

WHA!

LA MAGIA



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1.2



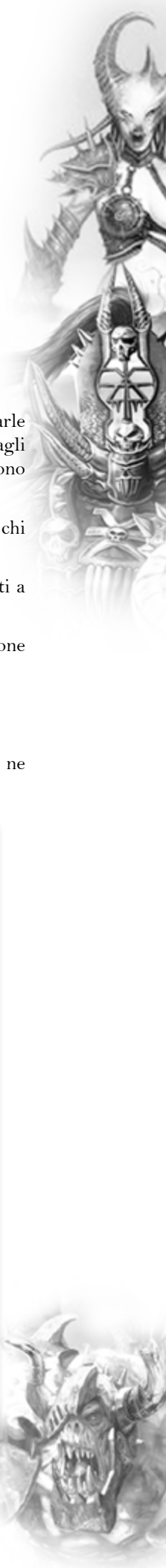
◆ INDICE ◆



LA MAGIA	5	Sortilegi specifici	13
Incidenti di Lancio	6	Primo portento di Amul (I)	13
Durata dei sortilegi	6	Sventura (I-II-III)	13
I Sortilegi	6	Secondo portento di Amul (II)	14
MAGIA MINORE	7	Saetta di Uranon (II-III)	14
Luce magica	7	Terzo portento di Amul (III)	14
Arma magica (III)	7	Cometa di Cassandra (IV)	14
Armatura magica (I-II-III)	7	SFERA DEL FUOCO	15
Vampa (I-II-III-IV)	7	Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	15
Rituale (I)	7	Armatura magica (Egida dell'Aqshy)	15
Dispersione (I)	8	Arma magica (Arma ardente)	15
Tasca magica (II)	8	Rituale: Epurare (IV)	15
Aprire serrature (III)	8	Dono di Sfera: Lingue di fiamma (0)	15
SFERA DELLA LUCE	9	Sortilegi specifici	15
Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	9	Cauterizzare (I)	15
Armatura magica (Mantello scintillante)	9	Cuori ardenti (II)	16
Arma magica (Lama argentea)	9	Grandi fuochi di U'zhul (III)	16
Rituale: Protezione di Pha (IV)	9	Spada fiammeggiante di Rhuin (IV)	16
Dono di Sfera: Bagliore accecante (0)	9	SFERA DELLA VITA	17
Sortilegi specifici	9	Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	17
Luce guaritrice (I)	9	Armatura magica (Pelle di corteccia)	17
Rete di Amyntok (I-II-III)	9	Arma magica (Bastone di Pann)	17
Esilio (II)	10	Rituale: Vortice di terra (IV)	17
Abbaglio (II-III)	10	Dono di Sfera: Cura (0)	17
Purificazione (III)	10	Sortilegi specifici	17
SFERA DELLE BESTIE	11	Sangue della terra (I)	17
Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	11	Muro di rovi (I-II-III)	17
Armatura magica (Pelle del cacciatore)	11	Foresta di spine (II-III)	18
Arma magica (Artigli della bestia)	11	Linfite vitale (II)	18
Rituale: Forma selvaggia di Wyssan (IV)	11	Antidoto naturale (III)	18
Dono di Sfera: Vitalità del cacciatore (0)	11	Rigenerazione (IV)	18
Sortilegi specifici	11	SFERA DELLA MORTE	19
Forma della bestia (I)	11	Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	19
Volto della bestia (I-II-III)	11	Armatura magica (feretro purpureo di Shysh)	19
Parlata delle bestie (II)	12	Arma magica (Falce di Shysh)	19
Stormo del fato (III)	12	Rituale: Protezione di Pha (IV)	19
Signore delle bestie (IV)	12	Dono di Sfera: Rubavita (0)	19
SFERA DELL'EMPIREO	13	Sortilegi specifici	19
Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	13	Ultime parole (I)	19
Armatura magica (Scudo ceruleo)	13	Vortice d'anime (I-II-III)	19
Arma magica (Arma folgorante)	13	Avvizzimento (II-III)	20
Rituale: Dita capricciose del fato (IV)	13	Avvelenamento (II)	20
Dono di Sfera: Folata di vento (0)	13	Rapido trapasso (III)	20
		Fine della vita (IV)	20

SFERA DELLE OMBRE	21
Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	21
Armatura magica (Illusione)	21
Arma magica (Lama d'ombra)	21
Rituale: Sosia (0)	21
Dono di Sfera: Coltre di nebbia (0)	21
Sortilegi specifici	21
Dimenticanza (I)	21
Fumo e specchi (I-II-III)	21
Miasma ingannatore (II-III)	22
Illusione (II)	22
Ipnosi (III)	22
Sudario dell'invisibilità (IV)	22
SFERA DEL METALLO	23
Influenza sui Sortilegi di Magia Minore	23
Armatura magica (Veste scintillante)	23
Arma magica (Arma incandescente)	23
Rituale: Incantare arma (IV)	23
Dono di Sfera :Pioggia di piombo fuso (0)	23
Sortilegi specifici	23
Oro degli sciocchi (I)	23
Regola del ferro rovente (I-II-III)	23
Trasmutazione in piombo (II-III)	24
Forgia di Chamon (II)	24
Metallo mutevole (III)	24
Trasmutazione di Chamon (IV)	24

◆ LA MAGIA ◆



Otto potenti ed arcane forze soffiano dalle immense distese del nord sul Vecchio mondo. I Maghi sono solite chiamarle Venti della Magia. Solo chi possiede una innata connessione con queste forze o chi riceve tale sventurato dono dagli artigiani di innominabili demoni è in grado di vedere i Venti, plasmare la loro forma, e compiere prodigi che vengono chiamati Sortilegi.

Specializzarsi nell'arte arcana ed utilizzare anche uno solo degli otto Venti è estremamente pericoloso, esponendo chi compie anche la più piccola delle magie alla pazzia e alla corruzione della carne e dello spirito.

Per questi motivi i possessori del dono, conosciuto dal volgo anche come Occhio della Strega, vengono cacciati a vista, rinchiusi o dati alle fiamme per paura dei danni che possono arrecare o della sventura che portano con sé.

Solo nelle città più popolate dell'Impero la loro presenza è tollerata, anche se strettamente controllata dall'istituzione conosciuta come Collegi della Magia Imperiali.

REGOLE PER L'USO DEI SORTILEGI

Se hai deciso di interpretare un mago in grado di utilizzare i Sortilegi, di seguito trovi tutte le regole che ne disciplinano l'utilizzo.

- Non si può lanciare un Sortilegio mentre si indossa una qualsiasi armatura. Fanno eccezione i pezzi indossati ai soli fini estetici come un diadema metallico o un paio di bracciali.
- Durante il lancio di un Sortilegio si può solo camminare lentamente.
- Durante il lancio di un sortilegio non è possibile impugnare armi o scudi.
- Per lanciare un Sortilegio è necessario ripetere una **formula magica** composta da una frase di senso compiuto che comprenda una invocazione al Vento a cui il mago è affine e che sia lunga almeno 10 parole. Tale frase deve essere ripetuta un numero di volte pari al livello di lancio del sortilegio che si intende utilizzare.
- La **formula** deve essere pronunciata ininterrottamente e ad alta voce.
- Per lanciare un Sortilegio occorre inoltre consumare un numero di **Reagenti Trattati** pari a quanto richiesto dalla descrizione del Sortilegio. Tale valore deve essere moltiplicato per il livello di lancio che si è scelto di utilizzare. I Reagenti Trattati così consumati devono essere inseriti nella "Cassetta della Posta" presente in gioco, non appena possibile.
- Ai fini del lancio di un Sortilegio, una **Componente Arcana** conta come due Reagenti Trattati Trattati mentre una **Mutapietra** conta come cinque Reagenti Trattati ma utilizzarla farà acquisire immediatamente al mago un **punto di corruzione temporaneo**.
- Se il mago non possiede o non vuole usare Reagenti Trattati Trattati a sufficienza per pagare il costo del Sortilegio, può comunque decidere di portare a termine il lancio ma una volta terminato sarà soggetto ad una perdita di **Ferite** pari ai Reagenti Trattati Trattati che avrebbe speso per lanciare il sortilegio normalmente. Se tale numero di **Ferite** eccede il massimo di Ferite del mago, questi subisce anche una Ferita Fatale.
- Ai fini dell'acquisto con i Pab, tutti i Sortilegi sono considerati abilità base acquistabili dalle carriere che sono in grado di lanciarli.
- Nel formato del Sortilegio, tra parentesi, sono riportati i livelli di lancio a cui è possibile utilizzarli.
- Il sortilegio fallisce se il lanciatore viene colpito e/o subisce una ferita

INCIDENTI DI LANCIO

Ogni personaggio capace di lanciare Sortilegi dovrà dotarsi di un sacchetto da portare alla cintura, dentro cui verranno inserite alcune sfere colorate. Solitamente si tratta di sette sfere di colore bianco, una di colore nero e una di colore rosso, ma il contenuto del sacchetto può variare a seconda delle esigenze della Regia dell'evento.

Ogni volta che viene lanciato un Sortilegio, il mago deve estrarre dal sacchetto un numero di sfere pari al livello di lancio:

- Se si estrae almeno una sfera nera, il mago perde un numero di Ferite pari al livello di lancio del Sortilegio e il Sortilegio fallisce
- Se si estrae almeno una pallina rossa il lancio del Sortilegio non consuma i Reagenti Trattati Trattati.

Tali effetti possono essere cumulativi nel caso si estrarrebbero entrambe le sfere di colore diverso. Ogni Mutapietra usata nel lancio del Sortilegio obbliga ad estrarre una sfera in più dal sacchetto.

GITTATA E DURATA DEI SORTILEGI

Solitamente i Sortilegi esauriscono immediatamente il loro effetto al termine della formula. È tuttavia possibile per un mago attendere di manifestare gli effetti fino al momento che lo desidera, rispettando per tutto il tempo le limitazioni sopra riportate. Non è comunque mai possibile trattenere la manifestazione di un Sortilegio oltre il termine della scena.

Sortilegi che garantiscano un effetto continuativo, come ad esempio l'Armatura Incantata, durano fino all'esaurimento dei benefici che garantiscono e non richiedono al mago di continuare a rispettare tali limitazioni.

Salvo dove indicato diversamente, i Sortilegi possono colpire qualsiasi bersaglio sia in grado di sentire la voce del mago, di vedere inequivocabilmente che l'effetto è rivolto verso di lui e che si trovi ad una distanza massima di una decina di metri.

◆ MAGIA MINORE ◆



Prima di apprendere l'utilizzo dei Venti della Magia, un mago pratica l'arte dei Sortilegi attraverso alcune manifestazioni di potere che non appartengono specificatamente a nessuna di esse. Poiché più deboli, questi Sortilegi possono essere appresi spontaneamente anche dai maghi non addestrati dai Collegi della Magia Imperiale, conosciuti come Fattucchieri, tuttavia l'uso della magia al di fuori della stretta regolamentazione imperiale, è considerato un atto punibile persino con la morte.

Aprire serrature (III)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, è in grado di scassinare una qualunque serratura indipendentemente dal suo livello di difficoltà.

Arma magica (III)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 3 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può applicare il nastro BIANCO su di un'arma da mischia da lui impugnata, che sarà quindi in grado di sferrare colpi incantati per tutta la durata della scena seguente. Il sortilegio cessa immediatamente se l'arma lascia la mano del mago per qualsiasi motivo.

Armatura incantata (I-II-III-IV)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, guadagna 2 punti al proprio valore di Armatura per ogni livello di lancio del Sortilegio, che si sommano ad eventuali punti già posseduti. Se per qualunque motivo il mago viene Sconfitto, il Sortilegio termina immediatamente.

Dispersione (II)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 6 Reagenti trattati

Il mago può immediatamente usare la frase "IMMATERIUM: Annullo questo sortilegio!" seguita dalla formula di lancio. Dopo aver lanciato questo sortilegio, gli è impossibile lanciare sortilegi **fino alla**

prossima scena. Questo sortilegio non ha alcun effetto contro Sortilegi eseguiti con la frase IMMATERIUM SUPREMA.

Luce magica (I)

Costo: 5 pab

Costo per livello: gratuito

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare una luce elettrica in forma di lanterna, cristallo o qualsiasi altra cosa sia stata debitamente camuffata per rimanere in tono con l'ambiente di gioco. Il Sortilegio termina a discrezione del mago o dopo una scena. Nota bene: questo sortilegio non attiva il dono di sfera.

Rituale (I)

Costo: 20 pab

Costo per livello: variabile

Il mago, dopo aver completato una formula che duri almeno cinque minuti di tempo, può generare uno dei seguenti effetti:

- Al costo di 6 Reagenti Trattati, può rimuovere l'effetto di un IMMATERIUM SUPREMA da un personaggio che ne sia afflitto.
- Al costo di 1 Reagente Trattato per livello di lancio, può estendere un Sortilegio attivo su di sé ad un'altra persona.
- Al costo del doppio dei Reagenti Trattati necessari può lanciare un Sortilegio della propria Sfera di Magia che non conosce ma di cui soddisfa tutti i requisiti.

In alternativa è possibile proporre almeno tre settimane prima dell'evento in cui si intende realizzarlo, un rituale sperimentale da officiare durante le giornate di gioco. Il progetto può essere inoltrato alla regia evento che stabilirà costo ed effetti.



Tasca magica (II)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare un sacchetto (20x20x5cm), a cui ha allegato il nastro rosso che ne segnala la natura FUORI GIOCO. Al suo interno può inserire materiali di gioco che a tutti gli effetti risultano impossibili da rubare o anche solo da raggiungere per chiunque non sia lui. Tali oggetti sono da considerarsi fuori gioco finché il mago non li estrae. Il mago non può avere più di una Tasca Magica attiva alla volta e una volta che il sacchetto sarà svuotato, il Sortilegio avrà termine.

Vampa (I-II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

◆ LE SFERE DI ◆ MAGIA



Chi ha la fortuna di poter proseguire o anche solo ottenere un addestramento all'utilizzo dei poteri degli Otto Venti, prima o poi impara a manipolare una o più delle otto Sfere della Magia. Una volta acquisita una sfera, oltre all'accesso ai suoi Sortilegi si ottengono diversi benefici.

INFLUENZE SUGLI INCANTESIMI DELLA MAGIA MINORE

Le Sfere della Magia influenzano gli incantesimi della Magia Minore ed in particolare quelli di Armatura Incantata e Arma Magica.

Spendendo un Reagente Trattato aggiuntivo per livello di lancio del sortilegio Armatura Incantata, è possibile aggiungere l'effetto specifico riportato nella descrizione della Sfera di Magia a quelli della controparte minore.

Al momento del lancio del Sortilegio Arma Incantata è possibile modificare il colore del nastro che viene applicato all'arma, secondo quanto riportato nella descrizione della Sfera di Magia.

RITUALE DELLA SFERA

Un mago che conosca una Sfera di Magia e che sia in grado di utilizzare Sortilegi con livello di lancio IV, può acquistare uno specifico rituale, riportato nella descrizione della Sfera di Magia. Questo rituale segue tutte le regole del Sortilegio Rituale della Magia Minore tranne per il costo e gli effetti descritti.

I Rituali di Sfera costano sempre 6 reagenti per livello di lancio.

DONO DI SFERA

Nel momento in cui il mago ottiene la conoscenza di una Sfera di Magia, il suo corpo e la sua mente subiscono dei cambiamenti dovuti all'influsso del Vento che ha deciso di padroneggiare. Questi cambiamenti devono essere correttamente rappresentati nel vestiario, nel trucco e nella costumistica del personaggio, e garantiscono una abilità speciale, conosciuta come Dono di Sfera, come riportato nella descrizione della Sfera di Magia. Personaggi ritenuti inadeguati dal punto di vista costumistico si vedranno negare tale beneficio per la durata dell'evento.

I personaggi in possesso di più di una sfera di magia possono beneficiare di un singolo dono. All'acquisizione di ogni nuova sfera dopo la prima dovranno decidere se mantenere il vecchio dono o manifestare un altro dono tra le sfere a loro disposizione, il trucco, il vestiario e la costumistica dovranno rappresentare adeguatamente la nuova sfera.



◆ SFERA DELLA ◆ LUCE



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Mantello scintillante)

Tutti i danni ricevuti da Armi da Fuoco, Armi da Tiro e Armi da Lancio sono ridotti di 1.

Arma magica (Lama argentea)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore ROSSO.

Rituale: Protezione di Pha (IV)

Costo: 40 pab

Fintanto che il mago mantiene il rituale attivo può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Demone, allontanati da me!". Ponendo fine al rituale, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Demone! Raccomanda l'anima ai tuoi dèi!". Se i bersagli non sono demoni, le frasi non avranno alcun effetto.

Dono di Sfera: Bagliore accecante

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago può utilizzare una chiamata "IMMATERIUM: Lascia tutto ciò che impugnì!" su un bersaglio entro 10 metri. Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Abbaglio (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Lascia tutto ciò che impugnì!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Bagliore accecante (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare

la frase "IMMATERIUM: Soffri atrocemente!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Esilio (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Demone, Io Ti Sconfiggo!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio. Se il bersaglio non è un demone il Sortilegio non ha alcun effetto.

Flagello del demone (IV)*Costo: 40 pab**Costo per livello: 4 Reagenti trattati*

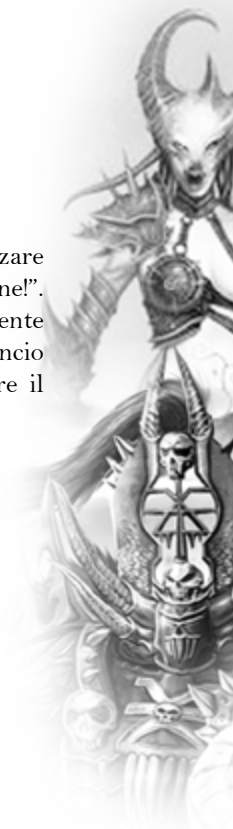
Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Demone! Raccomanda l'anima ai tuoi dèi!". Se il bersaglio non è un demone il Sortilegio non ha alcun effetto ma il mago può immediatamente utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi sconfitto!" su un qualsiasi bersaglio.

Rete di Amyntok (I-II-III-IV)*Costo: 10 pab**Costo per livello: 1 Reagente trattato*

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Resta Paralizzato!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Purificazione (III-IV)*Costo: 30 pab**Costo per livello: 3 Reagenti trattati*

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cancello ogni tua afflizione!". In questo modo può cancellare l'effetto di un precedente IMMATERIUM SUPREMA per ogni livello di lancio pari o superiore al III. Il mago deve poter toccare il bersaglio con entrambe le mani.



◆ SFERA DELLE BESTIE ◆



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Pelle del cacciatore)

Ad ogni colpo ricevuto, il mago può rispondere "IMMATERIUM: Fuggi da me!"

Arma magica (Artigli della bestia)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore BLU.

Rituale: Forma selvaggia di Wyssan (IV)

Costo: 40 pab

Per un numero di scene pari al livello di lancio, il mago acquista 3 Ferite aggiuntive e può utilizzare una volta in più ogni livello dei suoi Stili. Deve essere adeguatamente truccato per simulare tratti bestiali o attributi ferini.

Dono di Sfera: Vitalità del cacciatore

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago recupera una Ferita. Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Forma della bestia (I-II-II-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può ignorare un numero di colpi in corpo a corpo pari al livello di lancio. Fintanto che questo Sortilegio è attivo, non può più parlare in modo intelligibile né utilizzare altri Sortilegi. Se il mago viene Sconfitto, l'effetto del Sortilegio termina immediatamente.

Volto della bestia (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Ombra del cacciatore (II-II-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non osare attaccarmi!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Stanchezza sfiancante (II-III)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Perdi tutte le forze!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Stormo del fato (III-IV)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3 Reagenti trattati

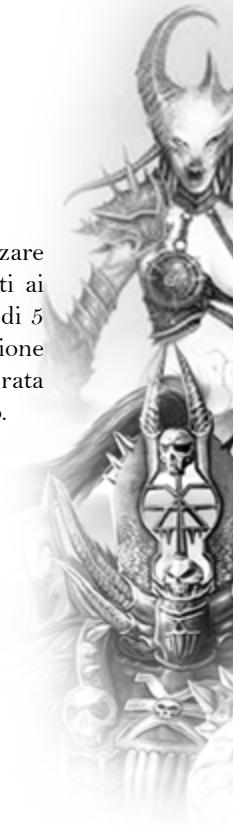
Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una ferita!" un numero di volte pari al doppio del livello di lancio del Sortilegio.

Signore delle bestie (IV)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 4 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Sottomettiti ai miei comandi!" seguita da una frase non più lunga di 5 parole in cui descrive al bersaglio cosa deve fare. L'azione descritta deve poter essere portata a termine nella durata di una scena, altrimenti il Sortilegio non avrà effetto.



◆ SFERA ◆ DELL'EMPIREO



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Scudo ceruleo)

Ad ogni colpo ricevuto, il mago può rispondere "IMMATERIUM: Lascia tutto ciò che impugnì!"

Arma magica (Arma folgorante)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore BLU.

Rituale: Dita capricciose del fato (IV)

Costo: 40 pab

Il mago dopo aver effettuato il rituale, può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: La prossima ferita che subirai sarà Fatale!". Se il mago possiede una fiala di sangue o un capello di una persona può eseguire il rituale e manifestarne gli effetti anche senza vedere il bersaglio. In questo caso deve comunicarlo in Regia.

Dono di Sfera: Folata di vento

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago può utilizzare una chiamata "IMMATERIUM: Fuggi da me!". Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Primo portento di Amul (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi a terra!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Sventura (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Perdi tutte le forze!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Secondo portento di Amul (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, deve ignorare un numero di colpi che lo danneggerebbe pari al livello di lancio. Fintanto che questo Sortilegio è attivo, non può più utilizzare altri Sortilegi.

Saetta di Uranon (II-III)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Distruggo la tua Armatura!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Terzo portento di Amul (III-IV)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, deve ignorare il prossimo effetto di cui sarebbe bersaglio. Se l'incantesimo è stato lanciato di quarto, dovrà ignorarne due. Fintanto che questo Sortilegio è attivo, il Mago non può più utilizzare altri Sortilegi.

Cometa di Cassandra (IV)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 4 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.



◆ SFERA DEL ◆ FUOCO



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Egida dell'Aqshy)

Tutti i danni ricevuti da armi con il nastro VERDE sono considerati normali.

Arma magica (Arma ardente)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore ROSSO.

Rituale: Epurare (IV)

Costo: 40 pab

Il mago, dopo aver effettuato il rituale può utilizzare la frase "So quel che faccio: perdi un punto di corruzione permanente e subisci una ferita Fatale". Non è possibile resistere a questi danni in alcun modo. Questo rituale può essere usato anche per distruggere oggetti corrotti ma per farlo è necessario comunicarne l'intenzione alla Regia tre settimane prima dell'evento.

Dono di Sfera: Lingue di fiamma

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ti colpisca il mio Strale". Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Cauterizzare (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Recupera una Ferita!" su un bersaglio per ogni livello di lancio, subito dopo deve utilizzare la frase "IMMATERIUM: Soffri atrocemente!" sui medesimi bersagli.

Corona di fiamme (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1 Reagente trattato

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non osare attaccarmi!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Sangue bollente (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Soffri atrocemente!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Strale di Aqshy (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Distruggo la tua Armatura!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Grandi fuochi di U'zhul (III-IV)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3 Reagenti trattati

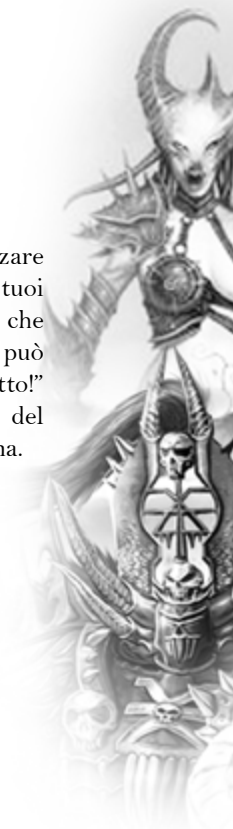
Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Spada fiammeggiante di Rhuin (IV)

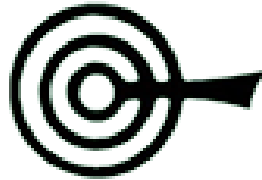
Costo: 40 pab

Costo per livello: 4 Reagenti trattati

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Raccomanda l'anima ai tuoi dei!" su un singolo bersaglio che sia un **mostro** che riesca a toccare con la propria arma. In alternativa può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio purché riesca a toccarli con la propria arma.



◆ SFERA DELLA ◆ VITA



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Pelle di corteccia)

Tutti i danni ricevuti da Armi ad una Mano, Grandi Armi, Armi in Asta e Armi Piccole sono ridotti di 1.

Arma magica (Bastone di Pann)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore VIOLA.

Rituale: Vortice di terra (IV)

Costo: 40 pab

Il mago deve eseguire questo rituale su un soggetto Sconfitto a cui deve comunicare le specifiche del Rituale. Il bersaglio diviene paralizzato ed immune ad ogni danno tranne alle frasi "Raccomanda l'anima ai tuoi dei", "Finiamola qui!" e alle Ferite Fatali. Al termine del rituale recupera tutte le proprie Ferite e pone fine ad eventuali effetti di veleni e malattie.

Dono di Sfera: Cura

Ogni volta che lancia un Sortilegio, il mago può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Recupera una Ferita!" su un bersaglio che possa toccare e che non sia se stesso. Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Sangue della terra (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Recupera una Ferita!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio. Il mago deve poter toccare il bersaglio con entrambe le mani.

Muro di rovi (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare

la frase "IMMATERIUM: Non osare attaccarmi!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Foresta di spine (II-III)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Resta paralizzato!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Linfa vitale (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase “IMMATERIUM: Purifico ogni Malattia nel tuo sangue!”. Il mago deve utilizzare un livello di lancio per ogni livello di malattia che desidera combattere, con un minimo di due. Se il livello di lancio del Sortilegio non equivale a quello della malattia, il Sortilegio non ha alcun effetto. Il mago deve poter toccare il bersaglio con entrambe le mani. Per il resto della Scena il bersaglio così curato è immune a qualsiasi Malattia dovesse contrarre.

Antidoto naturale (III-IV)

Costo: 30 p.ab

Costo per livello: 3

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase “IMMATERIUM: Purifico ogni Veleno nel tuo sangue!”. Il mago deve utilizzare un livello di lancio per ogni livello di veleno che desidera combattere, con un minimo di tre. Se il livello di lancio del Sortilegio non equivale a quello del veleno, il Sortilegio non ha alcun effetto.

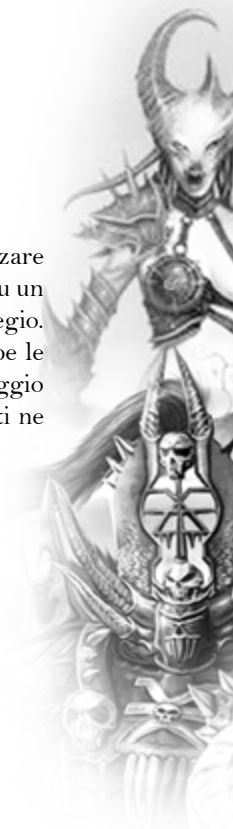
Il mago deve poter toccare il bersaglio con entrambe le mani. Per il resto della Scena il bersaglio così curato è immune alle armi con il nastro Verde.

Rigenerazione (IV)

Costo: 40 p.ab

Costo per livello: 4

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase “IMMATERIUM: Risano ogni tua Ferita!” su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio. Il mago deve poter toccare il bersaglio con entrambe le mani. Se il Sortilegio viene lanciato su un personaggio con menomazioni permanenti subite da pochi minuti ne rimuove anche la perdita permanente di Fe.



◆ SFERA DELLA ◆ MORTE



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (feretro purpureo di Shysh)

Ad ogni colpo ricevuto, il mago può rispondere "IMMATERIUM: Fuggi da me!"

Arma magica (Falce di Shysh)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore VIOLA.

Rituale: Soglia della morte (IV)

Costo: 40 pab

Fintanto che il mago mantiene il rituale attivo può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, allontanati da me!". Ponendo fine al rituale, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto! Raccomanda l'anima ai tuoi dèi!". Se i bersagli non sono Non Morti, le frasi non avranno alcun effetto.

Dono di Sfera: Rubavita

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago guadagna un punto di Armatura. Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Ultime parole (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non morto, sottomettiti a me!" seguita da una frase non più lunga di tante parole quanto è il livello di lancio del Sortilegio. Le parole devono descrivere al bersaglio cosa deve fare. L'azione descritta deve poter essere portata a termine nella durata di una Scena, altrimenti il Sortilegio non avrà effetto. Se il bersaglio non è un non morto, il sortilegio non ha alcun effetto.

Vortice d'anime (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Avvizzimento (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Perdi tutte le forze!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Avvelenamento (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può applicare il nastro VERDE su di un'arma da mischia da lui impugnata, che sarà quindi in grado di sferrare colpi avvelenati per tutta la durata della scena seguente. Il sortilegio cessa immediatamente se l'arma lascia la mano del mago per qualsiasi motivo. In alternativa può avvelenare un cibo o una pietanza, in modo permanente.

Rapido trapasso (III-IV)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto, Io Ti Sconfiggo!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio. Se il bersaglio non è un non morto il Sortilegio non ha alcun effetto.

Fine della vita (IV)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 4

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non Morto! Raccomanda l'anima ai tuoi dèi!". Se il bersaglio non è un non morto il Sortilegio non ha alcun effetto ma il mago può immediatamente utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi sconfitto!" su un qualsiasi bersaglio.



◆ SFERA DELLE ◆ OMBRE



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Illusione)

Un colpo che porterebbe il mago a Sconfitto, si limita ad azzerare la sua Armatura.

Arma magica (Lama d'ombra)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore VIOLA.

Rituale: Sosia

Costo: 40 pab

Il mago può vestirsi e truccarsi come se fosse un'altra persona, anche di un'altra razza giocabile. E' compito del giocatore accertarsi di avere a disposizione trucco ed abiti utili per questo utilizzo. L'incanto dura fino alla fine della giornata ed elude i controlli mondani (ovvero il mago può utilizzare a volontà frasi del tipo "so quel che faccio: questa barba è vera", e simili). Se viene disperso, il giocatore deve tornare all'aspetto originale del proprio personaggio il più rapidamente possibile, senza uscire dal gioco.

Dono di Sfera: Coltre di nebbia

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ti colpisca il mio Strale". Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Dimenticanza (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Voltati e dimentica per sempre di avermi incontrato!"

Fumo e specchi (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Non osare attaccarmi!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Miasma ingannatore (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Fuggi da me!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Illusione (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Quello è il tuo nemico!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Ipnosi (III)

Costo: 30 pab

Costo per livello: 3

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Sottomettiti ai miei comandi!" seguita da una frase non più lunga di 5 parole in cui descrive al bersaglio cosa deve fare. L'azione descritta deve poter essere portata a termine nella durata di una scena, altrimenti il Sortilegio non avrà effetto.

Sudario dell'invisibilità (IV)

Costo: 40 pab

Costo per livello: 4

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM SUPREMA: Ignora la mia presenza!"



◆ SFERA DEL METALLO ◆



INFLUENZA SUI SORTILEGI DI MAGIA MINORE

Armatura incantata (Veste scintillante)

Tutti i danni ricevuti da Sortilegi e Miracoli sono ridotti di 1.

Arma magica (Arma incandescente)

In alternativa al normale nastro, si può scegliere di utilizzare quello di colore ROSSO.

Rituale: Incantare arma (IV)

Costo: 40 pab

Il mago può incantare un'arma per un giorno con una delle nature che è in grado di conferire con il sortilegio Arma Magica. L'arma può essere ceduta normalmente.

Dono di Sfera: Scudo del Chamon

Ogni volta che lancia un sortilegio, il mago guadagna un punto di Armatura. Può usare questa abilità per un numero di volte a scena pari al suo livello di lancio.

SORTILEGI SPECIFICI

Oro degli sciocchi (I)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Continua a osservare questa moneta!".

Regola del ferro rovente (I-II-III-IV)

Costo: 10 pab

Costo per livello: 1

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Lascia tutto ciò che impugnì!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Trasmutazione in piombo (II-III-IV)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Rimani paralizzato!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Forgia di Chamon (II)

Costo: 20 pab

Costo per livello: 2

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Distruggo la tua arma!" o la frase "IMMATERIUM: Distruggo il tuo scudo" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Metallo mutevole (III-IV)

Costo: 30 *pab*

Costo per livello: 3

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Distruggo la tua Armatura!" su un numero di bersagli pari al livello di lancio del Sortilegio.

Trasmutazione di Chamon (IV)

Costo: 40 *pab*

Costo per livello: 4

Il mago, dopo aver completato la formula, può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Raccomanda l'anima ai tuoi dei!" su un singolo bersaglio che sia un mostro. In alternativa può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Cadi Sconfitto!" su di un bersaglio a sua scelta.

