

NOME _____

ASPETTO _____

Nome: Angyth, Ustod, Vier, Vortald, Tator, Peran, Liat, Hondra, Veon, Denel, Ceradi, Ester, Eliot, Vesnys, Kalorme, Kalcer, Brenn, Kimble, Shawn, Isaac, Deaglan.

- » Occhi luminosi, occhi bianche, occhi intensi
- » Calvo, capelli selvaggi, testa tatuata
- » Corpo sfregiato, corpo muscoloso, completamente glabro
- » Vestiti laceri, abiti fluenti, fronzoli

Assegna questi punteggi alle tue capacità: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

FORZA	DESTREZZA	COSTITUZIONE	INTELLIGENZA	SAGGEZZA	CARISMA
■ DEBOLE -1	■ MALFERMO -1	■ MALATO -1	■ STORDITO -1	■ CONFUSO -1	■ SFREGIATO -1
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR

DANNI  ARMATURA  PF  ATTUALI MASSIMI I tuoi PF massimi sono 10+ COSTITUZIONE

ALLINEAMENTO

BUONO

Usa il tuo Condotto per aiutare qualcuno a costo di soffrire

CAOTICO

Usa il tuo Condotto per causare grande disordine o caos

MALVAGIO

Usa il tuo Condotto per infliggere devastazione nel mondo

CONDOTTO

Dentro di te risiede un passaggio di pura magia.

Scegli un **Elemento Primario**. La tua magia è di questo elemento.

Fiamma, Ghiaccio, Ombra, oppure _____

Scegli un **Punto di Emanazione**. Questo punto è da dove la magia lascia il tuo corpo.

Fronte, Occhi, Bocca, Dita, oppure _____

LEGAMI

Inserisci il nome di un alleato in almeno uno dei seguenti:

Farò in modo che _____ rispetti il potere che brandisco.

Vedo del potenziale grezzo in _____.

_____ è spaventato dal mio potere, con buone ragioni.

_____ e io ci siamo aiutati in infinite situazioni.

EVOCARE ELEMENTALE

Quando osservi dentro di te e chiami un essere elementale, scegli un'etichetta per le Tecniche e Tira+COS.

Con 10+, l'Elementale fluisce fuori da te e un flusso di magia lo connette al punto di emanazione come un guinzaglio. La natura dell'Elementale e il suo aspetto rappresentano l'etichetta che hai scelto. Guadagni 1D4 Controllo.

Con 7-9, l'Elementale è anche lunatico o problematico, scegli 1.

- Devi immediatamente spendere un Controllo.
- Rappresenta un'etichetta differente. Il GM ti dirà quale.
- Ti disprezza e certamente diventerà ostile in un secondo momento.

Fino a quando l'elementale rimane al guinzaglio, tu hai la mossa Protezione Elementale e la mossa Attacco Elementale.

Quando hai 0 Controllo l'elementale è libero! Agisce di sua volontà, può usare la sua etichetta quando vuole e i suoi PF sono il tuo livello*2. Forse è amichevole, forse ostile, forse dispettoso, forse solo annoiato.

MOSSE INIZIALI

STILLARE

Puoi emanare una piccola quantità del tuo elemento per svolgere piccoli compiti o per impressionare qualcuno senza dover **Canalizzare**.

CANALIZZARE

Quando apri un **Condotto** e canalizzi la magia attraverso il tuo corpo, **tira+COS**.

Con 10+, magia grezza del tuo Elemento Primario fuoriesce dal tuo punto di emanazione.

Usa una delle tue tecniche.

Con 7-9, stessa cosa, ma il potere è troppo grande. Devi usare il tuo corpo come una diga, e prendere 1D4 danni (ignorano l'armatura) o consentire al potere di passare. Se permetti al potere di passare, soffrirai una o più complicazioni, il GM ti dirà quale.

Esempi:

La magia fuoriesce da un punto diverso del tuo corpo o è di un elemento differente.

La magia ha un effetto inatteso sull'ambiente.

La magia causa una onda d'urto e tu sei gettato indietro.

TECNICHE

Hai delle tecniche speciali che ti consentono di esercitare un controllo limitato sul flusso della magia. Quando spendi diverse ore a sviluppare una nuova tecnica, aggiungila alla tua lista o sostituiscine una già esistente. Puoi imparare fino a tre tecniche.

Tieni in mente il tuo elemento primario, dà un nome alla Tecnica e scegli due etichette.

Proiettile: 1D6 se a distanza (*Vicino*).

Esplosione: 1D8 danni se corpo a corpo.

Penetrante: (*Perforante 2*).

Barriera: +1 armatura per te fino al prossimo Canalizzare.

Hazard: effetto ambientale.

Impetuoso: (*Possente*)

Esempi: Muro di terra (Hazard, Barriera) Vento impetuoso (Esplosione, Impetuoso).

PROTEZIONE ELEMENTALE

Quando tu o il tuo elementale subite danni, perdi un **Controllo** e il danno è negato.

ATTACCO ELEMENTALE

Quando ordini al tuo elementale al guinzaglio di usare la sua etichetta, **tira+Controllo**.

Con 10+, successo.

Con 7-9, perdi anche un controllo.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo carico è 9+FOR. Inizi con delle razioni (5 usi, peso 1) e un balsamo rinfrescante che fa bene al tuo punto di emanazione (peso 0).

Scegli uno:

- Armatura di cuoio (armatura 1, peso 1)
- Pozioni curative (3 utilizzi, peso 0), kit dell'avventuriero (5 usi, peso 1)

Scegli la tua arma di rinforzo:

- Coltello (corta, peso 1)
- Bastone (media, due mani, peso 1)

Scegli uno:

- Sali da annusare (però 0) e antitossina (1 uso, peso 0).
- Portamonete con 1D10 monete.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello da 2 a 5, scegli tra queste mosse.

SQUARCIO

Hai imparato ad accrescere il flusso di magia a discapito dell'integrità del tuo corpo. **Quando fai danno con una tecnica**, puoi tirare un d4 extra per i danni. Se fai 1 o 2, anche tu subisci il danno (il danno che tu subisci ignora l'armatura).

CALLO

Il tuo corpo è divenuto quasi del tutto immune al tuo Elemento Primario. Hai 5 armatura contro qualsiasi fonte di danno causata dal tuo Elemento Primario.

DOMINATORE DEGLI ELEMENTI

Il controllo sul tuo Elemento Primario si estende oltre il tuo corpo. **Quando manipoli qualcosa fatta del tuo Elemento Primario che si trova nei pressi, tira+COS.**

Con 10+, hai 3 Prese. Con 7-9 hai 1 Presa. Fino a che continui a concentrarti, puoi spendere le Prese, una ad una, per scegliere una opzione.

- Fa danno a qualcosa (1D6).
- Ha l'etichetta Possente.
- Si muove verso una nuova posizione, che devi poter vedere.
- Assume una forma particolare (che mantiene anche dopo che smetti di concentrarti).

TECNICA PERSONALE

Puoi aggiungere un ulteriore slot **Tecniche**. Questa **Tecnica** può avere 3 etichette.

DOPPIO CONDOTTO

Scegli un altro Elemento. Con uno schiocco di dita o qualcosa di simile puoi passare da un elemento all'altro. Le tue Tecniche per entrambi gli elementi hanno le stesse etichette, ma un solo elemento per volta può essere usato come Elemento Primario.

IL MIO CORPO È PRONTO

Quando hai qualche minuto per concentrarti senza essere interrotto, puoi mettere fine alla tua concentrazione e **Canalizzare** la tua energia con un successo automatico.

TELETRASPORTO

Aggiungi l'etichetta **Teletrasporto** alla tua lista di etichette. Quando una tecnica ha questa etichetta, puoi immediatamente Teletrasportarti in qualche luogo Vicino. Descrivi come accade. Esempi: Fulmine Volante (Teletrasporto, Proiettile).

GUERRIERO DEL CONDOTTO

Il tuo Elemento Primario avvolge la tua arma. Quando tiri per **Taglia e Spacca**, con 10+ puoi applicare al tiro un'etichetta Tecnica al tuo attacco.

RIASSORBI ELEMENTALE

Quando riassorbi un Elementale che hai chiamato, tira+COS.

Con 10+ l'elementale è riassorbito attraverso il tuo condotto. Con un 7-9 tu lo riassorbi, ma il tuo corpo ne soffre (subisci 1d4 danni che ignorano l'armatura)?

Quando raggiungi un livello da 6 a 10, scegli tra queste mosse o quelle dei livelli 2-5.

LACERAZIONE

§ *Richiede: Squarcio*

Quando usi **Squarcio**, puoi decidere di tirare fino a tre dadi bonus (1D4, 2D4 o 3D4). Per ogni tiro pari a 1 o 2 subisci anche tu i danni corrispondenti e ignorano l'armatura.

ESPANSIONE

Ottieni l'etichetta **Area**. Quando una **Tecnica** ha questa etichetta, la tua tecnica colpisce fino a tre bersagli vicini fra loro. Se causa danni, tira una volta e applica ad ogni bersaglio. Attento a non colpire i tuoi alleati!

Esempi: Grande Fiammata (Proiettile, Area), Scudo degli Alleati (Barriera, Area). In questo caso tu e altri due alleati vicini a te potrete beneficiare della barriera.

ARMATURA ELEMENTALE

La tua etichetta **Barriera** ora fornisce +2 Armatura fino alla tua prossima canalizzazione.

ONDA DEVASTANTE

§ *Richiede: Tecnica personale*

Quando usi la tua Tecnica Personale, puoi scegliere di aggiungere temporaneamente una quarta etichetta, ma per farlo devi subire 1D4 danni che ignorano l'armatura.

OSMOSI

§ *Richiede: Riassorbi elementale*

Quando Riassorbi il tuo elementale, con un 10+ il tuo corpo guarisce di 1D6 danni.

FALLOUT

Quando uccidi un nemico attraverso Canalizzare, il cadavere diventa Pericoloso.

TRAUMA

Quando causi un danno, puoi decidere di subire una debilità per tirare di nuovo i tuoi dadi danno. Se hai già 6 debilità questa mossa non può essere usata.

AFFLIZIONE

Quando canalizzi e tiri un 12+, scegli qualcosa che il tuo bersaglio ha addosso (un oggetto, un'arma, un arto). Questo si congelerà, brucerà o subirà qualsiasi altro effetto che abbia senso col tuo elemento principale.

NON CHIUDERE GLI OCCHI

Puoi usare **Tecniche** che hanno l'etichetta **Teletrasporto** su altri bersagli.

CAMPIONE DEL CONDOTTO

§ *Richiede: Guerriero del condotto*

Il tuo Elemento Primario avvolge il corpo. **Quando Tagli e Spacchi**, con 10+ aggiungi un'etichetta **Tecnica** e l'etichetta **Barriera**. La barriera dura fino al prossimo **Canalizzare** o al prossimo **Taglia e Spacca**.

EVOCATORE SPERICOLATO

Quando Evochi l'elementale, con 10+ puoi scegliere un'opzione dalla lista 7-9 per far avere all'elementale 2 etichette invece che una sola.

MOSSA MORTALE

Quando muori (se fallisci o rinunci alla mossa **Ultimo Respiro**) puoi usare questa mossa.

ROTTURA

Ti sei sempre chiesto cosa sarebbe successo al tuo Condotto se il tuo corpo non fosse stato là a interromperlo. Bene, adesso il mondo può finalmente scoprirlo. Quando muori, la diga si rompe. Quello che resta del tuo cadavere esplode mentre l'energia magica del tuo elemento si riversa all'esterno. Tutti quelli che sono nei pressi sono proiettati all'indietro, mentre il tuo Condotto ora galleggia a mezz'aria, una via per i piani elementali o un passaggio per l'energia magica. L'area intorno sarà per sempre irradiata dal tuo elemento e comincerà presto a mostrare i segni del tuo Elemento Primario. Davvero, Canalizzatore, hai lasciato il tuo marchio sul mondo.