

## MAGO - FUOCO

### **Calore Interiore {I} [Passiva] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

Il Piromante è in grado di aumentare il proprio calore corporeo in modo da poter resistere a temperature ben al di sotto dello 0. Inoltre, è capace di concentrare il proprio calore corporeo nelle mani; così facendo può dare fuoco a oggetti infiammabili o sciogliere piccoli strati di ghiaccio. Può servire in specifiche situazioni narrative.

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

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

Il Personaggio è capace di generare piccole fiammelle utili per accendere candele o torce. Nessuno di questi effetti è in grado di infliggere Danni.

Può servire in specifiche situazioni narrative.

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

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco*

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

### **Sortilegio: Arma Infuocata {III} [Cariche] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Arma Ustionante*

**Costo:** 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare DOUBLE BURN per i prossimi 3 colpi.

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

**Requisiti:** *Sortilegio: Raggio Rovente 1, Calore Interiore*

**Costo:** 2 PE

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

### **Sortilegio: Cauterizzare Ferite 1 {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco Bruciante*

**Costo:** 2 PE

È possibile utilizzare questo Sortilegio solo su una creatura in Sanguinamento. Dopo aver pronunciato il Sortilegio è possibile dichiarare a un Bersaglio: "Il tuo tempo di Sanguinamento dura 5 minuti in più". Non è possibile utilizzare questo Sortilegio più di una volta sullo stesso Bersaglio nel corso dello stesso periodo di sanguinamento. Non funziona sulle ferite FATAL.

### **Sortilegio: Cauterizzare Ferite 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Cauterizzare Ferite 1*

**Costo:** 3 PE

Il Lanciatore può dichiarare a un Bersaglio toccato, inerme o consenziente, la Chiamata HEALING 1 seguito dalla Chiamata PAIN 2.

### **Sortilegio: Ciclo della Fenice {V} [Giornaliero] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Sudario di Fuoco 3*

**Costo:** 1 PS

Se il Lanciatore finisce in Sanguinamento, può auto-dichiararsi le Chiamate HEALING KEEP, HEALING 2. Dopo averlo fatto, l'incanto termina e deve essere rilanciato.

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

**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco del Sultano*

**Costo:** 1 PS e 4 PE

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

**Sortilegio: Pelle Lavica {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

**Costo:** 1 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Piromante ricopre il proprio corpo con un sottile strato di lava incandescente. Se viene toccato con le mani nude (o con qualsiasi altra parte del corpo, anche sui vestiti) da una Creatura, può immediatamente dichiararle BURN. Se il contatto è prolungato, può dichiarare BURN ogni 10 secondi. Non è mai possibile utilizzare volutamente il proprio corpo come arma in combattimento (lanciandosi addosso a qualcuno, per esempio), ma è possibile bruciare una Creatura (ponendo attenzione alle interazioni fisiche tra Giocatori) in una situazione non concitata (durante una lite scenica, ad esempio). Ogni BURN lanciato successivo al primo equivale alla spesa di 1 PE. Qualunque abuso di questa Abilità o violazione delle interazioni sicure tra Giocatori, comporterà provvedimenti FG.

**Sortilegio: Pioggia di Fuoco 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 3*

**Costo:** 4 PE

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

**Sortilegio: Pioggia di Fuoco 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Pioggia di Fuoco 1*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

**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 - Fuoco, 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:** *Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 2*

**Costo:** 1 PS

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

**Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 1 {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: Protezione dalle Ustioni su Altri 2 {IV} [Intervallo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 1*

**Costo:** 4 PE

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

**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 - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 2*

**Costo:** 3 PE

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

**Sortilegio: Sangue Bollente 1 {II} [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Ustionare 1*

**Costo:** 2 PE

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

**Sortilegio: Sangue Bollente 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Sangue Bollente 1*

**Costo:** 4 PE

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Cauterizzare Ferite 2, Sortilegio: Sudario di Fuoco 2*

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

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

- Con 2 PE può aggiungere la Chiamata BURN
- Con 5 PE può aggiungere la Chiamata DOUBLE BURN
- Con 8 PE può aggiungere la Chiamata TRIPLE BURN
- Con 10 PE può aggiungere la Chiamata ZERO BURN

Se il Sortilegio è sovrascritto, la vittima del Danno 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 i Danni.

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: Sudario di Fuoco 1 {II} [Risposta] - 4 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Pelle Lavica*

**Costo:** 2 PE

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno BURN all'attaccante.

**Sortilegio: Sudario di Fuoco 2 {III} [Risposta] - 6 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Sudario di Fuoco 1*

**Costo:** 3 PE

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno DOUBLE BURN all'attaccante.

**Sortilegio: Sudario di Fuoco 3 {IV} [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Sudario di Fuoco 2*

**Costo:** 4 PE

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno TRIPLE BURN all'attaccante.

**Sortilegio: Superbia del Sultano {V} [Intervallo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco del Sultano*

**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata DOMINATION fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

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

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

**Costo:** *1 PE*

All'infuori del combattimento, il Lanciatore può, toccando una creatura inerme o consenziente, dichiarargli la chiamata PAIN. La chiamata può essere ripetuta ogni 10 secondi finché viene mantenuto il contatto. Il sortilegio termina appena si lascia il contatto con il bersaglio.

**Sortilegio: Tocco del Sultano {IV} [Cariche] - 8 PAB**

**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 3, Sortilegio: Arma Infuocata*

**Costo:** *1 PS e 2 PE*

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare ZERO BURN per il prossimo colpo.

**Sortilegio: Tortura del Calderone {V} [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** *Sortilegio: Ustionare 2, Sortilegio: Sangue Bollente 2*

**Costo:** *1 PS e 2 PE*

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco*

**Costo:** *1 PE*

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

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

**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Ustionare 1*

**Costo:** *3 PE*

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