

SACERDOTE - RALEOS

Rito: Giudici erranti {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Giudizio 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 sanguinamento:

- ❖ Colpi di Natura BURN portati con armi in corpo a corpo
- ❖ Immunità alla chiamata FEAR 1
- ❖ Quando usano l'abilità *Vista Acuta*, possono considerarla come fosse di un cerchio superiore (massimo *Vista Acuta 3*, ma non ottengono l'abilità se già non la possedevano)

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 *Vista Acuta 1*, se non la possedevano
- ❖ Ottengono RD 1 VOID

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

Requisiti: *Dono di Raleos*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote può dare inizio al Rito del Giudizio.

Durante il rito dovrà scegliere fino a 3 Personaggi che vogliano sottoporsi al Rito del Giudizio, nominati "Penitenti". Ciascuno di loro dovrà declamare un peccato commesso ad alta voce, dopodiché il sacerdote dichiarerà la chiamata FATAL BURN su ognuno di loro.

Se nessuno dei Penitenti si sottrae alla chiamata del sacerdote, non cerca di svicolare l'argomento e confessa un vero peccato (sottrarre i biscotti dal barattolo non vale, ad esempio), tutti loro subiscono la chiamata HEALING FATAL, HEALING 1 e ottengono RD1 MONDANA fino al prossimo intervallo.

Se anche uno solo di loro si sottrae o viene meno ai vincoli del rito, il sacerdote si autodichiara la chiamata FATAL BURN, ed il rito ha immediatamente termine.

Rito: Giuramento {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Giudici erranti*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predisporre quanto necessario per il rito del Giuramento.

Sceglie fino a tre bersagli consenzienti (può comprendere se stesso tra i bersagli).

Costoro devono pronunciare un giuramento di protezione o verità, nei confronti di un altro individuo o di un oggetto, i cui termini dovranno essere definiti dai bersagli stessi. Da quel momento beneficiano della nota in scheda *Giuramento*:

- ❖ *Giuramento*: se l'oggetto del giuramento si trova entro 5 metri dal bersaglio del rito, questo ottiene l'abilità SCUDO DEL GRIFONE su quella persona o oggetto ed ottiene RD2 a seguito dell'utilizzo di tale abilità, contro il danno appena ricevuto. Se il Bersaglio del Rito dovesse venir meno al suo giuramento, subirebbe la chiamata FATAL, seguita dalla chiamata TELEPORT ai piedi del sacerdote. Se è il sacerdote stesso a rompere il giuramento, subisce la chiamata MORTAL.

Il rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che Ideran si oppone a vincoli così stringenti.

N.B.: non è possibile eseguire più riti del giuramento sui medesimi bersagli.

Sortilegio: Allerta della sentinella {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Araldo di verità*

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene RD2 MONDANA contro il prossimo colpo, portato in corpo a corpo, uscendo dalla segnalazione di ~~Nascosto~~ *Invisibilità*, di qualsiasi rank

Sortilegio: Araldo di verità {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Raleos*

Costo: 1 PE

È possibile auto-dichiararsi la chiamata DOMINATION: DIRÒ SOLO LA VERITÀ.

Sortilegio: Arma dell'alba {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma purificante, Sortilegio: Sguardo Rovente 2

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare DISMISS imm modificabile per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Arma dell'apogeo {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sguardo Rovente 1

Costo: 2 PE

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

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

Requisiti: Sortilegio: Arma dell'apogeo

Costo: 3 PE

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

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

Requisiti: Dono di Raleos

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: Sortilegio: Bagliore 1

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Bandire non morti {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma dell'alba, Sortilegio: Scacciare Non Morti 2

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio Non-morto entro 10 metri la chiamata DISMISS.

Sortilegio: Difensore della realtà {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sguardo Rovente 3, Sortilegio: Furia del Giusto 2, Sortilegio: Sguardo della Sentinella

Costo: 1 PS e 4 PE

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

Sortilegio: Furia del giusto 1 {III} [Risposta] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Allerta della sentinella

Costo: 3 PE

Il lanciatore dichiara DOUBLE BURN **in risposta** al primo colpo ricevuto in corpo a corpo se l'avversario sta uscendo dal segnale di ~~Nascosto (di qualsiasi rank)~~ **portato uscendo dalla segnalazione di Invisibilità.**

Sortilegio: Furia del giusto 2 {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Furia del Giusto 1

Costo: 4 PE

Il lanciatore dichiara TRIPLE BURN **in risposta** al primo colpo ricevuto in corpo a corpo se l'avversario sta uscendo dal segnale di ~~Nascosto (di qualsiasi rank)~~ **portato uscendo dalla segnalazione di Invisibilità.**

Sortilegio: Punire l'abominio {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma dell'alba, Sortilegio: Bandire Non Morti

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare TRIPLE HOLY imm modificabile per i prossimi 5 colpi, portati in corpo a corpo contro spiriti disincarnati (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda).

Sortilegio: Riflesso dell'Ajevac {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma dell'Alba, Sortilegio: Sguardo Rovente 3

Costo: 1 PS e 4 PE

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare ZERO HOLY imm modificabile per i prossimi 2 colpi, portati in corpo a corpo contro spiriti disincarnati (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda).

Sortilegio: Rincuorare spirito {I} [Attivo Risposta] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Raleos

Costo: 1 PE

Il Sacerdote può dichiarare la Chiamata di MASS HEALING FEAR in risposta ad una chiamata FEAR effettuata.

Sortilegio: Scacciare non morti 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Rincuorare spirito

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Scacciare non morti 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scacciare non morti 1

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Scudo dei deboli {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Rincuorare spirito

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità Scudo del Grifone.

Sortilegio: Scudo della fede {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scudo dei deboli

Costo: 3 PE

Il lanciatore ottiene RD 1 contro i danni portati da spiriti disincarnati (elementali, anime dei paradisi, celestiali, non morti incorporei, ma non spiriti dell'onda).

Sortilegio: Scudo invalicabile {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scudo della fede

Costo: 4 PE

Il lanciatore ottiene RD 2 MONDANA finché impugna correttamente uno scudo.

Sortilegio: Sguardo della sentinella {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Bagliore 2, Sortilegio: Furia del Giusto 1

Costo: 4 PE + 2 PE a uso

Il lanciatore ottiene l'utilizzo dell'abilità Vista Acuta 2 per la durata dell'Intervallo. Ogni uso dell'Abilità costa 2 PE.

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

Requisiti: Dono di Raleos

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Sguardo Rovente 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sguardo Rovente 1

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Sguardo Rovente 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sguardo Rovente 2

Costo: 3 PE

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