

MAGO - LUCE

Dono Elementale - Luce [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Luce, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di creare della luce fioca dalle mani (può utilizzare una piccola torcia camuffata, ma la luce deve essere fioca e indiretta). Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Luce [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Conferisce al Fotomante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali della Luce. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Luce [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Luce*

Conferisce al Fotomante la capacità di sopravvivere sul Piano della Luce senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Fascio di Luce {I} [Attivo, Duraturo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Il Personaggio è capace di focalizzare la sua luce in un potente fascio (può utilizzare una lampada adeguatamente camuffata). Il Personaggio può, inoltre, dissipare le ombre attorno a sé o rianimare piccole piante morenti. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Analisi dell'Aura {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Svelare i Misteri*

Costo: 1 PS

Permette al Lanciatore, toccando un Bersaglio, di conoscere tutti i Sortilegi ed effetti attivi sull'analizzato, arrivando a riconoscere eventuali alterazioni Runiche minori ma senza riconoscere le Rune.

Sortilegio: Arma del Sole 1 {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Arma Ustionante*

Costo: 3 PE

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare DOUBLE BURN per i prossimi 5 colpi se compiuti contro Non Morti o Elementali del Buio riconosciuti dall'Incantatore come tali (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

Sortilegio: Arma del Sole 2 {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Arma del Sole 1*

Costo: 4 PE

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare TRIPLE BURN per i prossimi 5 colpi se compiuti contro Non Morti o Elementali del Buio riconosciuti come tali (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

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

Requisiti: *Sortilegio: Raggio Rovente 1, Sortilegio: Fascio di Luce*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Distorsione {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Lucente Saldezza, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2*

Costo: 4 PE

Quando Il Lanciatore riceve una Chiamata di Danno in corpo a corpo ottiene RD 2 per il colpo appena subito e, anche se finisce in Sanguinamento, può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere FG, spostandosi immediatamente di 5 passi in una qualsiasi direzione e ricomparire nel medesimo stato fisico (se si era finiti in Sanguinamento si ricompare in Sanguinamento). Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno e l'ambiente circostante (non può, ad esempio, passare attraverso una porta chiusa se c'è una piccola finestrella verso l'interno della stanza).

Sortilegio: Esplosione Luminosa {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Frastornare 2*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata STUN4.

Sortilegio: Falci di Luce 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Raggio Rovente 3*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata BURN.

Sortilegio: Falci di Luce 2 {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Falci di Luce 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

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

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Frastornare 2 {III} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Frastornare 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Lucente Saldezza {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Santuario*

Costo: 3 PE

Il Bersaglio toccato (che può essere il Lanciatore stesso) ottiene l'immunità alla dislocazione non volontaria. Per tutta la durata del Sortilegio può quindi dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata TELEPORT a cui non è consenziente.

Sortilegio: Preveggenza {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Analisi dell'Aura*

Costo: 4 PE

Il Fotomante ottiene RD 3 dagli attacchi portati uscendo dalla Segnalazione di *Invisibilità*.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2*

Costo: 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

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

Requisiti: Dono Elementale - Luce

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: Sortilegio: Raggio Rovente 1

Costo: 2 PE

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

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

Requisiti: Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Raggio Rovente 2

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Rinfrancare {I} 1[Risposta] - 2 PAB

Requisiti: Dono Elementale - Luce

Costo: 1 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di HEALING FEAR in risposta ad una chiamata FEAR da lui subita.

Sortilegio: Rinfrancare 2 {II} [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Rinfrancare 1

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di MASS HEALING FEAR in risposta ad una chiamata FEAR effettuata

Sortilegio: Santuario 1 {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Rinfrancare 1

Costo: 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD 1 a qualsiasi danno. Non può usare armi (neanche per parare), né alcuna Abilità (ad esclusione delle abilità di Conoscenza e Decifrazione).

Sortilegio: Santuario Superiore {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Distorsione

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD 3 a qualsiasi danno. Non può usare armi (neanche per parare), né alcuna Abilità (ad esclusione delle abilità di Conoscenza e Decifrazione).

Sortilegio: Scorcio del Futuro {I} [Risposta] - 2 PAB

Requisiti: Dono Elementale - Luce

Costo: 1 PE

Il Personaggio ha sviluppato la capacità di vedere brevi stralci di futuro. Se subisce l'Effetto di una trappola può applicare un RD 1 al Danno subito.

Sortilegio: Sguardo dell'Imperatore {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma del Sole 2

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DISMISS se esso è un Non Morto o un Elementale del Buio riconosciuto (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

Sortilegio: Sguardo dell'Imperatrice {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Esplosione Luminosa

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Svelare i Misteri {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Scorcio del Futuro, Sortilegio: Fascio di Luce*

Costo: 2 PE

Il Lanciatore tocca un testo in codice e ne svela i segreti. Può decifrare quel testo come se possedesse l'Abilità *Decifrare Scritture 2*. La procedura è mistica, non intellettuale, quindi il Fotomante non può utilizzare questa Abilità per aiutare qualcuno in un tentativo di decifrazione, né ricevere aiuti.

Sortilegio: Vera Vista 1 {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Svelare i Misteri*

Costo: 4 PE

Il Fotomante ottiene la capacità di discernere le ombre e comprendere chi vi nasconde. Ottiene l'Abilità *Vista Acuta 1* per la durata del Sortilegio.

Sortilegio: Vera Vista 2 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Vera vista 1, Sortilegio: Preveggenza*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Fotomante ottiene la capacità di discernere le ombre e comprendere chi vi nasconde. Ottiene l'Abilità *Vista Acuta 2* per la durata del Sortilegio.