

Regole Per il Lancio dei Sortilegi Arcani

Gli incantatori arcani devono seguire le seguenti regole quando intendono lanciare sortilegi.

- * Non si può lanciare alcun sortilegio mentre si indossa una qualsiasi armatura.
- * Durante il lancio di un sortilegio non è concesso spostarsi se non camminando molto lentamente o nel caso si debba per necessità evitare un pericolo (Fuori gioco).
- * Durante il lancio di un sortilegio non è concesso impugnare alcun oggetto che non abbia valore narrativo ai fini del lancio. Pertanto è vietato impugnare armi, scudi o oggetti di vario genere, fatta eccezione per talismani, bacchette e simili.
- * L'abilità Incanalare garantisce l'accesso a un livello di lancio di un sortilegio pari o inferiore al livello dell'abilità.
- * È necessario ripetere la formula complessiva (composta da Formula d'apertura generale + Formula specifica del sortilegio) un numero di volte pari al livello di lancio che si intende utilizzare. Se tale formula viene ripetuta troppo celermente (fenomeno altresì conosciuto come Fast Casting) si potrebbe venire puniti con chiamate di danno dichiarate dai vari Narratori e Arbitri presenti (tali chiamate si generano IC a causa di uno sbagliato utilizzo dei Venti della Magia).
- * Il livello di lancio 0 non richiede nessun reagente per essere utilizzato (leggi i paragrafi seguenti per maggiori dettagli), ma può essere utilizzato solamente una volta per combattimento. Per utilizzare questo sortilegio è necessario pronunciare una sola volta la formula complessiva.
- * Per il lancio di un sortilegio occorre consumare un numero di Cartellini reagente comune o Cartellini reagente frattaglie pari al numero di reagenti richiesti X il livello di lancio scelto. I cartellini così consumati devono essere strappati alla fine del lancio del sortilegio, prima di dichiarare le chiamate/effetti (i cartellini possono essere consegnati anche ad un narratore).
- * È possibile lanciare comunque un sortilegio anche se non si hanno reagenti sufficienti da impiegare, l'incantesimo ha effetto normalmente ma il mago incappa in un Incidente di Lancio. NB: in questa maniera è possibile utilizzare sortilegi impiegando anche zero reagenti.
- * Lanciare un sortilegio senza utilizzare il numero di cartellini reagente richiesto per il lancio comporta dei danni diretti all'incantatore (chiamati Incidenti di Lancio), variabili a seconda del numero di cartellini reagente richiesti per lanciare il sortilegio. Non è mai possibile lanciare un incantesimo con meno reagenti del normale, ma subendo un Incidente di Lancio pari alla differenza fra reagenti impiegati e reagenti effettivamente richiesti (ad esempio, NON è possibile lanciare un sortilegio che richiede tre reagenti utilizzandone uno solo e subendo così un Incidente di Lancio pari a 2 reagenti; o si hanno tutti i reagenti necessari oppure il sortilegio provoca un Incidente di Lancio pari al numero di reagenti richiesti per lanciarlo). NB: non è mai possibile ridurre in qualsiasi modo l'effetto dell'Incidente di Lancio.

Incidenti di Lancio

Numero di reagenti necessari per lanciare il sortilegio	Effetti dell'Incidente di Lancio
1 reagente	Il mago subisce un danno ZERO su una locazione a sua scelta.
2 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO su due locazioni a sua scelta.

3 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO su tre locazioni a sua scelta.
4 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO su quattro locazioni a sua scelta.
5 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO su cinque locazioni a sua scelta.
6 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO su sei locazioni a sua scelta.
7 reagenti	Il mago subisce un danno ZERO che genera ferite Aggravate, su sei locazioni a sua scelta.
8 reagenti	Il mago subisce un danno FATAL su sei locazioni a sua scelta.
9 reagenti	Il mago subisce un danno FATAL su sei locazioni a sua scelta. Se il mago sopravvive non può lanciare sortilegi per un ora.
10 reagenti	Il mago subisce un danno FATAL su sei locazioni a sua scelta. Se il mago sopravvive non può lanciare sortilegi per un'intera giornata di gioco.
11 reagenti o più	Il mago squarcia la realtà venendo risucchiato nel reame del caos; subisce una chiamata TELEPORT seguita da una chiamata MORTAL (salvo rarissime eccezioni).

Per ogni Sfera di Magia viene specificato l'effetto narrativo che ha l'Incidente.

- * I sortilegi che richiedono concentrazione rimangono attivi fintanto che l'effetto dell'incantesimo dura o fino al lancio di un altro incantesimo (che porrà termine al sortilegio che richiedeva concentrazione). Quando un personaggio mantiene attivo un effetto a concentrazione è comunque libero di muoversi, parlare, combattere. In caso l'incantatore perda conoscenza o finisca in coma la concentrazione viene interrotta.
- * I sortilegi che permettono di effettuare chiamate a distanza hanno una portata utile di 10 metri, mentre per utilizzare i sortilegi che richiedono il contatto con il bersaglio, si deve effettivamente toccare il giocatore bersaglio dell'incantesimo.
- * Ogni sortilegio viene descritto utilizzando il seguente modello:

Nome del Sortilegio (numero di reagenti da spendere per livello di lancio) – costo in p.ab [nome utilizzato nel DataBase online]

Formula: la formula specifica per ogni sortilegio

Azioni: le azioni che si devono compiere durante il lancio del sortilegio. È possibile che vi siano descritti particolari oggetti che si devono possedere.

(Livello di Lancio) – effetti che provoca il sortilegio a quel determinato livello di lancio.

Effetti IC: descrizioni ed effetti puramente narrativi.

Sfera Comune

Formula d'apertura iniziale della sfera comune: *Io sono la potenza primordiale che spira attraverso il creato, io sono l'incessante mutare degli otto venti. Attingo al potere dell'Aethyr.*

Luce Arcana (0 reagenti per livello lancio) – 5 p.ab

Formula: *deformo la luce col mio verbo e la incateno in questo involucro con riti ancestrali*

Azioni: toccare l'oggetto "incantato"

0- il mago può accendere una luce elettrica che sia stata costruita in maniera da sembrare IC una fonte di luce magica come, ad esempio, un bastone adornato da rune mistiche che racchiude, sulla sua sommità, una lampadina nascosta in una pietra preziosa.

NB: se non si possiede questo sortilegio non è possibile utilizzare gli oggetti sopra descritti. Il sortilegio dura fino a che il mago non decide di terminarlo (può essere attivo anche se il mago è in coma).

Arma Aethyrica (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Formula: *il mio spirito si specchi in quest'arma affinché nessuna difesa si opponga al mio volere*

Azioni: legare sull'arma una fascia adornata da rune mistiche.

0- il mago può effettuare un colpo ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

1- il mago può effettuare due colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

2- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC:

Dispersione (1 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab

Formula: *Dissipo il potere dell'Aethyr!*

Azioni: puntare o toccare il bersaglio.

1- il mago può effettuare una chiamata DISPEL 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata DISPEL 2 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata DISPEL 3 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata DISPEL 4 a distanza.

5- il mago può effettuare una chiamata DISPEL 5 a distanza.

NB: a differenza degli altri sortilegi, non si deve pronunciare la formula per ogni livello di lancio, ma basta semplicemente intonarla una sola volta. Se la chiamata DISPELL dovesse avere effetto (ovvero non viene dichiarato un NO EFFECT di risposta), il mago non potrà utilizzare altri sortilegi per 10 secondi per livello di lancio utilizzato nella *Dispersione*.

Effetti IC:

Armatura Aethyrica (3 reagenti per livello di lancio) – 45 p.ab

Formula: *il mio scudo è il mio imperscrutabile pensiero, la mia armatura è il mio indiscusso potere*

Azioni: disegnarsi una runa in fronte.

1- il mago guadagna 1 VP alocazionale (simile all'abilità Parata Fulminea).

2- il mago guadagna 2 VP alocazionale (simile all'abilità Parata Fulminea).

3- il mago guadagna 3 VP alocazionale (simile all'abilità Parata Fulminea).

NB: il sortilegio NON richiede concentrazione, inoltre dura fino a che i VP conferiti da tale sortilegio non sono terminati.

Effetti IC:

Incantesimo Rituale (vedi la descrizione per il costo in reagenti) – 30 p.ab

Formula: al contrario degli altri sortilegi, il mago deve salmodiare qualsiasi testo da lui redatto per la durata di 5 minuti

Azioni: diverse a seconda degli effetti (leggere quanto segue); più la rappresentazione del rituale sarà scenica e più le probabilità di successo aumenteranno.

Rimuovere Maledizioni: il mago può rimuovere una maledizione (contraddistinta dalla chiamata REPEAT) che causi un effetto con livello di potere pari od inferiore al suo rank di Incanalare; i reagenti impiegati in questo rituale sono 2 per il livello di potere della chiamata da rimuovere (esempio, per rimuovere un REPEAT PAIN fisico 3 sarà necessario un mago con almeno Incanalare III e che spenda 6 reagenti).

Estendere Sortilegi: il mago può lanciare un sortilegio che normalmente ha effetto solo su se stesso, su un bersaglio toccato (che sia consenziente); il sortilegio una volta lanciato sul bersaglio, mantiene le solite

limitazioni e la solita durata di tempo della sua versione originale. Per utilizzare questo rituale è necessario consumare un numero di reagenti pari a quelli che richiederebbe normalmente il sortilegio, più 1 reagente aggiuntivo per ogni livello di lancio utilizzato nel sortilegio da estendere (esempio, se si vuole lanciare su un bersaglio il sortilegio Scudo di Aqshy al 2° livello di lancio sarà necessario spendere 4 reagenti più altri 2). I sortilegi estesi che richiedono concentrazione smettono di richiederla. Non è possibile estendere un sortilegio che non si conosce. Non è possibile utilizzare questo rituale per utilizzare un livello di lancio di un sortilegio che normalmente non sarebbe accessibile al PG (esempio, non si può estendere una Spada Fiammeggiante di Rhuin al 3° livello di lancio se non si possiede l'abilità Incanalare III).

Emulare Sortilegi: il mago può emulare, con un rituale, effetti di sortilegi della propria sfera che non conosce; il costo di tale rituale è lo stesso dell'incantesimo emulato moltiplicato due (esempio, un mago che vuole emulare la Pelle Impenetrabile di Pann lanciata al 2° livello di lancio spenderà un totale di 8 reagenti). Similmente al rituale di Estendere Sortilegi, Non è possibile utilizzare questo rituale per utilizzare un livello di lancio di un sortilegio che normalmente non sarebbe accessibile al PG. Se nel sortilegio emulato è contemplato un bersaglio questo deve essere consenziente oppure inerme.

Contribuire al Rito: si può utilizzare questo rituale per potenziare un rituale già attivo effettuato da un altro mago. Tramite questo sortilegio è possibile aumentare di 1 il rank di incanalare al fine dell'utilizzo di Rimuovere Maledizione del mago ritualista bersaglio; oppure è possibile sottrarre un numero di reagenti pari al proprio rank di Incanalare al costo complessivo del rituale, per utilizzare questa seconda versione è necessario conoscere la solita Sfera di Magia del ritualista a cui si è Contribuito (esempio, un mago con incanalare II e Sfera delle Bestie, decide di aiutare un suo collega nell'emulazione della Pelle Impenetrabile di Pann lanciata al 2° livello di potere; il costo in reagenti del rituale verrà ridotto di due per un totale di 6 reagenti).

NB: quando si utilizza questo sortilegio è necessario avvertire un narratore; inoltre se viene utilizzato molte volte al giorno, potrebbe generare degli Incidenti di Lancio (a descrizione del narratore).

Sfera del Fuoco

La “Chiave dei Segreti” è il simbolo dei Piromanti che compongono l’Ordine Splendente.

I maghi del fuoco incidono sulla loro carne tatuaggi utili per incanalare il potere impetuoso e furibondo del fuoco, meglio noto come la manifestazione del “vento di Aqshy”. Questi incantatori si accompagnano spesso agli eserciti, dato il potere eccezionalmente distruttivo delle loro magie.

Torri sormontate da fiamme compongono il loro Collegio; esse vengono occultate da potenti incantesimi e appaiono ai profani come edifici in rovina coperti di cenere. Durante l’estate la zona può apparire come se fosse coperta da una foschia scintillante.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: il mago semplicemente non riesce a controllare l'impetuoso vento rosso che finisce per ustionarlo gravemente!

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono la furia ardente d' una fiamma sempiterna, io sono la terrificante potenza distruttiva dei vulcani. Plasmo il vento dell' Aqshy*

Cuori Ardenti (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [resistenza alla paura]

Formula: *che il vento rosso possa gonfiare il tuo petto di indomito ardore e di ruggente coraggio*

Azioni: toccare i bersagli del sortilegio.

1- il mago guadagna +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che lo colpirà.

2- il mago ed altri due bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

3- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

4- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +2 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento oppure fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere FEAR che si subisce). Il mago non può estromettersi volontariamente da questo sortilegio, inoltre questo viene considerato richiedere concentrazione fino a che il mago non avrà utilizzato il bonus derivante dall'incantesimo.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento dell'Aqshy per avvolgere lo spirito del bersaglio, rendendolo “inspiegabilmente” più coraggioso (e spaccone). Questo sortilegio è tristemente noto per far scoppiare delle risse fra i bersagli dell'incanto.*

Spada Fiammeggiante di Rhuin (1 reagente per livello di lancio) – 15 p.ab [arma incantata]

Formula: *che quest'arma sia incandescente come viva brace che scintilla sul metallo temprato*

Azioni: legare sull'arma una fascia rossa adornata da rune mistiche.

0- il mago può effettuare due colpi FIRE con armi da corpo a corpo.

1- il mago può effettuare quattro colpi FIRE con armi da corpo a corpo.

2- il mago può effettuare quattro colpi FIRE DOUBLE con armi da corpo a corpo.

3- il mago può effettuare quattro colpi FIRE TRIPLE con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago utilizza la sua arma come catalizzatore del vento rosso, facendola diventare estremamente rovente; di solito però, come conseguenza di tale incanto, la mano che brandisce la Spada Fiammeggiante si ustiona (soltanto narrativamente, nessun danno al livello regolistico).*

Corona di Fuoco (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [inabilitante debole a distanza]

Formula: *Innalzo feroci vampe rubiconde affinché siano la mia maestosa e vermiglia corona*

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

1- il mago può effettuare una chiamata DOMINATION mentale 1 “non attaccarmi” a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata DOMINATION mentale 2 a distanza, oppure due chiamate DOMINATION mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata DOMINATION mentale 3 “non attaccarmi” a distanza, oppure tre chiamate DOMINATION mentale 1 “non attaccarmi” a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata DOMINATION mentale 4 “non attaccarmi” a distanza, oppure quattro chiamate DOMINATION mentale 1 “non attaccarmi” a distanza.

NB: il comando impartito con la dominazione deve sempre essere il “non attaccarmi”.

Effetti IC: *il mago si ammantava di un'aura di potere sovranaturale che intimorisce i propri avversari.*

Palla di Fuoco (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [incantesimo di danno minore]

Formula: *Che un globo di fuoco possa carbonizzare tutto ciò che osa ostacolare il suo passo*

Azioni: puntare il bersaglio una sfera rossa atta a simulare la palla di fuoco.

0- il mago può dichiarare una chiamata FIRE a distanza.

1- il mago può dichiarare una chiamata FIRE DOUBLE a distanza.

2- il mago può dichiarare una chiamata FIRE TRIPLE a distanza.

Effetti IC: *il mago scaglia un semplice, ma efficace globo fiammeggiante contro il bersaglio.*

Divampare dell'Ira (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: *Come rogo inarrestabile, il vento rosso accenda il vostro senno con focolai d'ira funesta*

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

1- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 2, oppure due chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 3, oppure tre chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 4, oppure quattro chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento rosso per far piombare il bersaglio in un'ira cieca.*

Scudo di Aqshy (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Formula: *che chi padroneggia il fuoco non tema le fiamme ma le plasmi a sua invisibile difesa*

Azioni: disegnarsi la runa del vento rosso sulla fronte

1- il mago guadagna una RD 1 per resistere ai danni di natura FIRE.

2- il mago guadagna una RD 2 per resistere ai danni di natura FIRE, inoltre i danni FIRE CRUSH o FIRE THROUGH vengono ridotti a semplici danni ONE.

NB: Il sortilegio dura fino a che il mago non va in coma. Inoltre le ferite di natura FIRE riportate non contano come aggravate ai fini della guarigione.

Effetti IC: *Il mago manipola il vento del Aqshy creando uno scudo intangibile che lo protegge dalle fiamme. Dopo aver lanciato questo sortilegio il mago inizia ad odorare fortemente di zolfo.*

Teschio di Fuoco (2 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab [incantesimo di danno medio]

Formula: *evoco il beffardo teschio di fuoco affinché non dia scampo al tuo corpo e alla tua anima*

Azioni: puntare il bersaglio con la simulazione di un teschio umano.

2- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata DOUBLE FIRE THROUGH seguita da una chiamata FEAR mentale 1

3- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata TRIPLE FIRE THROUGH seguita da una chiamata FEAR mentale 2

NB: le due chiamate devono essere dirette contro il medesimo bersaglio. La seconda chiamata deve sempre essere dichiarata dopo circa 5 secondi dalla prima, in questo lasso di tempo il mago deve continuare ad indicare il bersaglio e continuare a recitare la concentrazione del sortilegio.

Effetti IC: *il mago evoca dal reame dell'immaterium una teschio ghignante completamente fatto di fiamme il quale, con risate ultraterrene (udibili solo dal piromante), si scaglia contro lo sventurato bersaglio. Si dice che se una persona riesce a sopravvivere a tale sortilegio, la sua anima sarà per sempre segnata da un alone del vento rosso.*

Dardo Infuocato (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [incantesimo di danno superiore]

Formula: *che la potenza distruttiva del vento rosso ti incenerisca con una strale di fuoco*

Azioni: puntare il bersaglio con una sfera rossa atta a simulare il dardo.

4- il mago può dichiarare una chiamata di danno FIRE ZERO a distanza

5- il mago può dichiarare una chiamata di danno DOUBLE FIRE ZERO a distanza

Effetti IC: *la versione incredibilmente più potente della Palla di Fuoco...il bersaglio viene semplicemente brutalizzato dalla quantità di fuoco che lo investe.*

Tempesta di Fuoco (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: *invoco a me il calore che tutto permea, possa io sferzare l'aria con una tempesta di fuoco!*

Azioni: puntare i bersagli

3- il mago può effettuare quattro chiamate di danno a distanza DOUBLE FIRE THROUGH.

4- il mago può effettuare quattro chiamate di danno a distanza TRIPLE FIRE THROUGH.

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC: *il mago si sovraccarica di energie magiche per poi rilasciarle tutte insieme in una crepitante esplosione di fiamme...inutile dire che molto spesso sopracciglia e capelli del piromante vangono coinvolti nella vampata di fuoco!*

Flagello di Fiamme (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: *imbriglio le fiamme più ancestrali, che la mia arma sia distruttivo flagello di fiamme.*

Azioni: legare sull'arma una fascia rossa adornata da rune mistiche.

4- il mago può effettuare tre colpi FIRE ZERO con armi da corpo a corpo.

5- il mago può effettuare cinque colpi FIRE ZERO con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC: *La versione incredibilmente più potente della Spada Fiammeggiante; questo sortilegio solitamente è utilizzato dagli Arcimaghi Piromanti, in quanto le energie del vento rosso scorrono così impetuose che anche un solo gesto sbagliato, può provocare l'esplosione del mago.*

Sfera delle Bestie

Il ferino "vento di Ghur" viene ascoltato dai maghi selvaggi dell'Ordine d'Ambra, il cui simbolo è la "Freccia del Cacciatore".

Questi maghi si trovano a loro agio nelle zone dove le forze primitive, selvagge ed ancestrali della natura pervadono il territorio. Essi tendono pertanto a rifuggire la civiltà in quanto la loro magia attinge dal lato barbaro, spietato e cacciatore che arde dentro ogni essere vivente. Tali incantatori manipolano forze mistiche selvagge, tramite le quali controllano la fauna e prendono l'aspetto degli animali.

Di tutti gli Ordini, quello d'Ambra è l'unico privo di un edificio: la vera sede è costituita dalle grotte scavate nelle Colline d'Ambra, protette da temibili fiere fedeli a questi maghi.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: Qualcosa va terribilmente sorto durante i delicati rituali di lancio; il

mago si vede deformare muscoli, ossa e organi interni a seguito di una metamorfosi catastrofica.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono la bestia selvaggia che annuncia ogni caccia, io sono l'indomabile potenza primordiale delle fiere. Plasmò il vento di Ghur*

Placare la Bestia Selvaggia (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [inabilitante debole a distanza]

Formula: *domo la belva che pervade il tuo spirito, placa la tua naturale essenza vitale*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 2, oppure due chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 3, oppure tre chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 4, oppure quattro chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago assopisce gli istinti primordiali del bersagli rendendolo incapace di effettuare azioni offensive.*

Artigli del Furore (1 reagente per livello) - 15 p.ab [arma incantata]

Formula: *la mia lama sia un artiglio furente che squarta e devasta i miei empî nemici*

Azioni: legare sull'arma una fascia marrone adornata da rune mistiche.

0- il mago può effettuare due colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

1- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

2- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED DOUBLE con armi da corpo a corpo.

3- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED TRIPLE con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago trasforma i muscoli ed i tendini del proprio braccio, diventando incredibilmente più forte e veloce nel colpire i propri avversari. La figura dell'arcanista, viene ammantata, inoltre, da un alone del vento d'ambra che rende i suoi colpi di natura magica.*

I Buoi si Fermano (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [resistenza alla paura]

Formula: *placo la paura ancestrale, io arresto il timore, come fosse una mandria di buoi*

Azioni: toccare i bersagli del sortilegio.

1- il mago guadagna +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che lo colpirà.

2- il mago ed altri due bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

3- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

4- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +2 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento oppure fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere FEAR che si subisce). Il mago non può estromettersi volontariamente da questo sortilegio, inoltre questo viene considerato richiedere concentrazione fino a che il mago non avrà utilizzato il bonus derivante dall'incantesimo.

Effetti IC: *Il mago sopisce gli istinti primordiali di sopravvivenza al pericolo dei bersagli. È riscontrato che talvolta, questo sortilegio, causa uno stato di "lentezza mentale".*

Il Banchetto dei Corvi (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [incantesimo danno multiplo]

Formula: *che magici rostri smembrino le vostre carni, possiate divenire banchetto per i corvi*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare tre chiamate di danno a distanza ENCHANTED

2- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza ENCHANTED

3- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza DOUBLE ENCHANTED

4- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza TRIPLE ENCHANTED

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC: *il mago evoca dei corvi spettrali che colpiscono con furia i propri nemici per poi svanire dopo pochi secondi; soltanto gli individui sensibili al Vento Bruno riescono a vedere tali magici animali.*

Ira Ferale (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: *scateno in te la furia primeva delle belve, sfoga l'ancestrale istinto di lotta*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 2, oppure due chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 3, oppure tre chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata BERSERK mentale 4, oppure quattro chiamate BERSERK mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento d'ambra per scatenare gli istinti ferali del bersaglio.*

Forma dell'Orso Furente (2 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab

Formula: *forte e resistente divenga il mio corpo, che io assuma la forma dell'orso furente*

Azioni: disegnarsi in fronte la runa del vento dell'Ambra (se si usa la versione su se stessi); oppure toccare i bersagli.

1- il mago può utilizzare per il prossimo combattimento l'abilità Forza II ed una volta in più una maestria a sua scelta; in alternativa può dichiarare REFRESH 1 su un bersaglio.

2- il mago può utilizzare per il prossimo combattimento l'Abilità Forza III ed una volta in più due maestrie a sua scelta; in alternativa può dichiarare due REFRESH 1 su uno o più bersagli.

3- il mago può utilizzare per il prossimo combattimento l'abilità Forza IV ed una volta in più tre maestrie; in alternativa può dichiarare tre REFRESH 1 su uno o più bersagli.

NB: il sortilegio richiede concentrazione e dura 10 minuti, se il mago utilizza la versione che ha come bersaglio se stesso.

Effetti IC: *il mago tramuta il suo corpo per renderlo più forte e robusto, in alternativa può modificare parzialmente il fisico di un bersaglio rendendolo più resistente alla fatica. E' noto che dopo aver utilizzato questo sortilegio il mago emana un forte odore di animale selvatico.*

Pelle Impenetrabile di Pann (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula: *la mia epidermide sia solido carapace, che la pelle impenetrabile di Pann mi avvolga*

Azioni: disegnarsi in fronte la runa del vento del Ghur.

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti da sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *la pelle del mago diventa incredibilmente spessa e dura, inoltre guadagna una sorprendente resistenza al dolore...molti maghi d'ambra si sono spezzati un arto sotto l'effetto di questo incanto senza accorgersene.*

La Bestia Scatenata (3 reagenti per livello) [incanto d'ira] – 60 p.ab

Formula: *spezzo i gioghi che v' incatenano al raziocinio, liberate la vostra potenza primordiale!*

Azioni: toccare i bersagli.

3- due bersagli toccati dal mago guadagnano +1 PL su ogni locazione, +1 VP su ogni locazione, l'abilità Disciplina aumenta di un rank (fino ad un massimo di IV, se si è sprovvisti di tale abilità si guadagna comunque Disciplina I) ed inoltre possono dichiarare DOUBLE con tutti i colpi portati in corpo a corpo. I bersagli per tutta la durata del sortilegio sono affetti da una chiamata BERSERK mentale 5.

4- come il livello precedente, ma il mago può potenziare quattro bersagli toccati.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento, per questo lasso di tempo i bersagli sono considerati in BERSERK (si ricorda che una creatura soggetta a BERSERK non può attaccare la fonte di tale chiamata, e quindi, il mago). Tutti gli eventuali Secondi Usi dell'abilità Disciplina vengono utilizzati con il bonus conferito.

Effetti IC:

La Lancia d'Ambra (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [incantesimo di danno superiore]

Formula: misera preda intrappolata, con un'inarrestabile lancia d'ambra io ti trafiggo!

Azioni: puntare il bersaglio con una lancia.

4- il mago può dichiarare una chiamata di danno ENCHANTED ZERO a distanza

5- il mago può dichiarare una chiamata di danno DOUBLE ENCHANTED ZERO a distanza

Effetti IC: *il mago concentra tutte le energie dei venti in un unico etereo dardo, che si abbatte con forza inaudita sul bersaglio. Si dice che qualche eccentrico Arcimago abbia utilizzato questo sortilegio per creare le proprie caverne-laboratorio nelle colline vicino Altdorf.*

Metamorfosi (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: che la metamorfosi investa il mio corpo, possa io divenire la belva più potente

Azioni:

4- il mago guadagna le abilità Forza V e Destrezza V, +2 PL su ogni locazione, +2 VP su ogni locazione, l'abilità Resistenza aumenta di due livelli (fino ad un massimo di IV, se si è sprovvisti di tale abilità si guadagna comunque Resistenza II) ed inoltre si può dichiarare DOUBLE o STRIKE DOWN 2 con ogni colpo portato in corpo a corpo.

5- come il livello precedente, il mago può però dichiarare TRIPLE o STRIKE DOWN 3 in corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento e richiede concentrazione. Tutti gli eventuali Secondi Usi dell'abilità Resistenza vengono utilizzati con il bonus conferito.

Effetti IC:

Sfera del Metallo

I membri di questo ordine studiano le vie del metallo, ascoltando i sussurri del “vento di Chamon”. Il loro simbolo è un'aquila librata in volo; essi sono anche gli alchimisti più dotati dell'Impero.

I palazzi che compongono gli edifici dell'Ordine Aureo sono simili ad enormi forge, circondate da fornaci ed alti camini che costantemente sputano fumi colorati. Al fine di tutelare la salute degli abitanti di Altdorf, queste strutture si trovano sulla riva del fiume Reik, le cui acque sono usate come fonte di raffreddamento per i forni. Gli edifici non sono celati al pubblico, ma pochi hanno il coraggio di addentrarvi...

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: Il mago non segue le rigorose procedure per incanalare il Vento Giallo; a seguito di questi drammatici errori ossa, muscoli e organi si trasformano per una frazione di secondo in metallo, squassando gravemente il fisico dell'Alchimista.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono l'aquila dorata che tutto comprende, io sono l'ancestrale principio che plasma tutta la materia. Plasmò il vento di Chamon*

Regola del Ferro Rovente (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Formula: *invoco la regola del ferro rovente, che il metallo raggiunga la temperatura di fusione!*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata FUMBLE fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata FUMBLE fisico 2, oppure due chiamate FUMBLE fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata FUMBLE fisico 3, oppure tre chiamate FUMBLE fisico 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata FUMBLE fisico 4, oppure quattro chiamate FUMBLE fisico 1 a distanza.

Effetti IC: *Il mago, plasmando il Vento Giallo, riscalda degli oggetti facendoli arrivare ad elevatissime temperature. Solitamente questo è il primo sortilegio che i Maestri insegnano agli apprendisti.*

Frecce Argentee di Arha (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [incantesimo danno multiplo]

Formula: *evoco a me le frecce argentee di Arha, che strali di mercurio trafiggano le tue carni!*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare tre chiamate di danno a distanza SILVER

2- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza SILVER

3- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza DOUBLE SILVER

4- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza TRIPLE SILVER

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC: *il mago evoca dei dardi completamente fatti di mercurio che sfrecciano verso i bersagli, per poi svanire poco dopo. Molti studi sono stati fatti nei Collegi di Altdorf, al fine di rendere i dardi permanenti una volta evocati, ma i risultati sono stati assai deludenti.*

Incantare Arma (1 reagente per livello) - 15 p.ab [arma incantata]

Formula: *con la mia volontà incanalo in quest'arma il vento giallo colmandola col suo potere*

Azioni: legare sull'arma una fascia gialla adornata da rune mistiche.

0- il mago può effettuare due colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

1- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

2- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED DOUBLE con armi da corpo a corpo.

3- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED TRIPLE con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago utilizza la propria arma come catalizzatore per il vento giallo rendendo l'oggetto di natura magica. Questo sortilegio è piuttosto ostico da padroneggiare: una parola oppure un gesto sbagliato e l'arma potrebbe ridursi in un mucchietto di polvere e ruggine.*

Destino Ardente (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [incantesimo di danno minore]

Formula: *che la materia si scaldi al mio comando, nessuno può sfuggere al Destino ardente!*

Azioni: puntare il bersaglio.

0- il mago può dichiarare una chiamata FIRE a distanza.

1- il mago può dichiarare una chiamata FIRE DOUBLE a distanza.

2- il mago può dichiarare una chiamata FIRE TRIPLE a distanza.

Effetti IC: *il mago riscalda all'inverosimile l'equipaggiamento (abiti, armatura ecc..) delle vittime ustionandolo gravemente.*

Guardiano D'Acciaio (2 reagenti per livello) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula: *che la mia pelle sia metallo e le mie ossa siano diamante, muto in un guardiano d'acciaio!*

Azioni: Disegnarsi sulla fronte il simbolo del Vento dello Chamon

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti dal sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus).

Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *Il mago tramuta la sua pelle, le sue ossa e parte dei suoi organi interni in una sostanza magica resistente come il metallo. Questo sortilegio però è noto rendere l'arcanista leggermente più lento nei movimenti.*

Maledizione della Ruggine (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Formula: *altero la materia al mio volere, che quest'oggetto riceva la maledizione della ruggine*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare a distanza una chiamata ACID CRUSH su un oggetto (come una spada o uno scudo) oppure su una locazione coperta da armature.

2- il mago può effettuare a distanza due chiamate ACID CRUSH su oggetti (come spade o scudi) oppure su un locazioni coperta da armature.

3- il mago può effettuare a distanza quattro chiamate ACID CRUSH su oggetti (come spade o scudi) oppure su un locazioni coperta da armature.

NB: il sortilegio può essere diretto SOLO su oggetti o locazioni coperte da armature, il bersaglio del sortilegio deve essere specificato dopo la chiamata (es. ACID CRUSH sullo scudo!). Più chiamate possono essere dirette contro il medesimo bersaglio.

Effetti IC: *il mago, utilizzando i venti della magia, arrugginisce un oggetto bersaglio a volte distruggendolo completamente.*

Tramutazione in Piombo (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: *impongo alla carne di farsi solido metallo, io ti trasmuto in un simulacro di piombo*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata PARALYZE fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata PARALYZE fisico 2, oppure due chiamate PARALYZE fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata PARALYZE fisico 3, oppure tre chiamate PARALYZE fisico 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata PARALYZE fisico 4, oppure quattro chiamate PARALYZE fisico 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago tramuta ossa, legamenti e muscoli del bersaglio in un materiale simile al piombo, impedendogli di fatto i movimenti. Nelle cronache si registrano strani effetti sortiti da questo sortilegio, come la permanente trasformazione della vittima in una statua di metallo.*

Canto di Resistenza (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: *invoco l'ancestrale canto di resistenza, che questa runa sia impenetrabile acciaio*

Azioni: disegnare la runa del vento di Chamon sul bersaglio

3- la creatura o l'oggetto bersaglio riducono tutti i danni CRUSH e THROUGH a semplici danni ONE

4- come il livello precedente, in aggiunta se la creatura bersaglio subisce un danno ZERO, questo azzerava solamente i VP della locazione colpita e pone fine al sortilegio.

NB: questo sortilegio può essere lanciato sia su personaggi che su oggetti (in quest'ultimo caso si deve allegare all'oggetto un apposita carta effetto). L'incantesimo dura fino a che il bersaglio non va in coma (se è un personaggio), oppure fino a che l'oggetto non viene distrutto.

Effetti IC: *il mago plasma il vento giallo rendendo il bersaglio incredibilmente duro e resistente; quando lanciato su una creatura però, questa tende a muoversi più lentamente del normale.*

Rito della Forgia (3 reagenti per livello di lancio) – 60 pa.b

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3- il sortilegio funziona come incantesimo rituale; il mago può incantare un arma per fargli dichiarare con ogni colpo la natura SILVER, se l'arma incantata è un arco o una balestra conferisce tale potere ad ogni proiettile scoccato. Il sortilegio dura una giornata di gioco.

4- come il livello precedente, la natura che però si conferisce all'arma è ENCHANTED.

NB: non è mai possibile incantare in questa maniera un arma da fuoco; inoltre si deve contattare un narratore prima di utilizzare questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago incanala il vento giallo per rendere un arma incantata per lungo tempo. A causa del troppo utilizzo dei venti, questo sortilegio potrebbe provocare spiacevoli incidenti se utilizzato troppo spesso.*

Legge dell'Oro (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: *impongo a questo manufatto l'arcana legge dell'Oro, niente può resistere alla suo editto!*

Azioni: toccare o puntare l'oggetto (a seconda del livello di lancio), la mano con cui si esegue l'azione deve essere adorna di rune magiche.

4- il mago può dichiarare a contatto un danno ARTIFACT CRUSH

5- il mago può dichiarare a distanza un danno ARTIFACT CRUSH

Effetti IC: *il mago tramuta pesantemente la realtà utilizzando il vento dello Chamon: il suo tocco distrugge gli oggetti mondani e fa perdere i poteri persino a manufatti di natura mistica. Gli arcimaghi però, consigliano di ponderare bene l'utilizzo di tale sortilegio su manufatti di natura magica poiché, a volte, l'incanto può generare uno spiacevole ritorno di energie magiche.*

Sfera della Luce

Il sapere della luce, detto "vento di Hysh", è rappresentato dal "Serpente Luminoso".

Il Collegio della Luce si trova in un luogo nascosto da potenti magie, alloggiato in un piano d'esistenza distante dalla realtà: chi riesce ad ammirarlo si trova di fronte ad uno spettacolo maestoso e vede una piramide dalle pareti ardenti, illuminate da un'infinità di candele e da luce magica. Tale costruzione fu creata da Teclis in persona dopo la grande guerra contro il Caos e viene usata tutt'ora come una prigioniera per esseri malvagi ed immondi catturati durante questo ed altri conflitti. La congrega stessa presenta al suo

interno un gruppo d'élite noto come "i Custodi della Luce", i quali fungono da carcerieri per i prigionieri della piramide.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: Le potenti parole di Interdizioni magiche vengono pronunciate male accompagnate da goffi movimenti; un'aura di luce purissima avvolge la figura dello Ierofante bruciando in profondità le sue carni.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono il serpente purificatore che ghermisce le tenebre tra le sue spire, io sono il carceriere degli immondi Plasmo il vento dell'Hysh*

Bagliore Sfolgorante (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [inabilitante debole a distanza]

Formula: *che in un celere e violento attimo prorompano dalle mie mani bagliori sfolgoranti*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE fisico 2, oppure due chiamate CONFUSE fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE fisico 3, oppure tre chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE fisico 4, oppure quattro chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *lo ierofante crea un lampo di luce in grado di stordire i propri nemici, solitamente questo è il primo incantesimo che viene insegnato ad un apprendista.*

Sguardo Ardente di Shem (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [incantesimo di danno minore]

Formula: *che il mio furente sguardo purificatore possa straziare le tue empie membra peccaminose*

Azioni: puntare il bersaglio.

0- il mago può dichiarare una chiamata FIRE a distanza.

1- il mago può dichiarare una chiamata FIRE DOUBLE a distanza.

2- il mago può dichiarare una chiamata FIRE TRIPLE a distanza.

Effetti IC: *il mago invocando il vento bianco lancia dagli occhi un luminoso raggio in grado di bruciare il bersaglio. Solitamente dopo aver utilizzato questo incanto la vista del mago è leggermente annebbiata.*

Bandire (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab

Formula: *innanzi a me termina il tuo passaggio funesto, pernicioso creatura io ti bandisco*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata DISMISS 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata DISMISS 2, oppure due chiamate DISMISS 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata DISMISS 3, oppure tre chiamate DISMISS 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata DISMISS 4, oppure quattro chiamate DISMISS 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago drena energia magica dal corpo di un essere sovranaturale come un demone o un non morto, rendendo il suo legame con il mondo materiale assai più debole.*

Occhi della Veracità (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [individuazione]

Formula: *che i veraci occhi del vento bianco scrutino ogni singola parte della tua essenza*

Azioni: toccare il bersaglio

0- il mago percepisce se la creatura toccata è viva o morta, qualsiasi abilità o effetto che potrebbe far fingere una creatura di essere morta viene ignorato.

1- il mago percepisce se la creatura toccata è vittima di qualche effetto magico, in caso positivo il bersaglio deve specificare anche il tipo ed il livello di chiamata che l'affligge.

2- come il livello precedente, in aggiunta il mago percepisce anche effetti derivanti da veleni (POISON) o malattie (DISEASE).

NB: sta al mago spiegare le meccaniche di questo sortilegio al bersaglio.

Effetti IC:

Mantello Scintillante (2 reagenti per livello) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula: *che io mi avvolga in un mantello scintillante che confonde le vostre sciocche menti*

Azioni: Disegnarsi sulla fronte il simbolo del Vento dell'Hysh.

1- il mago guadagna due VP Allocazionali.

- 2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.
3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti dal sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *Il mago si ammanta del vento dell'Hysh rendendo il suo profilo assai sfuocato; ciò confonde i nemici dello ierofante, che dovranno faticare molto per colpirlo. Dopo aver lanciato questo sortilegio il mago avverte, come controindicazione, dei leggeri giramenti di testa.*

Luce Accecante (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: *fasci accecanti trascendano dalle mie mani e anneghino i vostri occhi in un mare lucente*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

- 1- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 1 a distanza.
2- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 2, oppure due chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.
3- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 3, oppure tre chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.
4- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 4, oppure quattro chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.

Effetti IC: *è la versione assai più potente del Bagliore Sfolgorante, in grado addirittura di accecare completamente i bersagli.*

Guarigione di Hysh (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [guarigione]

Formula: *che un refolo bianco avvolga il tuo corpo rinnovandone le carni, nella luce suprema: vita!*

Azioni: toccare il bersaglio

- 0- il mago aggiunge 5 minuti al coma di un personaggio toccato.
1- il mago dichiara a contatto due HEALING 1 sullo stesso bersaglio.
2- il mago dichiara a contatto due HEALING elementale 2 anche su bersagli diversi.
3- il mago dichiara a contatto tre HEALING fatale 2 anche su bersagli diversi.

Effetti IC: *lo ierofante infonde nel bersaglio parte del potere del vento bianco, utile per lenire anche le ferite più letali. In alcune creature si è osservato un leggero alone luminoso dopo essere state bersagliate da questo incanto; tale alone però è solitamente visibile in luoghi assai bui.*

Ispirazione (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3- Questo sortilegio funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può porre una domanda ad un narratore, tale domanda deve essere pertinente con la trama in corso (ovvero che il narratore sta narrando) e deve riguardare un argomento del passato oppure del presente. Il narratore provvederà a dare una risposta solitamente criptica oppure una bizzarra visione; in alcuni casi la risposta non potrà giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, la divinazione però sarà più precisa.

NB: questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento bianco per aumentare le sue capacità cognitive e carpire grandi informazioni anche da piccoli indizi. Inoltre la mente del mago viene fusa momentaneamente con una sorta di mente alveare magica dell'Hysh, che conferisce una maggiore comprensione di ciò che accade intorno.*

Scudo di Luce (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: *colmo le vostre essenze con supremo potere, che la luce sia il vostro invincibile scudo*

Azioni: toccare i bersagli

3- il mago più altri quattro bersagli vedono le proprie abilità Resistenza e Disciplina aumentare di uno (es. se si ha Resistenza II con questo sortilegio si otterrà Resistenza III); tutte le varie abilità Secondo Uso relative alle due abilità sopra descritte, possono essere utilizzate beneficiando del bonus di questo sortilegio.

4- come il livello precedente, ma le abilità Resistenza e Disciplina vengono aumentate di due.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento, inoltre non è mai possibile aumentare le

resistenze al disopra del IV livello. Il bonus conferito da questo sortilegio non è cumulabile con altri bonus derivanti da filtri, sortilegi e quant'altro.

Effetti IC: *il mago imprime parte del vento bianco negli spiriti dei bersagli rendendoli più resistenti, sia fisicamente che mentalmente. Visto la quantità di potere profusa in tale sortilegio, gli arcimaghi consigliano di non utilizzarlo su soggetti che hanno attivi su di se altri effetti di natura magica, onde evitare spiacevoli incidenti.*

Rovina dei Demoni (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: *che la luce squarci l'immaterium che la mia arma sia la rovina dei demoni!*

Azioni: puntare il bersaglio.

4- il mago può dichiarare a distanza una chiamata ENCHANTED DOUBLE ZERO sulle creature di origine demoniaca.

5- il mago può dichiarare a distanza una chiamata ENCHANTED FATAL sulle creature di origine demoniaca.

Effetti IC: *il mago crea una sorta di fenditura nel warp che risucchia gran parte dell'energia atta a tenere in questo mondo le creature demoniache. Sebbene questo sortilegio sia incredibilmente potente, esistono creature del Caos in grado di resistergli (anche se con molta fatica).*

Sfera della Vita

Coloro che studiano il Sapere della Vita seguono i dettami del “vento di Ghyran”. Nota anche come “Terzo Ordine”, questa scuola è rappresentata dal simbolo della “Spira della Vita”.

I maghi di tale Collegio spesso camminano scalzi al fine di ottenere una maggiore connessione con le forze primitive della terra; essi inoltre proteggono gli esseri viventi e rispettano la linfa vitale che li anima. Gli incantatori di questa sfera sono spesso eremiti che vagano per le foreste, dove il potere selvaggio di Ghyran risulta manifesto e le energie primitive della natura si fanno più forti. Il potere dei maghi di Giada nasce, cresce, matura e muore proprio come le stagioni, passando dal vigore primaverile all'irruenza estiva, diminuendo in autunno ed acquietandosi d'inverno.

Tutto intorno alle città imperiali, nella selva più inaccessibile, vi sono antichi circoli di pietra (posti spesso alla confluenza dei fiumi): queste sono le zone preferite dall'Ordine per compiere i principali rituali e custodire i propri segreti. Nella città di Altdorf, il Collegio si mostra agli occhi dei profani come un terreno cinto da un muro del tutto insignificante. Dietro questa recinzione, però, per coloro che sanno osservare il potere della natura, crescono alberi meravigliosi usati come scuole di magia ed abitazioni. Attraverso queste piante maestose scorrono gli affluenti che danno origine al fiume d'argento caro a Ghyran. La leggenda narra di come tale acqua possa curare ogni malattia esistente.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: il mago non riesce ad imbrigliare il Vento di Giada; esso provoca una curiosa reazione inversa, avvelenando pesantemente l'incantatore oppure facendogli crescere, all'interno del suo corpo, rovi e viticci analoghi alla Maledizione dei Rovi.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono il flusso vitale che scorre in ogni creatura, io sono la verde primavera che rinasce dopo l'inverno. Plasmò il vento dell' Ghyran*

Maledizione dei Rovi (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [inabilitante debole a distanza]

Formula: *Il mio verbo innalza una coltre di spine che ti germisca nella maledizione dei rovi*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata PAIN fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata PAIN fisico 2, oppure due chiamate PAIN fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata PAIN fisico 3, oppure tre chiamate PAIN mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata PAIN fisico 4, oppure quattro chiamate PAIN mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento verde per far crescere all'interno del bersaglio dei viticci pungenti, infliggendogli un dolore indicibile.*

Carezza della Primavera (1 reagente per livello di lancio) [cura malattia]– 20 p.ab

Formula: *che l'arcano potere possa spogliare il tuo corpo dal malefico morso delle malattie*

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago finché sta a contatto con entrambe le mani al bersaglio sospende gli effetti derivanti dalle malattie (riconoscibili dalla chiamata DISEASE). Quando il contatto viene meno gli effetti ricominciano a manifestarsi.

2- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 1 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 1 cerchio, oppure danno ONE)

3- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 2 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 2 cerchio, oppure danno DOUBLE)

4- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 3 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 3 cerchio, oppure danno TRIPLE)

Effetti IC: *il mago utilizza il vento del Ghyran per rimuovere malattie dal bersaglio, questo è uno dei primi sortilegi impartiti agli apprendisti.*

Antidoto Naturale (1 reagente per livello di lancio)[cura veleno] – 20 p.ab

Formula: *che gli antichi poteri siano antidoto per il morso del serpente che avvelena le carni*

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago finché sta a contatto con entrambe le mani al bersaglio sospende gli effetti derivanti dai veleni (riconoscibili dalla chiamata POISON). Quando il contatto viene meno gli effetti ricominciano a manifestarsi.

2- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 1 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 1 cerchio, oppure danno ONE)

3- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 2 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 2 cerchio, oppure danno DOUBLE)

4- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 3 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 3 cerchio, oppure danno TRIPLE)

Effetti IC: *il mago utilizza il vento del Ghyran per rimuovere un veleno dal bersaglio, questo è uno dei primi sortilegi impartiti agli apprendisti.*

Gelo Invernale (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [incantesimo danno multiplo]

Formula: *che gelide spire magiche ghermiscano il tuo tuo corpo in un terribile abbraccio letale*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare tre chiamate di danno a distanza ICE

2- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza ICE

3- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza DOUBLE ICE

4- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza TRIPLE ICE

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC: *il mago richiama un potente vento sovrannaturale in grado di congelare le creature ed i liquidi. Nonostante sia il sortilegio più "offensivo" della sfera, i maghi verdi lo utilizzano raramente e soltanto quando sono veramente costretti a farlo.*

Sangue della Terra (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [guarigione]

Formula: *che le supreme energie della terre possano lenire le ferite che affliggono le tue carni*

Azioni: toccare il bersaglio

0- il mago aggiunge 5 minuti al coma di un personaggio toccato.

1- il mago dichiara a contatto due HEALING 1 sullo stesso bersaglio.

2- il mago dichiara a contatto due HEALING elementale 2 anche su bersagli diversi.

3- il mago dichiara a contatto tre HEALING fatale 2 anche su bersagli diversi.

Effetti IC: *Il mago richiama le energie del Ghyram per lenire ogni genere di ferita. Per un utilizzo più efficace, i maestri consigliano di lanciarlo a piedi scalzi su un terreno naturale.*

Da Carne in Pietra (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula: *che la mia carne sia solida come la pietra e la mia pelle sia robusta come una corteccia*

Azioni: Disegnarsi sulla fronte il simbolo del Vento del Ghyram.

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti dal sortilegio (il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *la pelle del mago diventa resistente similmente alla corteccia di un albero, come*

controindicazione però, il mago diventa più sensibile ai climi caldi o freddi.

Abbraccio delle Selve (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [invisibilità]

Formula: *che le chiome degli alberi siano la mia coltre, che la selva sia il mio sicuro riparo*

Azioni: stringere in mano una foglia dorata

1- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto I

2- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto II

3- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto III

NB: quando il mago utilizza il segnale nascosto può muoversi al massimo di un passo ogni 5 secondi purché durante il movimento rimanga in zone di folta vegetazione (vedi l'abilità Nascondersi per maggiori dettagli); il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non viene colpito o fino a che egli non decide di terminarlo.

Scudo di Spine (3 reagenti per livello di lancio) – 45 p.ab

Formula: *che la forza delle selve sia il mio scudo protettivo, che fieri aculei mi tutelino*

Azioni: avvolgersi il braccio con una fascia verde adornata da rune.

2- il mago guadagna 4 VP alocazionali (come per l'abilità Schivare); inoltre può dichiarare ai primi quattro colpi subiti una chiamata REFLECT ENCHANTED DOUBLE.

3- il mago guadagna 4 VP alocazionali (come per l'abilità Schivare); inoltre può dichiarare ai primi quattro colpi subiti una chiamata REFLECT ENCHANTED TRIPLE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti dal sortilegio (il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus).

Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *il mago si ammantava di un'energia magica scaturita dal vento verde, oltre che a proteggerlo da eventuali colpi, un viticcio spinoso invisibile compare dall'Aethyr per sferzare i nemici dell'arcanista.*

Sussurri delle Selve (3 reagenti per livello di lancio) [canto degli alberi] – 60 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3- Questo sortilegio funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può porre una domanda ad un narratore, tale domanda deve riguardare l'area boschiva in cui si trova il mago. Il narratore provvederà a dare una risposta solitamente criptica oppure una bizzarra visione; in alcuni casi la risposta non potrà giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, la risposta però sarà più precisa e chiara.

NB: questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno.

Effetti IC: *il mago entra in comunione con la natura circostante, mettendosi intimamente in contatto con la "coscienza" della zona. Egli può scrutare nei "ricordi" degli alberi e carpire così il sapere.*

Cancelli della Terra (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: *che una voragine mi accolga tra le sue fauci, spalanco i cancelli della terra!*

Azioni: disegnare per terra un circolo magico.

4- Il mago può usare una chiamata TELEPORT su se stesso, esso si teletrasporta con tutto il proprio equipaggiamento in un luogo qualsiasi, purché sia una zona selvaggia/boschiva; in questo modo è anche possibile lasciare la location di gioco.

NB: non è mai possibile teletrasportarsi (sia in andata che in arrivo) in un luogo al chiuso; inoltre il sortilegio deve essere lanciato in una zona boschiva/naturale (non su un suolo che sia stato in qualche modo modificato dall'uomo come sentieri, pavimenti ecc.).

Effetti IC: *il mago fluisce dentro la terra per giungere in un'altra qualsiasi zona selvaggia. Solitamente questo tipo di viaggio scombuscola non poco l'arcanista (che molto spesso è costretto a vomitare una volta giunto a destinazione)!*

Sfera dell'Empireo

Il sapere degli astri è la conoscenza che per lo più viene studiata dai membri dell'Ordine Celeste, manipolatori del "vento di Azyr". Il simbolo di questa sfera è la "Cometa del Portento".

I maghi di tale scuola trascrivono i movimenti delle stelle su complesse tavole e sono in grado di creare telescopi, astrolabi ed altri strumenti per scrutare il cielo. Oltre ad essere maestri nel decifrare con cura

ogni segno della volta celeste, hanno il potere di lanciare magie estremamente distruttive, come fulmini o meteore da scagliare sui propri nemici.

Il Collegio è composto da sedici torri, così grandi da sovrastare persino il palazzo dell'Imperatore ed il Tempio di Sigmar: solo però chi è avvezzo all'uso della magia è in grado di ammirare la sommità di tali bastioni, dove sono presenti le gigantesche cupole di vetro utilizzate come osservatori.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: l'Azyr si ribella impetuoso al mago, egli si manifesta sotto forma di impetuose scariche elettriche che si abbattono sull'Astromante.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono colui che scruta il fato nel vorticare del firmamento, io sono il cosmico potere del moto degli astri. Plasmo il vento dell' Azyr*

Fulmine Magico (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [incantesimo di danno minore]

Formula: *che le mie mani siano catalizzatore di energia arcana, io ti flagello con un fulmine!*

Azioni: puntare il bersaglio una sfera blu atta a simulare il dardo elettrico.

0- il mago può dichiarare una chiamata SHOCK a distanza.

1- il mago può dichiarare una chiamata SHOCK DOUBLE a distanza.

2- il mago può dichiarare una chiamata SHOCK TRIPLE a distanza.

Effetti IC: *il mago scaglia dalle mani una scarica elettrica capace di incenerire il bersaglio; nonostante questo sortilegio non sia troppo potente è piuttosto difficile da padroneggiare.*

Raffiche di Vento (1 reagente per livello di lancio) – 15 p.ab

Formula: *evoco vorticanti raffiche di vento che non concedano alcuna tregua ai miei nemici*

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

1- il mago può effettuare una chiamata REPEL fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata REPEL fisico 2, oppure due chiamate REPEL fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata REPEL fisico 3, oppure tre chiamate REPEL mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata REPEL fisico 4, oppure quattro chiamate REPEL mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *l'arcanista utilizza il vento celeste per evocare poderose folate di vento, in grado di spazzare via gli avversari.*

Segno dell'Azyr (1 reagente per livello di lancio) – 15 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale.

1- funziona esattamente come incantesimo rituale; per tutta la giornata di gioco il mago ed il bersaglio beneficiano dell'abilità Attento Signore! tale abilità può essere utilizzata soltanto in beneficio del bersaglio del sortilegio, oppure in beneficio del mago che lo ha lanciato.

2- funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può infondere nel bersaglio una delle seguenti abilità (Leggere e Scrivere, Matematica, Conoscenza Magia, Conoscenza Teologia, Conoscenza Araldica/Genealogia, Conoscenza Demonologia, Conoscenza Necromanzia, Conoscenza Rune) tale infusione dura per l'intera giornata di gioco. In aggiunta a quanto descritto, il bersaglio del Segno non può utilizzare Abilità al fine di resistere ai sortilegi lanciati dal mago creatore del Segno.

Speciale: Durante il rituale il mago può decidere di prolungare nel tempo la durata del Segno, per fare ciò si deve utilizzare un reagente in più per ogni mese extra di durata del sortilegio. Se si decide di prolungare in questo modo il sortilegio, si deve consegnare al bersaglio un Cartellino Effetto (template scaricabile dal sito) che rechi scritto i nomi dei PG implicati nel rito (ovvero mago e bersaglio), oltre ai loro numeri di tessera ed agli effetti che si è scelto di generare con tale rituale (ovvero se conferire abilità di Conoscenza o se conferire l'abilità Attento Signore!)

NB: come per ogni rituale si deve avvertire un narratore prima dell'utilizzo di questo sortilegio, inoltre tale incantesimo ha degli effetti utili per il sortilegio *Plasmare il Destino*.

Effetti IC:

Premonizione (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab [individuazione]

Formula: *proietto il mio sguardo nella sconfinatezza dell'empireo e vedo il tuo passato più recente*

Azioni: toccare il bersaglio

0- il mago percepisce se la creatura toccata è viva o morta, qualsiasi abilità o effetto che potrebbe far fingere una creatura di essere morta viene ignorato.

1- il mago percepisce se la creatura toccata è vittima di qualche effetto magico, in caso positivo il bersaglio deve specificare anche il tipo ed il livello di chiamata che l'affligge.

2- come il livello precedente, in aggiunta il mago percepisce anche effetti derivanti da veleni (POISON) o malattie (DISEASE).

NB: sta al mago spiegare le meccaniche di questo sortilegio al bersaglio.

Effetti IC: *il mago, scrutando nel vento celeste, riesce a vedere frammenti del recente passato della creatura bersaglio.*

Prodigio di Amul (2 reagenti per livello) – 40 p.ab

Formula: *richiamo l'ancestrale Prodigio di Amul affinché protegga il vostro futuro più prossimo*

Azioni: toccare i bersagli mentre si tiene in mano una sfera di cristallo.

1- il mago guadagna +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che lo colpirà.

2- il mago ed altri due bersagli guadagnano +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

3- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

4- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +2 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento, o fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere che si subisce). Il mago non può estromettersi volontariamente da questo sortilegio, inoltre questo viene considerato richiedere concentrazione fino a che il mago non avrà utilizzato il bonus derivante dall'incantesimo.

Effetti IC: *il mago, utilizzando il potere dell'Azyr, riesce a modificare leggermente il futuro dei bersagli, risparmiando loro qualche spiacevole inconveniente.*

Saetta di Uranon (2 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab [incantesimo di danno medio]

Formula: *trascenda dall'Empireo l'inarrestabile Saetta di Uranon, che il cielo ti fulmini!*

Azioni: puntare il bersaglio.

2- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata DOUBLE SHOCK THROUGH seguita da una chiamata PAIN fisico 1

3- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata TRIPLE SHOCK THROUGH seguita da una chiamata PAIN fisico 2

NB: le due chiamate devono essere dirette contro il medesimo bersaglio. La seconda chiamata deve sempre essere dichiarata dopo circa 5 secondi dalla prima, in questo lasso di tempo il mago deve continuare ad indicare il bersaglio e continuare a recitare la concentrazione del sortilegio.

Effetti IC: *Il mago richiama un potente fulmine che si abbatte sul bersaglio; coloro così fortunati da non morire sul colpo verranno squassati da indicibili dolori, provocati dall'elettricità presente ancora nei loro corpi. Solitamente, quando si lancia questo incanto, si viene a creare un debole campo di elettro-staticità intorno al mago.*

Scudo Celeste (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula: *la visione del futuro sia il mio scudo celeste, il vento astrale sia la mi armatura*

Azioni: disegnarsi in fronte la runa del vento del Ghur.

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti da sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC: *Il mago ottiene delle visioni sui prossimi colpi che si abatteranno sul suo copro, ciò permetterà all'astromante di schivarli agilmente.*

Auspicio (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale. È necessario utilizzare una sfera di cristallo.

3- Questo sortilegio funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può porre una domanda ad un narratore, tale domanda deve essere pertinente con la trama in corso (ovvero che il narratore sta narrando) e deve riguardare l'esito di un'azione che una creatura (anche il mago stesso) sta per compiere. Il narratore provvederà a dare una risposta solitamente criptica oppure una bizzarra visione; in alcuni casi la risposta non potrà giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, la divinazione però sarà più precisa.

NB: questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno.

Effetti IC: *Il mago, dopo un complicato rituale, riesce a scrutare nella sfera di cristallo i possibili futuri che gli si parano dinanzi. Molti potenti (e ricchi) nobili sono disposti a pagare caro per l'utilizzo di tale sortilegio nelle loro corti!*

Maledizione del Vento di Mezzanotte (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [maledizione]

Formula: *ti mostro il tuo destino peggiore; con il soffio del Vento di Mezzanotte, io ti maledico!*

Azioni:

3- il mago può dichiarare a distanza una chiamata REPEAT PAIN mentale 3

4- il mago può dichiarare a distanza una chiamata REPEAT PAIN mentale 4

Speciale: il mago può utilizzare questo sortilegio in maniera analoga a incantesimo rituale, per marchiare un bersaglio (il quale deve essere presente durante il rituale); il marchio serve per utilizzare la seconda versione di *Plasmare il Destino* e dura un mese per ogni reagente speso nel rituale. Per utilizzare questa versione del sortilegio è necessario possedere Incanalare III.

Effetti IC: il mago richiama il potere del vento dell'Azyr per maledire un bersaglio, il quale sarà vessato da terribili visioni di alcune dei suoi più tragici e possibili destini.

Plasmare il Destino (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale; nessuna per la seconda versione.

Azioni: toccare il bersaglio per la prima versione; uno schiocco di dita per la seconda versione

4- il mago può curare tutte le ferite (indipendentemente dal tipo), tutti i veleni (fino ad un massimo del IV cerchio), tutte le malattie (fino ad un massimo del IV cerchio) e tutte le maledizioni (fino ad un massimo del IV cerchio) su un bersaglio toccato. In alternativa può essere utilizzato per dichiarare un ENCHANTED MORTAL ad una creatura; tale seconda versione del sortilegio è istantanea, non richiede l'utilizzo della formula per essere effettuata e può colpire il bersaglio indipendentemente dalla distanza di quest'ultimo dal mago (ad es. si può uccidere la creatura anche se il mago di trova nell'impero e la vittima in bretonnia).

5- come il livello precedente, ma si possono rimuovere i veleni, le malattie e le maledizioni fino al V cerchio.

NB: si deve contattare un narratore prima di utilizzare questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago tramite, un complicato rituale, può modificare pesantemente il passato di una creatura evitando che questa contraesse peculiari patologie o ferite; in alternativa, con uno schiocco di dita, il mago può riservare un tragico destino ad un individuo precedentemente trattato magicamente.*

Sfera dell'Ombra

Tramite “il vento di Ulgu”, quello dell'ombra, i maghi grigi sono in grado di apprendere ciò che si cela dietro le sfumature più oscure della realtà. Nascosta nella loro tunica si trova la “Spada del Giudizio”, simbolo di appartenenza all'ordine. Gli incantatori della sfera dell'ombra sono soliti definirsi “i Guardiani Grigi”.

Questi maghi sono dipinti come individui meschini, sfuggenti e cospiratori. Ben consapevoli di quanto poco ci si fidi di loro, amano l'anonimato, l'oscurità e il silenzio; i loro poteri sono collegati all'occultamento e all'illusione.

La loro sede principale è situata nella zona malfamata e povera della capitale imperiale: tale edificio viene evitato sia dalle coraggiose guardie cittadine che dai malviventi più temerari. Un labirinto di tunnel permeati di magia si estende sotto la costruzione; i passaggi segreti che guidano verso percorsi sicuri sono noti soltanto ai maghi dell'ordine stesso.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: Pericolosi errori vengono commessi durante il lancio del sortilegio, alcuni arti del mago (se non tutto il corpo stesso) si fondono per una frazione di secondi con un tenebroso Piano di Esistenza composto solamente da ombre; il ritorno da questo terribile “viaggio” provoca gravi lesioni interne sul corpo dell'Incantatore.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono l'ombra della notte più cupa che scivola nella trama del*

creato. Io sono illusione per le menti mortali. Plasmò il vento dell' Ulgù

Confondere (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [inabilitante debole a distanza]

Formula: Col mio volere convoco la nebbia di Obscuria affinché avvolga e confonda i tuoi sensi

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 2, oppure due chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 3, oppure tre chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata CONFUSE mentale 4, oppure quattro chiamate CONFUSE mentale 1 a distanza.

Effetti IC: *Il mago utilizza il vento grigio per tessere un velo da lanciare sulle menti dei propri nemici. Solitamente è il primo incantesimo che viene impartito agli apprendisti.*

Charme (1 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Formula: *impongo all' antica bruma notturna di avvolgere e ammaliare la mente del mio nemico*

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago può effettuare una chiamata BEFRIEND mentale 1 per 5 minuti a contatto.

2- il mago può effettuare una chiamata BEFRIEND mentale 2 per 5 minuti a contatto.

3- il mago può effettuare una chiamata BEFRIEND mentale 3 per 10 minuti a contatto.

4- il mago può effettuare una chiamata SLEEP mentale 4 per 10 minuti a contatto.

NB: il tocco deve essere utilizzato entro 10 minuti dal lancio del sortilegio, durante questo lasso di tempo l'incantesimo richiede concentrazione.

Effetti IC:

Pallio di Tenebra (1 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Formula: *L' ancestrale tessuto della notte incatena la tua debole mente nel sonno più oscuro*

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago può effettuare una chiamata SLEEP mentale 1 a contatto.

2- il mago può effettuare una chiamata SLEEP mentale 2 a contatto.

3- il mago può effettuare una chiamata SLEEP mentale 3 a contatto.

4- il mago può effettuare una chiamata SLEEP mentale 4 a contatto.

NB: il tocco deve essere utilizzato entro 10 minuti dal lancio del sortilegio, durante questo lasso di tempo l'incantesimo richiede concentrazione.

Effetti IC:

Lame d'Ombra (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [incantesimo danno multiplo]

Formula: *Invoco le antiche ombre della notte affinché siano come lame per i cuori dei miei nemici*

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare tre chiamate di danno a distanza ENCHANTED

2- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza ENCHANTED

3- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza DOUBLE ENCHANTED

4- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza TRIPLE ENCHANTED

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC: *il mago scaglia dalle proprie mani invisibili dardi che vanno a colpire i nemici, si dice che soltanto coloro che sono affini al Vento Grigio possono vederle e provare, in qualche modo, a mettersi in salvo.*

Pendolo d'Ombra (2 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab [incantesimo di danno medio]

Formula: *La bruma notturna colpisce con i suoi artigli e distrugge la tua volontà col suo incedere*

Azioni: puntare il bersaglio con la simulazione di un teschio umano.

2- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata DOUBLE FIRE THROUGH seguita da una chiamata FEAR mentale 1

3- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata TRIPLE FIRE THROUGH seguita da una chiamata FEAR mentale 2

NB: le due chiamate devono essere dirette contro il medesimo bersaglio. La seconda chiamata deve sempre

essere dichiarata dopo circa 5 secondi dalla prima, in questo lasso di tempo il mago deve continuare ad indicare il bersaglio e continuare a recitare la concentrazione del sortilegio.

Effetti IC:

Manto d'Ombra (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [invisibilità]

Formula: Imbriglio l'ombra del vento grigio per nascondere i miei passi allo sguardo degli stolti

Azioni: stringere in mano una foglia dorata

1- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto I

2- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto II

3- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto III

NB: quando il mago utilizza il segnale nascosto può muoversi al massimo di un passo ogni 5 secondi purché durante il movimento rimanga in zone di folta vegetazione (vedi l'abilità Nascondersi per maggiori dettagli); il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non viene colpito o fino a che egli non decide di terminarlo.

Logoramento (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: Invoco le ombre sempiternae affinché esse suggano avidamente la vostra energia vitale

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS fisico 2, oppure due chiamate WEAKNESS fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS fisico 3, oppure tre chiamate WEAKNESS fisico 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS fisico 4, oppure quattro chiamate WEAKNESS fisico 1 a distanza.

Effetti IC: *Il mago semplicemente, drena le energie delle vittima lasciandolo istantaneamente esausto.*

Miasma Ingannatore di Melkhot (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [maledizione]

Formula: Invoco il Miasma Ingannatore di Melkhot affinché maledica la tua lucidità mentale

Azioni: puntare il bersaglio

3- il mago può dichiarare a distanza una chiamata REPEAT CONFUSE mentale 3.

4- il mago può dichiarare a distanza una chiamata REPEAT CONFUSE mentale 4.

Effetti IC:

Doppleganger (3 reagenti per livello di lancio) – 45 P.ab

Formula: vedi incantesimo rituale

Azioni: vedi incantesimo rituale

4- Il sortilegio funziona come incantesimo rituale solo che il mago può cambiare la propria razza in un'altra a sua scelta; perché ciò accada il mago deve essere provvisto di tutte le protesi necessarie per simulare la nuova razza e truccarsi/vestirsi in maniera adeguata. Le razze in cui ci si può trasformare sono le seguenti: Elfo, Nano oppure Umano.

Quando il mago tramuta il proprio corpo guadagna i seguenti benefici in base alla razza assunta:

Nano: +1 PL in ogni locazione, l'abilità Forza aumenta di un livello fino al massimo di 4 (se si è sprovvisti di Forza si guadagna l'abilità Forza II).

Elfo: l'abilità Destrezza aumenta di un livello fino al massimo di 4 (se si è sprovvisti di Destrezza si guadagna l'abilità Destrezza II), inoltre si guadagna due VP aggiuntivi da utilizzare come l'abilità Schivare.

Umano: due Maestrie possedute possono essere utilizzate una volta in più a combattimento.

NB: Al fine dell'utilizzo di alcuni oggetti speciali contano sia la nuova razza assunta con il sortilegio, sia la "vecchia". Il sortilegio dura per tutto l'evento di gioco (che sia di uno o più giorni), ma può essere interrotto dal mago con un altro piccolo rituale gratuito (in cui si deve rivestire/truccare nella sua razza originaria).

Nota che non ci si può trasformare in una razza uguale a quella a cui appartiene il PG (es. un elfo non può utilizzare questo sortilegio per trasformarsi in un elfo). Si deve contattare un narratore prima di utilizzare questo sortilegio.

Effetti IC: *il mago utilizza il vento grigio per trasformare completamente il suo corpo con un procedimento magico non proprio piacevole. Troppi utilizzi di questo rituale potrebbe portare mutazioni permanenti sul mago.*

Pandemonium (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula: Chiamo a me la nera notte di Obscuria, che la mia voce possa scatenare il Pandemonium

Azioni:

4- il mago può dichiarare una chiamata MASS CONFUSE mentale 3

5- il mago può dichiarare una chiamata MASS CONFUSE mentale 4

Effetti IC:

Sfera della Morte

Il “vento di Shysh” sibila le magie della sfera della morte ai maghi d'Ametista, i cui simboli sono “la Falce”, “la Clessidra” e “le Rose con le Spine”.

La decadenza, la rovina e la consunzione sono i fulcri di questa corrente magica, così come rappresentano il potere degli incantatori di tale scuola. I venti di questa sfera soffiano possenti sui campi di battaglia e sui luoghi dove la morte ha lasciato un segno indelebile del proprio passaggio.

Le stanze del Collegio sono ricavate in torri contorte, mantenute al buio tramite pesanti imposte e popolate da numerose creature della notte. Questi edifici si affacciano sul vecchio cimitero di Altdorf, dal quale i cittadini si tengono alla larga per il timore di perdere la salvezza della propria anima.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: il Vento Ametista si ribella agli ordini del mago attentando alla sua vita; a causa di ciò, parti del corpo dell'incantatore vengono colte da necrosi.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono l'ineluttabile consunzione che non concede tregua, io sono l'imprescindibile falce che miete i mortali. Plasmo il vento del Shysh*

Atto di Grazia (1 reagente per livello di lancio) – 15 p.ab

Formula: *che il mio tocco sia atto di grazia che ponga termine alle tue sofferenze terrene*

Azioni: toccare un bersaglio in coma

0- il mago percepisce quanti minuti di coma rimangano al bersaglio.

1- il mago sottrae due minuti di coma al bersaglio toccato.

2- il mago sottrae quattro minuti di coma al bersaglio toccato.

3- il mago sottrae sei minuti di coma al bersaglio toccato.

NB: non è possibile lanciare più volte questo sortilegio sul medesimo bersaglio; inoltre non è mai possibile ridurre a meno di due minuti il coma del bersaglio (se ad esempio, si sottraggono quattro minuti di coma ad un personaggio che gliene restano solo tre, il sortilegio porterà il bersaglio comunque a due minuti dalla morte).

Effetti IC:

Falce Mietitrice (1 reagente per livello di lancio) - 15 p.ab [arma incantata]

Formula: *benedico la mia arma affinché sia essenza stessa dell'irresistibile vento ametista*

Azioni: legare sull'arma una fascia viola adornata da rune mistiche.

0- il mago può effettuare due colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

1- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED con armi da corpo a corpo.

2- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED DOUBLE con armi da corpo a corpo.

3- il mago può effettuare quattro colpi ENCHANTED TRIPLE con armi da corpo a corpo.

NB: il sortilegio dura 10 minuti oppure fino a che i colpi non sono esauriti. Il sortilegio richiede concentrazione. Un colpo si considera effettuato sia che venga parato (sia da armi che da scudi), sia che manchi totalmente il bersaglio. Non si possono utilizzare Maestrie con armi mentre si sta utilizzando questo sortilegio.

Effetti IC:

Sottomissione al Fato (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [resistenza alla paura]

Formula: *solo chi imparerà ad accettare con rassegnazione la morte non avrà più nulla da temere*

Azioni: toccare i bersagli del sortilegio.

1- il mago guadagna +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che lo colpirà.

2- il mago ed altri due bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

3- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +1 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

4- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +2 a Disciplina contro la prossima chiamata FEAR che li colpirà.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento oppure fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere FEAR che si subisce). Il mago non può estromettersi volontariamente da questo sortilegio, inoltre questo viene considerato richiedere concentrazione fino a che il mago non avrà utilizzato il bonus derivante dall'incantesimo.

Effetti IC:

Semblanze Terrificanti (1 reagente per livello di lancio) [sortilegio di paura] – 15 p.ab

Formula: *che il mio aspetto sia terrificante come il volto più puro dell'invincibile morte*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

- 1- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 1 a distanza.
- 2- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 2, oppure due chiamate FEAR mentale 1 a distanza.
- 3- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 3, oppure tre chiamate FEAR mentale 1 a distanza.
- 4- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 4, oppure quattro chiamate FEAR mentale 1 a distanza.

Effetti IC:

Furto di Vita (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Formula: *con il potere del vento viola io mi approprio del tuo alito di vita, tuo muori io vivo!*

Azioni: toccare il bersaglio

- 1- il mago può dichiarare a contatto una chiamata ENCHANTED THROUGH; dopo aver effettivamente inflitto danno ad un bersaglio, può dichiarare su se stesso una chiamata HEALING 1 su qualsiasi locazione.
- 2- il mago può dichiarare a contatto una chiamata ENCHANTED DOUBLE THROUGH; dopo aver effettivamente inflitto danno ad un bersaglio, può dichiarare su se stesso due chiamate HEALING elementale 1 su qualsiasi locazione.
- 3- il mago può dichiarare a contatto una chiamata ENCHANTED TRIPLE THROUGH; dopo aver effettivamente inflitto danno ad un bersaglio, può dichiarare su se stesso oppure su uno o più bersagli toccati tre chiamate HEALING elementale/fatale 1 (il mago può scegliere di volta in volta il descrittore elementale o fatale).

Effetti IC:

Testamento (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Formula: *che l'anima di questo mortale possa pronunciare le sue ultime parole al di qua del portale*

Azioni: toccare il cadavere bersaglio

- 1- il mago può porre due domande allo spirito del cadavere toccato, lo spirito risponderà solamente con un "sì", "no", "non so".
- 2- il mago può porre quattro domande allo spirito del cadavere toccato, lo spirito risponderà solamente con un "sì", "no", "non so".
- 3- il mago può porre una domanda allo spirito del cadavere toccato, lo spirito potrà dare risposte più o meno articolate sotto forma di brevi frasi.

NB: per l'utilizzo di questo sortilegio (sia su PG che su PNG) è consigliata la presenza di un narratore; inoltre non può essere utilizzato su bersagli morti da più di 24 ore.

Effetti IC:

Morbo dell'Anima (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab [inabilitante forte a distanza]

Formula: *con il mio volere io indebolisco la tua anima privandola delle sue energie vitali*

Azioni: puntare o toccare i bersagli

- 1- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS mentale 1 a distanza.
- 2- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS mentale 2, oppure due chiamate WEAKNESS mentale 1 a distanza.
- 3- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS mentale 3, oppure tre chiamate WEAKNESS mentale 1 a distanza.
- 4- il mago può effettuare una chiamata WEAKNESS mentale 4, oppure quattro chiamate WEAKNESS mentale 1 a distanza.

Effetti IC:

Carezza di Laniph (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [incantesimo di danno superiore]

Formula:

Azioni: puntare il bersaglio con una lancia.

4- il mago può dichiarare una chiamata di danno ENCHANTED ZERO a distanza

5- il mago può dichiarare una chiamata di danno DOUBLE ENCHANTED ZERO a distanza

Effetti IC:

Visioni dall'Oltretomba (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale

Azioni: vedi incantesimo rituale

3- funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago, se conosce il nome proprio di una creatura morta, può invocarne lo spirito per porgli una determinata domanda. Lo spirito risponderà in maniera più o meno criptica ed in alcuni casi potrebbe addirittura non rispondere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, ma la risposta sarà più chiara.

NB: per utilizzare questo sortilegio è sempre necessaria la presenza di un narratore (che dia l'adeguata risposta alla domanda chiesta), non è mai possibile utilizzare questo sortilegio più di una volta al giorno.

Nota che, a differenza del sortilegio *Testamento*, questo non richiede il tocco del corpo appartenuto allo spirito (il cadavere può essere situato in qualsiasi luogo oppure non esistere più). È possibile inoltre, interpellare anime trapassate da un qualsivoglia numero di anni/giorni/mesi (più tempo sarà passato dal trapasso però, e più la risposta sarà criptica).

Effetti IC:

Rovina della Vita (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula:

Azioni:

4- il mago a contatto, può dichiarare una chiamata ENCHANTED FATAL “meno 5 minuti al coma” (quest'ultima parte deve essere dichiarata al bersaglio).

5- il mago può sferrare due colpi, con armi da mischia, che dichiarino un danno ENCHANTED FATAL. I colpi i se mancano il bersaglio/vengono schivati, si considerano comunque sprecati.

NB: il tocco o i colpi devono essere utilizzati entro 10 minuti dal lancio del sortilegio, durante questo lasso di tempo la *Rovina della Vita* richiede concentrazione.

Effetti IC:

Sfera di Athel-Loren

Questo ramo della magia è praticato solamente dagli Elfi che abitano l'antica foresta di Athel Loren. Molti potrebbero confondere questa sfera di magia con la sfera della vita, essendo le due molto simili ad occhi inesperti. Ma la particolarità della Magia di Athel Loren, è che solo pochissimi eletti, investiti della fiducia e del potere dell'antica foresta, possono utilizzare questa antica arte. I tessimagia, non sono veri e propri maghi, ma bensì sciamani che si ricoprono di pelli e tatuaggi, per trarre a se il favore della foresta e entrare a farne parte. Questi elfi possono infatti mutare il loro aspetto fisico, risultando divenire più ferini ed animaleschi rispetto ai loro fratelli, il tutto per ottenere il favore della foresta, ed utilizzare la forza mistica che essa concede, in battaglia, sia per lenire che per distruggere. Nessun altro tranne i pochi Elfi Silvani predestinati può aspirare a divenire un Tessimagie. La magia di Athel Loren non è qualcosa che si studia o si apprende, ma una caratteristica innata di pochi, scelti dagli spiriti della foresta, e concessa solo a chi dimostra maggiore unione con la natura. Si dice che i più potenti Tessimagie, riuscissero a spostare interi boschi per mezzo della loro arte, concedendo vita agli alberi.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: per un breve istante ossa ed organi interni del mago si trasformano in legno, squassando pesantemente il corpo del Tessimagie/Cantamagie.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono l'ancestrale canto di Athel-Loren, io sono la furia distruttrice della foresta e l'infinita benevolenza della sua regina*

Illusione Terrificante (1 reagente per livello di lancio) – 15 p.ab [sortilegio di paura]

Formula:

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 2, oppure due chiamate FEAR mentale 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 3, oppure tre chiamate FEAR mentale 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata FEAR mentale 4, oppure quattro chiamate FEAR mentale 1 a

distanza.

Effetti IC:

Furia della Foresta (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [incantesimo danno multiplo]

Formula:

Azioni: puntare i bersagli

1- il mago può effettuare tre chiamate di danno a distanza ENCHANTED

2- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza ENCHANTED

3- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza DOUBLE ENCHANTED

4- il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza TRIPLE ENCHANTED

NB: le chiamate DEVONO essere effettuate su bersagli diversi.

Effetti IC:

Rimedio delle Ninfe (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [cura malattia]

Formula:

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago finché sta a contatto con entrambe le mani al bersaglio sospende gli effetti derivanti dalle malattie (riconoscibili dalla chiamata DISEASE). Quando il contatto viene meno gli effetti ricominciano a manifestarsi.

2- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 1 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 1 cerchio, oppure danno ONE)

3- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 2 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 2 cerchio, oppure danno DOUBLE)

4- il mago rimuove sul bersaglio toccato una malattia di 3 cerchio (ovvero tutte quelle malattie che causano un effetto di 3 cerchio, oppure danno TRIPLE)

Effetti IC:

Rimedio delle Driadi (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab [cura veleno]

Formula:

Azioni: toccare il bersaglio.

1- il mago finché sta a contatto con entrambe le mani al bersaglio sospende gli effetti derivanti dai veleni (riconoscibili dalla chiamata POISON). Quando il contatto viene meno gli effetti ricominciano a manifestarsi.

2- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 1 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 1 cerchio, oppure danno ONE)

3- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 2 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 2 cerchio, oppure danno DOUBLE)

4- il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno di 3 cerchio (ovvero tutti quei veleni che causano un effetto di 3 cerchio, oppure danno TRIPLE)

Effetti IC:

Il Tocco di Isha (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [guarigione]

Formula:

Azioni: toccare il bersaglio

0- il mago aggiunge 5 minuti al coma di un personaggio toccato.

1- il mago dichiara a contatto due HEALING 1 sullo stesso bersaglio.

2- il mago dichiara a contatto due HEALING elementale 2 anche su bersagli diversi.

3- il mago dichiara a contatto tre HEALING fatale 2 anche su bersagli diversi.

Effetti IC:

Il Sentiero Nascosto (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [invisibilità]

Formula:

Azioni: stringere in mano una foglia dorata

1- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto I

2- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto II

3- il mago, se si trova in una zona boschiva, può utilizzare il segnale Nascosto III

NB: quando il mago utilizza il segnale nascosto può muoversi al massimo di un passo ogni 5 secondi purché

durante il movimento rimanga in zone di folta vegetazione (vedi l'abilità Nascondersi per maggiori dettagli); il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non viene colpito o fino a che egli non decide di terminarlo.

Effetti IC:

Benedizione di Ariel (2 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab [potenziamento difensivo]

Formula:

Azioni: disegnarsi in fronte la runa del vento del Ghur.

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti da sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC:

Il Richiamo della Caccia (3 reagenti per livello) – 60 p.ab [incanto d'ira]

Formula:

Azioni: toccare i bersagli.

3- due bersagli toccati dal mago guadagnano +1 PL su ogni locazione, +1 VP su ogni locazione, l'abilità Disciplina aumenta di un rank (fino ad un massimo di IV, se si è sprovvisti di tale abilità si guadagna comunque Disciplina I) ed inoltre possono dichiarare DOUBLE con tutti i colpi portati in corpo a corpo. I bersagli per tutta la durata del sortilegio sono affetti da una chiamata BERSERK mentale 5.

4- come il livello precedente, ma il mago può potenziare quattro bersagli toccati.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento, per questo lasso di tempo i bersagli sono considerati in BERSERK (si ricorda che una creatura soggetta a BERSERK non può attaccare la fonte di tale chiamata, e quindi, il mago). Tutti gli eventuali Secondi Usi dell'abilità Disciplina vengono utilizzati con il bonus conferito.

Effetti IC:

Canto degli Alberi (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab [canto degli alberi]

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3- Questo sortilegio funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può porre una domanda ad un narratore, tale domanda deve riguardare l'area boschiva in cui si trova il mago. Il narratore provvederà a dare una risposta solitamente criptica oppure una bizzarra visione; in alcuni casi la risposta non potrà giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, la risposta però sarà più precisa e chiara.

NB: questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno.

Effetti IC:

Le Schiere del Crepuscolo (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula:

Azioni:

4- il mago può dichiarare una chiamata MASS FEAR mentale 4

5- il mago può dichiarare una chiamata MASS FEAR mentale 5

Effetti IC:

Sfera dell'Alta Magia

Nella Torre Bianca di Saphery, gli apprendisti maghi della Nobile razza degli Alti Elfi, iniziano con facilità a dominare gli Otto venti della magia, ma solo in pochi, solo con un apprendimento che dura spesso interi secoli, un Alto Elfo mago può iniziare a cimentarsi nello studio della potente Alta Magia.

Rispetto alle forme degli Otto venti, un utilizzatore dell'Alta magia, piega con un naturalezza sovranaturale più venti contemporaneamente al suo volere, senza correre i rischi comuni, tanta è la preparazione di tali individui.

Questo tipo di magia, il cui livello è il più alto tra i rami conosciuti, è incredibilmente versatile per affrontare qualsivoglia minaccia, infatti gli Arcimaghi più abili difendono l'Ulthuan, usufruendo di questa incredibile scienza arcana Elaborata in millenni dai sapienti della Torre Bianca.

Questo tipo di magia può essere impiegata per alimentare o placare i venti, tramutando il flusso in una potente tempesta per scatenare sul nemico possenti devastazioni, oppure in una lieve brezza, per tutelare gli eserciti dagli incantesimi avversari, che ne risultano indeboliti.

Effetti IC degli Incidenti di Lancio: l'Alto Mago sbaglia uno degli antichi gesti arcani oppure non pronuncia correttamente importanti parole di potere; scoppi crepitanti di magia pura devastano il corpo del mago.

Formula d'apertura iniziale della sfera: *Io sono l'arcano scorrere degli otto venti, per concessione superiore io sono il portatore della suprema conoscenza dell'Alta Magia*

Dardo di Luce (1 reagente per livello di lancio) – 40 p.ab

Formula:

Azioni: puntare o toccare i bersagli

1- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 1 a distanza.

2- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 2, oppure due chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.

3- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 3, oppure tre chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.

4- il mago può effettuare una chiamata BLINDNESS fisico 4, oppure quattro chiamate BLINDNESS fisico 1 a distanza.

Effetti IC:

Valore di Aenarion (1 reagente per livello) – 40 p.ab

Formula:

Azioni: toccare i bersagli mentre si tiene in mano una sfera di cristallo.

1- il mago guadagna +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che lo colpirà.

2- il mago ed altri due bersagli guadagnano +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

3- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +1 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

4- il mago ed altri quattro bersagli guadagnano +2 a Resistenza o Disciplina (in base al descrittore fisico/mentale della chiamata che si va a resistere) contro il prossimo effetto che li colpirà.

NB: il sortilegio dura fino alla fine del prossimo combattimento, o fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere che si subisce). Il mago non può estromettersi volontariamente da questo sortilegio, inoltre questo viene considerato richiedere concentrazione fino a che il mago non avrà utilizzato il bonus derivante dall'incantesimo.

Effetti IC:

Scudo di Saphery (1 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Formula:

Azioni: disegnarsi in fronte la runa del vento del Ghur.

1- il mago guadagna due VP Alocazionali.

2- il mago guadagna due VP Alocazionali, inoltre riduce i danni CRUSH come singoli danni ONE.

3- il mago guadagna tre VP Alocazionali, inoltre riduce i danni THROUGH e i danni CRUSH come singoli danni ONE.

NB. il sortilegio richiede concentrazione e dura fino a che il mago non termina i VP bonus derivanti da sortilegio(il mago può decidere di terminare il sortilegio anche se gli sono rimasti uno o più VP bonus). Quando questo sortilegio è attivo non si possono utilizzare altri VP conferiti da altri sortilegi o abilità.

Effetti IC:

Sguardo di Hoeth (1 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab

Formula:

Azioni: sollevare un bastone, una verga oppure una bacchetta benedetta con un breve rituale narrativo.

1- il mago può individuare la magia entro 10 metri intorno a se; questa versione del sortilegio deve sempre

essere utilizzata in presenza di un narratore che provvederà, se la trama in corso lo prevede, ad indicare al mago ogni oggetto o creatura permeata dai Venti.

2- il mago, toccando una creatura per 5 secondi, può percepire se questa è afflitta da un qualche tipo di chiamata di potere. Il bersaglio del sortilegio deve indicare all'incantatore gli effetti che sta subendo, specificando le nature (POISON, DISEASE o REPEAT) e i livelli di potere. Questa versione del sortilegio dura fino a che il mago non va in coma e richiede concentrazione, per tutta la durata del sortilegio il mago può percepire gli effetti sulle creature.

Effetti IC:

Manipolare i Venti (2 reagenti per livello) – 40 p.ab

Formula:

Azioni: indossare un medaglione recanti rune elfiche oppure disegnarsi una runa sulla fronte.

1- Il mago può dichiarare REFLECT ad una chiamata di potere di livello 1 generata da sortilegi.

2- Il mago può dichiarare REFLECT ad una chiamata di potere di livello 2 o inferiore generata da sortilegi.

3- Il mago può dichiarare REFLECT ad una chiamata di potere di livello 3 o inferiore generata da sortilegi..

4- Il mago può dichiarare REFLECT ad una chiamata di potere di livello 4 o inferiore generata da sortilegi.

NB: La chiamata riflessa viene subito normalmente a meno che non si abbiano abilità di Disciplina o

Resistenza ad un livello adeguato. Questo sortilegio dura fino a che il mago non va in coma e NON richiede concentrazione.

Effetti IC:

Furia di Khaine (2 reagenti per livello di lancio) – 25 p.ab

Formula:

Azioni: puntare il bersaglio con la simulazione di un teschio umano.

2- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata DOUBLE ENCHANTED THROUGH seguita da una chiamata PAIN 2

3- il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata TRIPLE ENCHANTED THROUGH seguita da una chiamata PAIN 3

NB: le due chiamate devono essere dirette contro il medesimo bersaglio. La seconda chiamata deve sempre essere dichiarata dopo circa 5 secondi dalla prima, in questo lasso di tempo il mago deve continuare ad indicare il bersaglio e continuare a recitare la concentrazione del sortilegio.

Effetti IC:

Prosciuga Magia (2 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Formula:

Azioni: puntare o toccare il bersaglio.

1- il mago può effettuare una chiamata MASS DISPEL 1.

2- il mago può effettuare una chiamata MASS DISPEL 2.

3- il mago può effettuare una chiamata MASS DISPEL 3.

4- il mago può effettuare una chiamata MASS DISPEL 4.

5- il mago può effettuare una chiamata MASS DISPEL 5.

NB: a differenza degli altri sortilegi, non si deve pronunciare la formula per ogni livello di lancio, ma basta semplicemente intonarla una sola volta. Dopo l'utilizzo di questo incantesimo il mago non potrà utilizzare altri sortilegi per 10 secondi per livello di lancio utilizzato nel *Prosciuga Magia*.

Effetti IC:

Visioni di Lileath (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula: vedi incantesimo rituale.

Azioni: vedi incantesimo rituale. È necessario utilizzare una sfera di cristallo.

3- Questo sortilegio funziona esattamente come incantesimo rituale; il mago può porre una domanda ad un narratore; tale domanda deve essere pertinente con la trama in corso e deve riguardare l'esito di un azione che una creatura (anche il mago stesso) sta per compiere. In alternativa si può porre una domanda riguardante un argomento legato al passato od al presente della trama in corso. Il narratore provvederà a dare una risposta solitamente criptica oppure una bizzarra visione; in alcuni casi la risposta non potrà giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco).

4- come il livello precedente, la divinazione però sarà più precisa.

NB: questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno.

Effetti IC:

Fiamma della Fenice (3 reagenti per livello di lancio) – 60 p.ab

Formula:

Azioni: puntare il bersaglio con una sfera rossa atta a simulare il dardo.

4- il mago può dichiarare una chiamata di danno FIRE ZERO a distanza seguita da due chiamate FIRE DOUBLE.

5- il mago può dichiarare una chiamata di danno FIRE ZERO a distanza seguita da due chiamate FIRE TRIPLE.

NB: le chiamate di danno generate da questo sortilegio devono essere dirette tutte su bersagli diversi che si trovino ad un massimo di tre metri l'uno dall'altro.

Effetti IC:

Distruzione di Vault (4 reagenti per livello di lancio) – 80 p.ab

Formula:

Azioni: puntare l'oggetto (a seconda del livello di lancio), la mano con cui si esegue l'azione deve essere adorna di rune magiche.

4- il mago può dichiarare a distanza una chiamata ARTIFACT CRUSH

5- il mago può dichiarare a distanza due chiamate ARTIFACT CRUSH

Effetti IC: