

## FOCUS

---

Concentrandoti, puoi amplificare gli effetti dei trucchetti migliorati. Quando lanci un trucchetto migliorato, puoi spendere un punto Focus per applicare il potenziamento di quel trucchetto.

Hai un totale di 2 punti Focus, che si rigenerano dopo ogni riposo lungo o dopo 10 minuti trascorsi a meditare.

## TRUCCHETTI MIGLIORATI

---

Alcuni dei tuoi vecchi trucchetti sono diventati più potenti, e le tue nuove abilità mentali possono ulteriormente amplificarli. Ne hai anche guadagnati alcuni.

### Individuazione del magico

La tua mente ti permette di percepire forze agli altri precluse. Quando lanci *Individuazione del magico*, diventi consapevole di qualunque creatura che, all'interno dell'emanazione, sia soggetta agli effetti di un incantesimo o stia trasportando un oggetto magico. Inoltre, puoi determinare la principale fonte di magia dei pericoli presenti all'interno dell'emanazione (si applicano le normali restrizioni per l'individuazione delle illusioni). Questa percezione si manifesta come un'alterazione del campo visivo, come un'aura colorata - nonostante ciò, non è chiaro né di che incantesimo si tratti né quali oggetti siano magici.

**Potenziamento:** quando individui la presenza di magia su un nemico o un pericolo, per 3 round guadagni un bonus di status +1 sui tiri salvezza contro qualunque magia origini da quel nemico o pericolo. Se individui molteplici fonti di magia con un singolo lancio di *individuazione del magico*, ottieni il bonus contro tutte.

### Guida

Il raggio di *Guida* aumenta fino a 36,5 metri.

**Potenziamento:** puoi lanciare *Guida* come reazione quando un tuo alleato fallisce un tiro per colpire, una prova di Percezione, un tiro salvezza o una prova di abilità, e il bonus di *guida* cambierebbe il fallimento in un successo o il fallimento critico in un fallimento.

### Intravedere le debolezze

**Lancio** 1 azione, verbale

**Raggio** 18 metri; **Bersaglio** 1 creatura

**Durata** 1 minuto

La tua lucida consapevolezza delle cose intorno a te ti permette di vedere attraverso le difese dei tuoi nemici. Il primo alleato che colpisce il bersaglio, infligge danni di precisione aggiuntivi pari a 1 + il livello di questo incantesimo, dopodiché l'incantesimo termina.

**Potenziamento:** i danni di precisione aggiuntivi sono 1d4 + 1.

## Esplosione psichica

**Frequenza** una volta per round

Con un pensiero fugace, incanali violente energie psichiche verso una creatura vicina. Prendi di mira una creatura entro 9 metri, che subisce 1d4 danni contundenti (tiro salvezza base su Riflessi). Al terzo livello e ogni 2 livelli successivi, il danno aumenta di 1d4.

**Potenziamento:** nessuno.

## INCANTESIMI

---

### Ariete cinetico (1° livello)

**Lancio** da 1 a 3 azioni, verbale

**Raggio** vario; **Bersaglio** 1 o più creature

**Tiro salvezza** Tempra

Concentri attorno a te una gran quantità di energia cinetica, per poi rilasciarla in linea retta o in un'increspatura concentrica. Tutte le creature bersagliate dall'incantesimo devono superare un tiro salvezza su Tempra o essere spinte indietro di 3 metri (6 metri se il fallimento è critico).

- [1 azione] L'incantesimo bersaglia una creatura entro 4,5 metri.
- [2 azioni] L'incantesimo bersaglia una creatura entro 9 metri. La distanza alla quale il bersaglio è spinto se fallisce il tiro salvezza raddoppia; se il fallimento è critico, il bersaglio cade a terra prono e subisce 1d6 danni contundenti.
- [3 azioni] L'incantesimo bersaglia tutte le creature all'interno di un'emanazione di 1,5 metri.

### Presagio (2° livello)

**Lancio** 10 minuti (materiale, somatico, verbale)

**Descrizione** Hai la possibilità di dare una rapida occhiata al futuro. Durante il lancio di questo incantesimo, chiedi di sapere i risultati di una particolare linea di azione.

L'incantesimo può predire risultati fino a 30 minuti nell'immediato futuro, e rivela le migliori risposte del GM tra i seguenti esiti:

*Prosperità:* i risultati saranno favorevoli.

*Sventura:* i risultati saranno sfavorevoli.

*Prosperità e Sventura:* i risultati saranno sia favorevoli che sfavorevoli.

*Niente:* i risultati non saranno particolarmente favorevoli né sfavorevoli.

Il GM tira in segreto una Prova Semplice con CD 6. Con un Fallimento, il risultato è sempre "Niente". Per questo è impossibile stabilire se un risultato "Niente" è esatto. Se qualcun altro pone una domanda sullo stesso argomento del primo lancio di presagio durante un lancio aggiuntivo, il GM usa il risultato del tiro segreto del primo lancio. Se le circostanze cambiano, tuttavia, è possibile ottenere un risultato diverso.

## **ABILITÀ**

---

### **Scatenare la Psiche**

La barriera tra la tua mente e il mondo esterno si assottiglia, e puoi liberare il tuo reale potere psichico.

**Innesco** Il tuo turno inizia

**Requisiti** Sei in combattimento, hai lanciato un incantesimo nel tuo turno precedente e non sei sbigottito

La tua Psiche è sguinzagliata per 2 round o finché non cadi privo di sensi. Non puoi placare volontariamente la tua psiche. Mentre la tua Psiche è sguinzagliata:

- Sei costantemente circondato da manifestazioni visive della tua Psiche.
- Quando lanci un incantesimo che provoca danni, i danni provocati dall'incantesimo ottengono un bonus di status pari al doppio del suo livello. Si applica solo agli incantesimi che non hanno una durata.
- Il tuo subconscio può calcolare automaticamente forze e vettori, mostrandoti il possibile percorso degli attacchi diretti contro di te. Al costo di 1 azione, ottieni un bonus di circostanza +2 alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Dopo che la tua Psiche si placa, la tua mente si deve riprendere dallo sforzo. Non puoi usare *Scatenare la Psiche* per 2 round e sei sbigottito 1 per 2 round.