

SACERDOTE - IDERAN

Rito: Nuovo Inizio {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 2 PS

Durante il Rito dovrà selezionare un Bersaglio consenziente che desideri ottenere un nuovo inizio. In tal modo il Sacerdote può eliminare le competenze desiderate del Bersaglio dalla memoria di quest'ultimo (senza alcuna Chiamata. È un effetto permanente ma narrativo).

In tal modo è possibile anche dimenticare alcune abilità in scheda, ottenendo indietro i PAB delle relative abilità. **È inoltre possibile dimenticare i livelli di specializzazione, ottenendo indietro i punti specializzazione.**

N.B: il personaggio non può sottoporsi a questo Rito per più di una volta durante la sua stessa vita. Il personaggio che si sottopone al Rito, ottiene in Scheda la nota: "Inversione di rotta". Eseguire forzatamente un secondo Rito del Nuovo inizio, farebbe infuriare la Divinità.

Questo rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che Galtea si oppone alla perdita della memoria e della conoscenza.

Rito: Squali degli abissi {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Nuovo Inizio*

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 o SILVER portati con armi in corpo a corpo
- ❖ RD 1 SILVER

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

- ❖ Immunità alla chiamata STRIKE DOWN 1 ~~fino al secondo cerchio~~
- ❖ **Moltiplicatore di danno aumentato di 1 (fino ad un massimo di TRIPLE) per colpi portati con armi in corpo a corpo**
- ❖ **Se colpisce un bersaglio mandandolo in sanguinamento, subisce la chiamata BERSERK 2**

Rito: Fonte della giovinezza {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Squali degli abissi*

Costo: 2 PS

Il sacerdote benedice un contenitore d'acqua, quale un'ampolla o una bottiglia, che otterranno le seguenti capacità:

- ❖ **Aumenta di 1 cerchio le chiamate derivanti da sortilegi con tag [Guarigione] lanciati dal portatore. Quando il portatore lancia un Sortilegio che dichiara la chiamata HEALING X, questa aumenta di +1 (es. se il portatore lancia un sortilegio che dichiara la chiamata HEALING 2, invece dichiara HEALING 3).**
- ❖ Il portatore dell'ampolla può versare il suo contenuto completamente, su una fonte o un oggetto divenuto velenoso o malato al fine di ripristinare il suo stato originario
- ❖ Può essere usata per benedire una nave
- ❖ Se il portatore dell'ampolla, finisce in sanguinamento, l'ampolla perde i suoi poteri definitivamente, ma il portatore subisce la chiamata HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING FATAL, HEALING 1.

N.B: è necessario usare un cartellino Alchimia per indicare che il contenitore è stato incantato tramite questo rito, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico, e che gli effetti sono identificabili unicamente dai sortilegi *Percepire il Divino* e *Conoscenza dei Liquidi*.

Sortilegio: A testa alta {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 1 PE

Il lanciatore può dichiarare NO EFFECT contro la prima chiamata STRIKE DOWN subita

Sortilegio: Acqua miracolosa {IV} [Giornaliero] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Anfibio

Costo: 4 PE + 1 Dose di Reagente Comune - Ideran

Il sacerdote benedice un'ampolla d'acqua che, se versata su un bersaglio, consente di dichiarare HEALING 1. Il liquido incantato è identificabile unicamente dai Sortilegi *Analisi dell'Aura* e *Conoscenza dei Liquidi* che ne comprendono gli effetti.

N.B.: è necessario usare ~~i Cartellini Pozione~~ un cartellino Alchimia per indicare l'effetto dell'Unguento, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico, e che gli effetti sono identificabili unicamente dai sortilegi *Percepire il Divino* e *Conoscenza dei Liquidi*.

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

Requisiti: Sortilegio: Fortuna del Marinaio

Costo: 3 PE

Il Lanciatore è in grado di respirare in qualsiasi condizione ambientale (in alta quota, sott'acqua, strangolato, etc.) si trovi. Inoltre, può dichiarare NO EFFECT alle Chiamate REPEAT prodotte da effetti ambientali (fumo, gas, etc.) che riguardino l'aria o la respirazione.

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

Requisiti: Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Canto della sirena {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Manto della Tempesta, Sortilegio: Tuono Stordente 2

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare ad un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: SEGUIMI.

Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 1 PE

Il Lanciatore è in grado di sfruttare il proprio legame con Ideran per analizzare approfonditamente un liquido. Dopo aver pronunciato la Formula, è in grado di capire se un liquido è contaminato (narrativamente) e può capire se al suo interno sia stata versata una Pozione (potendo leggere quindi il Cartellino relativo).

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

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Fiotto mistico 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Fiotto mistico 1

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Fiotto mistico 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Fiotto mistico 2

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Fortuna del marinaio {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Lingua degli Abissi

Costo: 2 PE

Il lanciatore può dichiarare NO EFFECT contro la prossima chiamata EFFETTO di primo cerchio oppure applicare RD2 contro la prossima chiamata di danno, se una di queste è derivata da trappole o effetti ambientali narrativi.

Sortilegio: Ira del mare {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Canto della Sirena, Sortilegio: Terrore degli Abissi

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Manto della tempesta {III} [Intervallo, Risposta] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sortilegio: Nodo Maestro

Costo: 3 PE

Il lanciatore può dichiarare REPEL in risposta alle prime due Chiamate di Danno subite in corpo a corpo o a distanza.

Sortilegio: Morso del drago marino {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Fiotto mistico 3, Sortilegio: Resistere al Destino

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Nodo maestro {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: A Testa Alta

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità Maestro del Nodo 2.

Sortilegio: Prestanza dello Stallone {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scuotiterra

Costo: 3 PE

Il lanciatore ottiene un bonus di +1 a FORZA, +1 a DESTREZZA e acquisisce per la durata del sortilegio l'abilità Trasportare 1.

Sortilegio: Resistere al Destino {III} [Giornaliero] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma Folgorante

Costo: 3 PE più 2 PE per resistere

Il lanciatore è in grado di resistere all'effetto legato ad una sostanza ingerita, spendendo 2 PE per dichiarare NO EFFECT alla chiamata, ponendo fine al sortilegio.

Sortilegio: Lingua degli abissi {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 1 PE

Il lanciatore è in grado di comprendere e farsi comprendere, da elementali dell'acqua e creature anfibie, legate al mare o comunque a quest'elemento.

Sortilegio: Rotta Verso Casa {V} [Giornaliero, Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Canto della Sirena, Sortilegio: Acqua Miracolosa

Costo: 1 PS (per il rito) e 5 PE (per l'attivazione)

L'incantatore designa in qualsiasi momento della giornata un luogo che fungerà da fulcro di richiamo nei casi di estremo pericolo. Per farlo deve pronunciare una formula di almeno 1 minuto nella quale richiamerà l'attenzione del Dio. Dopo un minuto dovrà spendere 1 PS. Successivamente, durante la giornata, pronunciando ad alta voce la frase "Ideran guidami verso casa" e spendendo 5 PE, potrà dichiarare TELEPORT su sé stesso e tornare al punto designato mantenendo una segnalazione di FG. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno. Un fulcro funziona solo per un richiamo, e deve essere ricreato spendendo nuovamente 1 minuto di formula e 1 PS.

Sortilegio: Scuotiterra {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi

Costo: 2 PE

Il Lanciatore può dichiarare con la propria arma tre chiamate STRIKE DOWN.

Sortilegio: Terrore degli abissi {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tuono stordente 2, Sortilegio: Fiotto mistico 3*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata FEAR.

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

Requisiti: *Dono di Ideran*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Tuono stordente 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Veleno del drago marino {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Morso del drago marino*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT DOUBLE ACID con il prossimo colpo, portato con armi in corpo a corpo.