

MAGO - BUIO

Dono Elementale - Buio [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Buio, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è in grado di aumentare, attorno a sé, l'oscurità già naturalmente presente in una stanza. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Buio [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Conferisce al Nictomante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali del Buio. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Buio [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio*

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

Manipolazione Oscura {I} [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Il Nictomante migliora le proprie capacità di controllo delle ombre. È ora in grado di affievolire la luce prodotta da una candela o da una piccola lampada a olio fin quasi ad annullarla. Può inoltre manipolare le ombre emesse da svariate fonti di luce (creando giochi d'ombra complessi). Infine, può usare questa Abilità per vedere nelle ombre narrative (in presenza di un Narratore).

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

Requisiti: *Sortilegio: Spegnere la Vita*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Camminare nelle Ombre 1 {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sacca d'Ombra*

Costo: 4 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio utilizza immediatamente il segnale di Invisibilità 1 con le stesse limitazioni dell'Abilità Nascondersi (tranne il tempo impiegato, ovviamente), pena l'interruzione del Sortilegio. Mentre si è nascosti si ottiene anche l'Abilità *Vista Acuta 1* che termina quando si esce dalla segnalazione di *Invisibilità*.

Sortilegio: Camminare nelle Ombre 2 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Camminare nelle Ombre 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio utilizza immediatamente il segnale di Invisibilità 2 con le stesse limitazioni dell'Abilità Nascondersi (tranne il tempo impiegato, ovviamente), pena l'interruzione del Sortilegio. Mentre si è nascosti si ottiene anche l'Abilità *Vista Acuta 2* che termina quando si esce dalla segnalazione di *Invisibilità*.

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

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Fiotto Acido 1*

Costo: 2 PE

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

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

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Fiotto Acido 2*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Lama dell'Incoscienza {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Lama Nera*

Costo: 4 PE

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT STUN al prossimo colpo in corpo a corpo.

Sortilegio: Lama Nera {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Arma Corrosiva*

Costo: 3 PE

L'Arma Corta del Bersaglio potrà dichiarare THROUGH (immodificabile) per i prossimi 3 colpi.

Sortilegio: Lama Oscura {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Lama Nera*

Costo: 4 PE

L'Arma del Lanciatore potrà aggiungere il prefisso **descrittore** REPEAT al prossimo colpo in corpo a corpo.

Sortilegio: Maledizione del Segreto {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Terrore 1*

Costo: 4 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Lanciatore può indicare un Bersaglio entro 10 metri contro il quale portare la Chiamata "KEEP DOMINATION: NON PARLARE DI/DEL..." e indicare un argomento del quale il Bersaglio non può parlare con un massimo di quattro parole di senso compiuto. Con questo Sortilegio non è possibile impedire ad un Incantatore di lanciare i propri Sortilegi.

Sortilegio: Maledizione della Distrazione {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Maledizione del Segreto*

Costo: 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Lanciatore può indicare un Bersaglio entro 10 metri contro il quale portare la Chiamata "DOMINATION: IGNORAMI".

Sortilegio: Maledizione della Vita {II} [Attivo, Duraturo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tocco Mortale*

Costo: 2 PE

Il Lanciatore, toccando un bersaglio umanoide in Sanguinamento al momento del lancio del sortilegio ottiene immediatamente 1 PF Temporaneo (è il primo ad essere scalato e termina con lo stato di Sanguinamento) o può immediatamente auto-dichiararsi HEALING 1. Con questa Abilità non si può ottenere più di 1 PF Temporaneo.

Sortilegio: Fili del Burattinaio {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sigillo Maledetto*

Costo: 4 PE

Il Nictomante può dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION, seguita da uno di questi comandi:

-Attacca Lui/Lei;

-Difendi Me/Lui/Lei.

Sortilegio: Sigillo Maledetto {III} [Giornaliero] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Maledizione della Vita*

Costo: 1PS+XPE

Quando il Nictomante lancia il Sortilegio Sigillo, può imprimervi una forza di Buio in grado di sprigionarsi quando il Sigillo viene sovrascritto o infranto da un'altra Creatura. La forza del Sigillo Maledetto varia in base alla seguente spesa di energia:

- Con 2 PE può aggiungere la Chiamata FEAR
- Con 5 PE può aggiungere la Chiamata FEAR 2

- Con 8 PE può aggiungere la Chiamata MASS FEAR NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO
- Con 10 PE può aggiungere la Chiamata MASS KEEP FEAR NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO

Se il Sortilegio è sovrascritto, la vittima dell'effetto (nel caso della spesa fino a 5 PE) è l'Incantatore che appone il nuovo Sigillo.

Se, invece, il Sigillo viene infranto da uno o più Personaggi con l'uso dell'Abilità Forza, è il PG più vicino al Cartellino a subire la chiamata (sempre nel caso della spesa fino a 5 PE)

Il Lanciatore può comunque attraversare il Sigillo senza far scattare la trappola. Il Sortilegio permane anche se l'Incantatore entra nello stato di Sanguinamento. Segnalare sul Cartellino Sigillo l'eventuale Effetto scaturito dalla sua sovrascrittura o rottura.

Sortilegio: Fili della Dominatrice{V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fili del Burattinaio*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Nictomante può dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION, seguita da uno di questi comandi:

- Attacca Lui/Lei
- Difendi Me/Lui/Lei
- Resta Immobile
- Portami X (con X un oggetto o persona)

Se la chiamata non viene resistita, il lanciatore chiamata può reiterare il sortilegio sullo stesso bersaglio dopo un minuto (o a compimento del compito indicato con il DOMINATION) spendendo 2 PE, non necessariamente impartendo lo stesso comando (massimo 1 comando aggiuntivo)

Sortilegio: Obliare Memoria {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurità Profonda, Sortilegio: Maledizione della Distrazione*

Costo: 2 PS

Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene cancellata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio). Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo in quel lasso di tempo. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti cancellati al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Oscurità Profonda {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sacca d'Ombra*

Costo: 4 PE

Il Nictomante si fonde così bene con le ombre naturali da sparire in piena vista. Il Lanciatore può, immediatamente dopo aver pronunciato la Formula, utilizzare la segnalazione di Invisibilità 2, ma dovendo restare fermo sul posto. Non può parlare (neanche sussurrare), muoversi o impugnare alcuna arma (può però tenere oggetti non offensivi tra le mani). Per il resto, valgono le medesime restrizioni descritte nell'Abilità Nascondersi.

Sortilegio: Prigione dell'Incubo {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Volto dell'Incubo*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2*

Costo: 1 PS

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

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Sacca d'Ombra {II} [Giornaliero] - 4 PAB

Requisiti: *Manipolazione Oscura*

Costo: 2 PE

Il Sortilegio crea uno spazio di oscurità all'interno di una borsa dell'Incantatore. Il Lanciatore ottiene l'effetto dell'Abilità *Nascondere Oggetti 1* per gli oggetti relativi alla borsa incantata.

Sortilegio: Spegner la Vita {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

La connessione del Nictomante con il suo Piano si fa più forte. È in grado di incanalare la propria energia per spegnere l'energia vitale di piccoli esseri viventi (come piccole piante, fiori, insetti). Può servire in specifiche situazioni narrative.

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

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Terrore 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Tocco Mortale {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore può utilizzare questo Sortilegio solo su una creatura in Sanguinamento, alla quale dichiarare: "Il tempo di questo Sanguinamento si dimezza". Un Bersaglio può subire solo una volta un Effetto di riduzione del tempo di Sanguinamento **durante lo stesso periodo di Sanguinamento.**

Sortilegio: Volto dell'Incubo {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Terrore 2*

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Zona di Oscurità {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurità Profonda*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Nictomante amplia le ombre attorno a lui in modo da inglobare anche degli alleati. Il Lanciatore e due Bersagli consenzienti o inermi possono, immediatamente dopo aver pronunciato la Formula, utilizzare la segnalazione di Invisibilità 2, ma dovendo restare fermi sul posto. Non possono parlare (neanche sussurrare), muoversi o impugnare alcuna arma (possono però tenere oggetti non offensivi tra le mani). Per il resto, valgono le medesime restrizioni descritte nell'Abilità *Nascondersi*. Il Sortilegio cade solo per chi infrange le limitazioni. L'incantatore, dopo aver pronunciato la formula, deve sussurrare ai bersagli "Sei in Invisibilità 2 finché rimani in silenzio e fermo sul posto"