

MAGO - ACQUA

Dono Elementale - Acqua [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Acqua, Conoscenze Arcane*

Il Lanciatore è capace di spostare piccole masse d'acqua entro 10 metri.

Può servire in situazioni narrative specifiche.

Dono Elementale Superiore - Acqua [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

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

Dono Elementale Supremo - Acqua [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua*

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

Figlio del Gelo {I} [Passiva] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

L'Idromante è in grado di sopportare temperature ben al di sotto dello 0° senza alcun indumento aggiuntivo. La sua temperatura corporea è ben più bassa del normale e può simulare facilmente la propria morte restando immobile a terra. Nel caso di un controllo più approfondito tramite l'Abilità *Conoscenza delle Ferite* o *Riconoscere Ferite*, l'inganno viene svelato.

Sortilegio: Acqua Purificatrice {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1*

Costo: 3 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'Acqua e può dichiarare HEALING REPEAT ad un Bersaglio toccato.

Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Figlio del Gelo*

Costo: 2 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'acqua e può dichiarare HEALING 1 seguito alla chiamata PARALYZE ad un Bersaglio inerme o consenziente toccato.

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

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1*

Costo: 4 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'acqua e può dichiarare HEALING 2 seguito alla chiamata PARALYZE ad un Bersaglio inerme o consenziente toccato.

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

Requisiti: *Sortilegio: Controllo del Freddo*

Costo: 2 PE

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

Sortilegio: Arma Avvelenata {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Arma Argentea, Sortilegio: Arma Paralizzante*

Costo: 1 PS e 1 PE

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT DOUBLE SILVER per il prossimo colpo.

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

Requisiti: *Sortilegio: Controllo del Freddo*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare PARALYZE per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Armatura di Ghiaccio {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sigillo di Ghiaccio, Sortilegio: Protezione dagli Strali 2*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene 3 PA e, una volta esauriti i PA, dichiara THROUGH DOUBLE SILVER sul Bersaglio che ha inflitto l'ultimo Danno. Questo ultimo colpo subito 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 l'armatura (l'incantatore deve comunque simulare il colpo subito).

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

Requisiti: ~~Sortilegio: Brina~~ *Sortilegio: Sigillo di Ghiaccio, Sortilegio: Paralizzare 2*

Costo: 1 PS e 2 PE

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

Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Respirare sott'Acqua*

Costo: 2 PE

Il Lanciatore è in grado di sfruttare i propri poteri Elementali per analizzare approfonditamente un liquido. Dopo aver pronunciato la Formula, è in grado di capire se un liquido è contaminato (narrativamente) e può capire se al suo interno sia stata versata una Pozione (potendo leggere quindi il Cartellino relativo).

Sortilegio: Contaminazione {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Decontaminazione*

Costo: 4 PE

Il Lanciatore, toccando un Bersaglio sottoposto a un Effetto inabilitante (Quindi non DOMINATION, FEAR e BERSERK) può peggiorarne la situazione aggiungendo il prefisso REPEAT.

Sortilegio: Controllo del Freddo {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

Costo: 1 PE

L'Idromante è in grado di congelare l'acqua sotto i propri piedi, potendoci camminare sopra.

Sortilegio: Decontaminazione {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi*

Costo: 3 PE

Il PG è in grado di decontaminare qualsiasi liquido non ancora ingerito che sia stato trattato alchemicamente. Dopo aver pronunciato la Formula, è quindi in grado di purificare qualsiasi Pozione (non Unguento o Bomba) di Cerchio 1 (strappando il Cartellino Pozione).

Sortilegio: Freccia di Ghiaccio {IV} [Attivo] - 8 PAB

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

Costo: 4 PE

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

Sortilegio: Goccia di Vita {III} [Giornaliero] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore-Acqua, Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi, Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1*

Costo: 3 PE

Costo Reagenti: 1 Reagente affine all'Acqua

Il PG è in grado di imprimere ad una singola goccia d'acqua un lieve potere lenitivo. Dopo aver pronunciato la Formula, può incantare un'ampolla contenente del liquido che, ad ingestione, produce la Chiamata HEALING 1. Il liquido incantato è identificabile unicamente dall'Abilità *Comprensione Elementale* che rivela una manipolazione Elementale del liquido con l'Elemento Acqua. I Sortilegi *Analisi dell'Aura* e *Conoscenza dei Liquidi* ne comprendono tutti gli effetti. **N.B.:** è necessario usare ~~i Cartellini Pozione~~ **un Cartellino Alchimia** per indicare l'effetto della Bevanda, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico.

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

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

Costo: 1 PE

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

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

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Paralizzare 1*

Costo: 3 PE

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

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

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

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 - Acqua, 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 - Acqua, 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: Respirare sott'acqua {I} [Duraturo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

Costo: 1 PE

L'incantatore permette, a sé stesso o ad un Bersaglio toccato, di respirare sott'acqua. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Sguardo del Mostro {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Contaminazione, Sortilegio: Arma Avvelenata*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Idromante richiama una fugace visione del Mostro delle Profondità. È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

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

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Paralizzare 2*

Costo: 1PS+XPE

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

- Con 2 PE può aggiungere la Chiamata PARALYZE
- Con 5 PE può aggiungere la Chiamata PARALYZE 2
- Con 8 PE può aggiungere la Chiamata MASS PARALYZE NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO
- Con 10 PE può aggiungere la Chiamata MASS KEEP PARALYZE 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: Strale 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

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: *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Strale 2*

Costo: 3 PE

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

Sortilegio: Stretta delle Onde {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Acqua Taumaturgica 2*

Costo: ~~1 PS e 2 PE~~ 5 PE

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

Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

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

Costo: 4 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri del gelo ed evoca una tempesta di aghi di ghiaccio. Fino a due Bersagli subiscono la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 2 {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri del gelo ed evoca una tempesta di aghi di ghiaccio. Fino a tre Bersagli subiscono la chiamata DOUBLE SILVER.