

MAGO - ARIA

Dono Elementale - Aria [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Aria, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di generare piccole correnti d'aria (per spegnere candele o simili).
Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Aria [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

Conferisce all'Aeromante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali dell'Aria. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Aria [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Aria*

Conferisce all'Aeromante la capacità di sopravvivere sul Piano dell'Aria senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Tocco Temporalesco {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

L'Aeromante ha la capacità di generare piccole scariche elettrostatiche dalla punta delle dita. Non infliggono alcun danno ma risultano fastidiose per le creature viventi più grandi di un insetto. Può quindi dar fuoco a materiali particolarmente infiammabili (carta, alcol, etc.). Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Arma d'Argento {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tocco Temporalesco*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Bolla d'Aria {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

Costo: 1 PE

L'incantatore è in grado di manipolare l'aria che entra ed esce dal proprio corpo purificandola, se vuole, da eventuali gas nocivi narrativi.

Sortilegio: Caduta Morbida {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

Costo: 1 PE

L'incantatore è in grado di annullare il proprio peso e galleggiare verticalmente nell'aria. In questo modo può annullare i danni provocati da una caduta narrativa.

Sortilegio: Camminare nell'Aria {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Caduta Morbida*

Costo: 2 PE

L'aeromante ha migliorato la propria padronanza dell'Elemento, riuscendo a diminuire il proprio peso e a fluttuare a pochi centimetri dal suolo: non lascia tracce sul terreno, cammina in sicurezza su superfici fragili o pericolanti e il suo corpo è talmente leggero da non far scattare le Trappole a pressione.

Sortilegio: Catena di Fulmini {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Strale 3, Dono Elementale Supremo - Aria*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'incantatore può dichiarare fino a 6 danni di natura SILVER ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata TRIPLE SILVER.

Sortilegio: Ciclone di Vento 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Folata di Vento 2, Dono Elementale Supremo – Aria

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Ciclone di Vento 2 {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Ciclone di Vento 1

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a quattro Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL.

Sortilegio: Eletticità Statica {V} [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Tempesta 2

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata THROUGH TRIPLE SILVER in risposta a un colpo subito in corpo a corpo.

Sortilegio: Folata di Vento 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono Elementale - Aria

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Folata di Vento 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Occhio del Ciclone, Dono Elementale Superiore – Aria

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Forgia di Saette {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Tempesta 2

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare ZERO SILVER per il prossimo colpo portato con un'arma da mischia. Se il colpo viene parato con un'arma, esso viene scaricato ma l'incantatore potrà dichiarare al combattente la chiamata STUN.

Sortilegio: Forma di Nebbia {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali su Altri, Sortilegio: Mani Eteree 2

Costo: 4 PE

L'incantatore diventa quasi intangibile come la nebbia. Il suo corpo offre maggiore resistenza contro i colpi ad esso inflitti in corpo a corpo. Esso ottiene RD 1 contro qualsiasi danno ricevuto in corpo a corpo.

Sortilegio: Mani Eteree 1 {II} [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Bolla d'Aria

Costo: 2 PE

L'Incantatore è in grado di sciogliere i nodi più semplici (come per Destrezza 2).

Sortilegio: Mani Eteree 2 {III} [Risposta] - 6 PAB

Requisiti: Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Mani Eteree 1

Costo: 3 PE

L'Incantatore è in grado di sciogliere i nodi più complessi (come per Destrezza 3).

Sortilegio: Manipolare Correnti {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Mani Eteree 2

Costo: 4 PE

L'incantatore può deviare la prossima chiamata di danno a distanza ricevuta (ad eccezione delle chiamate con moltiplicatore FATAL e MORTAL e delle chiamate con natura ARTIFACT e VOID), deflettendola verso un altro bersaglio o scaricandola al suolo senza subirne gli effetti.

Sortilegio: Occhio del Ciclone {II} [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Folata di Vento 1*

Costo: 4 PE

L'incantatore può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata REPEL o REPEL 2.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

Costo: 1 PE

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

Sortilegio: Protezione dagli Strali 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali 1*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Protezione dagli Strali 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali 2*

Costo: 1 PS

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

Sortilegio: Protezione dagli Strali su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dagli Strali 1*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Richiamo dei Venti {IV} [Giornaliero, Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Voce del Sud*

Costo: 1 PS (per il rito) e 5 PE (per l'attivazione)

L'incantatore designa in qualsiasi momento della giornata un luogo che fungerà da fulcro di richiamo nei casi di estremo pericolo. Per farlo deve pronunciare una formula di almeno 1 minuto nella quale richiamerà l'attenzione dei venti. Dopo un minuto dovrà spendere 1 PS.

Successivamente, durante la giornata, pronunciando ad alta voce la frase "Venti, venite in mio soccorso" e spendendo 5 PE, potrà dichiarare TELEPORT su sé stesso e tornare al punto designato mantenendo una segnalazione di FG. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno. Un fulcro funziona solo per un richiamo, e deve essere ricreato spendendo nuovamente 1 minuto di formula e 1 PS.

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

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Voce del Sud*

Costo: 4 PE

Il Lanciatore può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere FG: dopo aver pronunciato la Formula DEVE utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco ed iniziare subito a spostarsi FG (a passo veloce o correndo) senza fermarsi, fino a raggiungere la destinazione prescelta per poi riapparire. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno.

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

Requisiti: *Sortilegio: Salto 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

Come il sortilegio Salto ma l'incantatore può portare con sé un Bersaglio consenziente o inerme. Le regole applicate all'incantatore per l'uso del sortilegio Salto valgono anche per il Bersaglio.

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

Requisiti: *Dono Elementale - Aria*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Strale 1*

Costo: 2 PE

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

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

Requisiti: *Sortilegio: Strale 2, Dono Elementale Superiore - Aria*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Tempesta 1 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Occhio del Ciclone, Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Strale 2, Sortilegio: Arma d'Argento*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Tempesta 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tempesta 1, Dono Elementale Supremo – Aria*

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Voce del Sud {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Camminare nell'Aria*

Costo: 3 PE

Dopo aver detto la formula di attivazione dell'incantesimo, l'Incantatore è in grado di dichiarare la chiamata HEALING DOMINATION contro un bersaglio entro 10 metri dopo aver pronunciato la frase "La calda e avvolgente Voce del Sud ti libera dalle tue costrizioni".