obliare {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Scrinno del sapere*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il lanciatore è in grado di rimuovere i ricordi dell'ultima ora di gioco, da un bersaglio inerme o consenziente. Il suo utilizzo deve essere comunicato ad un Narratore.

N.B.: non è mai possibile utilizzare questo sortilegio più di una volta sullo stesso bersaglio, nel medesimo evento.

Sortilegio: Oscurare {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Celare il Segreto 1*

Costo: 3 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'abilità *Nascondere oggetti* 2.

Sortilegio: Paralisi del Sonno 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Paralisi del sonno 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Paralisi del Sonno 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Celare il segreto 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Antichi misteri*

Costo: 2 PE

Toccando un Bersaglio, il lanciatore diminuisce il Cerchio, o la somma di questi, dell'Abilità Decifrare Scritture, impiegata per comprendere un determinato testo. Il suo uso va comunicato solo al narratore.

Sortilegio: Puntura dello scorpione {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia d'Ombra 3, Sortilegio: Chitina dello Scorpione*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Scatto felino {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 1 PE

Il lanciatore ottiene l'abilità *Destrezza* 2.

Sortilegio: Scrinno del sapere {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurare, Sortilegio: Celare il Segreto 2*

Costo: 4 PE

Il lanciatore può sigillare all'interno di uno scrigno i suoi ricordi della giornata di Gioco in corso. Da quel momento, ogni qual volta che toccherà quello scrigno, potrà ricordare quella giornata in ogni suo dettaglio. Non è mai possibile sigillare più di una giornata alla volta, neanche in scrigni diversi.

Sortilegio: Spruzzo venefico {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Freccia d'ombra 3*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Tela del ragno {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Disperazione*

Costo: 1 PS e 2 PE

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