

MAGO - GENERICO

Conoscenze Arcane [Conoscenza] - 6 2 PAB

Il Personaggio possiede una conoscenza dell'Arcano frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio degli scritti arcani e sa determinare se un oggetto possiede poteri magici. Inoltre, prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la magia arcana presente nel luogo del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

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

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 1

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Comprensione Elementale {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Conoscenze Arcane

Costo: 1 PE

Toccando un oggetto o un Bersaglio (inerme o consenziente) per almeno 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce (nel caso di un Bersaglio) o controllare il Cartellino/Narratore (nel caso di un oggetto):

- ❖ “Fuori Gioco: Quali sono gli elementi predominanti e/o assenti su di te?”
- ❖ “Fuori Gioco: Quali sono gli elementi assenti su di te?”

L'Abilità può avere ulteriori effetti narrativi.

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

Requisiti: Conoscenze Arcane

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Dardo Magico 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 1

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Dardo Magico 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 2

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Percezione dell'Aura {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Comprensione Elementale

Costo: 2 PE

Toccando un Bersaglio per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi e il loro effetto.
- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Aggravanti?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti REPEAT o KEEP attivi.

Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 3, Sortilegio: Arma Magica

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata MAGIC.

Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 2 {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 1

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare fino ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE MAGIC.

Sortilegio: Protezione dal Magico 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Conoscenze Arcane*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 1 MAGIC.

Sortilegio: Protezione dal Magico 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dal Magico 1*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 2 MAGIC.

Sortilegio: Protezione dal Magico 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dal Magico 2*

Costo: 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino al sanguinamento una RD 3 MAGIC.

Sortilegio: Protezione dal Magico su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dal Magico 1*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata dell'Intervallo una RD 1 MAGIC.

Sortilegio: Sigillo {IV} [Giornaliero] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dal Magico 2, Sortilegio: Percezione dell'Aura*

Costo: 1 PS + X PE (*Vedi Descrizione*)

Il Lanciatore può sigillare magicamente un oggetto che sia effettivamente chiudibile (scrigno, diario con lucchetto, borsa, sacchetto, porta, etc.). Sull'oggetto dovrà essere apposto un adesivo Sigillo, fornito dallo Staff evento, sul quale indicare il numero di PE investiti nel Sigillo (minimo 1 e massimo 10).

Il Lanciatore può ignorare il Sigillo senza che esso perda di efficacia. Un altro Incantatore può sovrascrivere il Sigillo con un altro di potenza superiore (cioè investendo un numero maggiore di PE e PS), apponendo un ulteriore adesivo e avendo così la possibilità di aprire l'oggetto.

Il Sigillo cade in ogni caso alla fine della giornata di Gioco. Il Sigillo può essere spezzato dichiarando un valore di Forza, o una somma di questi, superiore ai PE investiti nel Sigillo.

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

Requisiti: *Sortilegio: Sigillo*

Costo: 1 PS e 2 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio dichiara la Chiamata TELEPORT a sé stesso e a una creatura inerme o consenziente e ritorna a uno dei Circoli Rituali conosciuti.

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

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - XXX*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un elementale proveniente dal Piano affine all'elemento dell'incantatore, entro 10 metri, la chiamata DISMISS.