

SACERDOTE – ALENORE

Rito: Cerimonia del riposo {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: Protezione del focolare

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per le il trapasso di un'anima.

Il Sacerdote può inviare, al termine del rito, un'Anima consenziente o meno al giudizio di Acron, toccandola, invocando la presenza della divinità.

Se il rito ha effetto, l'anima disincarnata non potrà più presentarsi sul piano materiale e il sacerdote può porre una domanda, che riguardi il defunto, alla Dea, la cui risposta giungerà compatibilmente ai tempi della narrazione, anche a fine evento.

Rito: Matrimonio {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per un matrimonio.

Da quel momento se uno dei due coniugi muore (ovvero supera il termine di 10 minuti dello stato di Sanguinamento, oppure subisce la Chiamata MORTAL), l'altro può auto-dichiararsi MORTAL e restituire la vita al partner toccato (entro 15 minuti), dichiarando HEALING MORTAL, HEALING 1+ seguito dalla chiamata STUN 3. Tutti gli Effetti e le Chiamate precedentemente attive sul Bersaglio morto svaniscono.

N.B.: il Personaggio che si sacrifica non potrà più tornare in vita e sarà morto definitivamente, e il Giocatore dovrà cambiare Personaggio.

N.B. 2: i Personaggi che subiscono questo Rito otterranno Amore Immortale come nota in Scheda.

N.B.3: I Personaggi non possono beneficiare dello stesso rito più di una volta nella vita del personaggio

Rito: Protezione del focolare {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: Matrimonio

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 legandoli misticamente ad un focolare, ovvero una costruzione abitabile grande almeno 45 mq.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al ~~prossimo Intervallo sanguinamento~~, a patto di rimanere entro 5 metri dal luogo scelto come focolare:

- ❖ Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- ❖ Possono dichiarare NO EFFECT contro la prima chiamata DOMINATION subita
- ❖ Se utilizzano il sortilegio teletrasporto, possono selezionare come destinazione uno degli ingressi del focolare, anche se si trovassero oltre 5 metri da esso.

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al ~~prossimo Intervallo sanguinamento~~, a patto di rimanere entro 5 metri dal luogo scelto come focolare:

- ❖ Possono dichiarare DISMISS su uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda), spendendo 1 PS, per una sola volta.
- ❖ Ottengono 1 PA aggiuntivo
- ❖ Ottengono l'immunità alla chiamata FEAR 1

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

Requisiti: Sortilegio: Placare la mente, Sortilegio: Aura di Maestosità

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio, toccandolo, la chiamata DOMINATION: AMAMI.

Sortilegio: Arma della passione {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma della protezione

Costo: 3 PE

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

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

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare REPEL, immodificabile, per i prossimi due colpi portati con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Aura di Maestosità {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sdegno 2*

Costo: 4 PE

Il sacerdote può dichiarare la Chiamata REPEL in risposta ai prossimi due colpi subiti in corpo a corpo.

Sortilegio: Bandire spiriti {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Scacciare spiriti*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda), entro 10 metri la chiamata DISMISS.

Sortilegio: Danza di protezione {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Proteggere l'amore*

Costo: 3 PE

Il sacerdote ottiene RD 1 e la possibilità di dichiarare NO EFFECT alle prime due chiamate d'Effetto di primo cerchio subite; tuttavia non può attaccare, lanciare sortilegi o utilizzare abilità offensive.

Sortilegio: Fiamma di passione 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Fiamma di passione 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiamma di passione 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Fiamma di passione 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiamma di passione 2*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Fiamme danzanti {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiamma di passione 3, Sortilegio: Sdegno 2*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Furia della passione {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiamme danzanti, Sortilegio: Arma della passione*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Oltre l'illusione*

Costo: 2 PE

Un Bersaglio toccato riduce di 30 secondi l'utilizzo della prossima Abilità di creazione (non Sortilegio o Manovra) che utilizzerà. Questo Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con altri Sortilegi che riducono il tempo dell'utilizzo delle Abilità.

Sortilegio: Manto di rose {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Aura di Maestosità*

Costo: 5 PE

Il bersaglio ottiene 2 PA, non cumulabili con altri PA; può inoltre dichiarare la chiamata DOMINATION: NON ATTACCARMI, in risposta al prossimo colpo subito in corpo a corpo.

Sortilegio: Memoria d'amore {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ispirare*

Costo: 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Sacerdote è in grado di restituire i ricordi legati ad una persona amata ad un Bersaglio toccato e consenziente. Per assicurarsi che si tratti davvero di Amore e non di menzogna, può lanciare sul Bersaglio, sempre se consenziente, (prima della restituzione) una Chiamata DOMINATION: *Rispondi sinceramente: amavi davvero quella persona?* Per utilizzare questo Sortilegio è necessaria la presenza di un Narratore.

Sortilegio: Oltre l'illusione {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 1 PE

Il Sacerdote può disperdere eventuali illusioni presenti su un oggetto o un individuo Bersaglio che ne alterino in qualche modo l'aspetto o la voce. Illusioni molto complesse possono resistere a questo Sortilegio. Per utilizzare questo Sortilegio è necessaria la presenza di un Narratore.

Sortilegio: Pensiero del vero amore {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tenero abbraccio, Sortilegio: Memoria d'amore*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata DOMINATION fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Placare la furia {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Quietare spiriti*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata HEALING BERSERK.

Sortilegio: Placare la mente {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Placare la furia*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio, toccandolo, la chiamata HEALING DOMINATION.

Sortilegio: Proteggere l'amore {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 1 PE

Il sacerdote ottiene un singolo utilizzo dell'abilità *Scudo del Grifone*.

Sortilegio: Quietare spiriti {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda), entro 10 metri la chiamata DOMINATION: CALMATI.

Sortilegio: Scacciare spiriti {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Quietare spiriti*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda), entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

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

Requisiti: *Dono di Alenore*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Sdegno 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Tenero abbraccio {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Danza di protezione*

Costo: 4 PE

Quando un bersaglio, indicato dal sacerdote al termine del sortilegio, esaurisce i PF, può, prima di entrare nello stato di Sanguinamento, utilizzare il segnale di non presenza per spostarsi di 20 passi verso il sacerdote, se presente.