

## MAGO - TERRA

### **Dono Elementale - Terra [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Affinità elementale Terra, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di spostare piccoli sassi, limitate quantità di terra e piccoli oggetti metallici entro 10 metri. Può servire in specifiche situazioni narrative.

### **Dono Elementale Superiore - Terra [Passivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra*

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

### **Dono Elementale Supremo - Terra [Passivo] - 12 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Terra*

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

### **Figlio delle Profondità {I} [Passivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra*

Il Personaggio è così legato alla Terra da sapere sempre come muoversi nelle sue profondità (tunnel, cunicoli, grotte, "dungeon", etc.). È quindi sempre in grado di riconoscere il nord, percepire piccoli dislivelli e, più in generale, sa sempre come uscirne (utilizzabile solo in presenza di un Narratore).

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

**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto d'Acido 1*

**Costo:** 2 PE

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

### **Sortilegio: Colpo Distruttore {IV} [Cariche] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Martello del Forgiatore*

**Costo:** 4 PE

L'Arma del Lanciatore dichiara CRUSH DOUBLE ACID per i prossimi 2 colpi.

### **Sortilegio: Corpo di Pietra {I} [Duraturo, Risposta] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra*

**Costo:** 1 PE

Il Geomante ha il pieno controllo del proprio peso corporeo e può aumentarlo fino a rendersi non spostabile dal terreno se non con l'uso di Forza 2 o di due persone con Forza 1.

### **Sortilegio: Corrosione {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto d'Acido 3, Sortilegio: Pioggia Acida 2*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

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

### **Sortilegio: Duro Come il Granito 1 {II} [Duraturo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Corpo di Pietra*

**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore ottiene 2 PA Temporanei non cumulabili con altri PA.

### **Sortilegio: Duro come il Granito 2 {IV} [Duraturo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Duro come il Granito 1*

**Costo:** 4 PE

Il Lanciatore ottiene 4 PA Temporanei non cumulabili con altri PA.

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

*Requisiti: Dono Elementale - Terra*

**Costo: 1 PE**

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

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

*Requisiti: Sortilegio: Fiotto d'Acido 1*

**Costo: 2 PE**

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

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

*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2*

**Costo: 3 PE**

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

**Sortilegio: Fulmine Tellurico {V} [Attivo] - 10 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Colpo Distruttore*

**Costo: 5 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata CRUSH ACID seguito da una chiamata TRIPLE ACID.

**Sortilegio: Manto d'Acido {III} [Risposta] - 6 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2*

**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare la Chiamate DOUBLE ACID in risposta a un colpo subito in corpo a corpo

**Sortilegio: Martello del Forgiatore {III} [Cariche] - 6 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Percezione Tellurica, Sortilegio: Tocco della Forgia*

**Costo: 3 PE**

L'Arma del Lanciatore dichiara STRIKE DOWN per i prossimi 5 colpi.

**Sortilegio: Percezione Tellurica {I} [Attivo] - 2 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale - Terra*

**Costo: 1 PE**

Il Geomante è in grado, poggiando una mano sul terreno e mantenendo la posizione per almeno 30 secondi, di percepire le creature che calpestano il terreno attorno a sé (100m2). Può sapere, indicativamente, se ci sono creature umanoidi che camminano o sostano e, eventualmente, in quale direzione. Può servire in specifiche situazioni narrative.

**Sortilegio: Pietrificare {V} [Attivo] - 10 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Rostro del Basilisco*

**Costo: 1 PS e 2 PE**

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

**Sortilegio: Pioggia Acida 1 {III} [Attivo] - 6 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2*

**Costo: 3 PE**

L'incantatore può dichiarare fino a 3 danni di natura ACID ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata DOUBLE ACID.

**Sortilegio: Pioggia Acida 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Pioggia Acida 1*

**Costo: 4 PE**

L'incantatore può dichiarare fino a 4 danni di natura ACID ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata DOUBLE ACID.

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

*Requisiti: Dono Elementale - Terra*

**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 – Terra, 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 – Terra, 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: Rostro del Basilisco {IV} [Cariche] - 8 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Tutt'uno con la Terra*

**Costo: 4 PE**

L'Arma del Lanciatore dichiara KEEP PARALYZE per i prossimi 2 colpi.

**Sortilegio: Sabbie Mobili {IV} [Attivo] - 8 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Scossa Tellurica 2*

**Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT STRIKE DOWN.

**Sortilegio: Scossa Tellurica 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale - Terra*

**Costo: 1 PE**

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

**Sortilegio: Scossa Tellurica 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Superiore-Terra, Sortilegio: Percezione Tellurica, Sortilegio: Scossa Tellurica 1*

**Costo: 3 PE**

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

**Sortilegio: Statua di Pietra {V} [Attivo, Duraturo] - 10 PAB**

*Requisiti: Sortilegio: Duro Come il Granito 2*

**Costo: 1 PS e 2 PE**

Il Personaggio deve porre le mani incrociate sul petto con i pugni rivolti verso l'alto. Il Lanciatore ottiene RD 3 e può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate Effetto di Primo e Secondo cerchio, fintanto che rimane fermo nella posizione indicata. Non può parlare, ma mantiene la vista e l'udito dell'ambiente circostante. Il Sortilegio termina anche se si subisce un Effetto non resistito o se si subisce un colpo non ridotto dalla RD (ZERO, FATAL, MORTAL); nel secondo caso il colpo non va a colpire direttamente l'incantatore, che quindi non subisce un eventuale danno, (Tranne se la chiamata ha un moltiplicatore FATAL o MORTAL) ma dissolve soltanto il sortilegio. (l'incantatore deve comunque simulare il colpo subito).

**Sortilegio: Terremoto 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**

*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Scossa Tellurica 2*

**Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

**Sortilegio: Terremoto 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Terremoto 1

**Costo:** 1PS e 2 PE

È possibile dichiarare a quattro Bersagli entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

**Sortilegio: Tocco della Forgia {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Figlio delle Profondità

**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore ottiene la capacità di riparare parzialmente le armature danneggiate dei compagni. Toccando un'armatura può ripristinare metà dei PA persi (arrotondato per difetto) con un minimo di 1. È possibile dichiarare ad un Bersaglio toccato la chiamata HEALING PA.

**Sortilegio: Tutt'uno con la Terra {II} [Intervallo, Risposta] - 4 PAB**

**Requisiti:** Sortilegio: Corpo di Pietra

**Costo:** 1 PE

Il Personaggio, finché si trova su terreno naturale o roccia non lavorata, non può essere spostato con l'uso della Forza, se non lo desidera (continua a subire comunque Effetti come REPEL e FEAR). Può quindi dichiarare INAMOVIBILE.