

Questo manuale utilizza un sistema di magia basato su incanti e stregonerie: gli incanti vengono appresi dal personaggio tramite lo studio accademico, per questo motivo non permettono molti gradi di libertà nella gestione dell'incanto stesso, ma hanno il vantaggio di offrire molte possibilità se appresi nel loro insieme. Le stregonerie sono utilizzate dal personaggio senza una fase di studio approfondito: egli, avendo una particolare affinità con gli elementi che lo circondano le utilizza nel modo che preferisce. Per rendere al meglio questo tipo di comportamento, sono spiegate solamente delle regole base (per esempio il numero di danni che possono essere inflitti), mentre la descrizione è lasciata in mano al giocatore che potrà adattarle al proprio personaggio nel modo che preferisce, dipendentemente dalla situazione. Sarà il master a stabilire se l'idea del giocatore sia realizzabile e la difficoltà necessaria per farlo. Trattiamo ora le regole comuni a tutte le magie.

0.1 Magia ed equipaggiamento

Per utilizzare una magia il personaggio deve avere la possibilità di stabilire un legame con ciò che lo circonda, ma l'utilizzo di armi o armature può impedire questo collegamento.

Sono riportate le limitazioni al lancio delle magie per le varie categorie di armi, scudi e armature.

Eventuali eccezioni sono specificate dall'oggetto o dalla magia stessa (per esempio, è possibile avere un'armatura che non interferisca con il lancio di magie).

L'unica eccezione sono le magie dell' "Arte della Fede" che possono essere usate senza limitazioni date dall'equipaggiamento.

Armi e scudi di ogni tipo	Non è possibile lanciare magie quando si hanno entrambe le mani impegnate con questo tipo di oggetti.
Armature leggere	Nessuna limitazione o modificatore al lancio delle magie.
Armature medie	Modificatore di +1 alla difficoltà (per ogni oggetto medio equipaggiato) per il lancio di ogni magia.
Armature pesanti	Non è possibile lanciare magie usando armature pesanti. Non è inoltre possibile meditare indossando anche un singolo pezzo di un'armatura pesante.

0.2 Utilizzare una magia

Per utilizzare una magia è necessario dichiarare quale incanto o stregoneria si intende utilizzare (nel secondo caso chiarire come la si intende usare) e successivamente fare un TDS utilizzando l'abilità relativa. La difficoltà del TDS è indicata sulla magia che si intende usare.

Non è possibile tentare di usare una magia se l'abilità relativa è allo 0 o se non il personaggio non possiede la specializzazione adatta.

Per poter utilizzare una magia è necessario poter pagare il costo in punti mana necessario. Questo è pari a: "Difficoltà di lancio - (valore dell'abilità "Meditazione" + altri bonus dati da talenti e specializzazioni)" Il costo minimo di una magia è comunque fissato a 1. Questo costo verrà pagato sia in caso di successo che di fallimento nel tentativo di utilizzo della magia. In caso di successo nel tentativo di lancio della magia si considereranno gli effetti come indicato nella descrizione (per esempio calcolando i danni sui bersagli).

Si ricorda inoltre che si può lanciare solamente una magia al turno e che il lancio di una magia preclude la possibilità di attaccare con un'arma (eventuali eccezioni date da talenti o da una magia particolare sovrascrivono questa regola).

0.2.1 Quando utilizzare una magia

Una magia può essere utilizzata da un personaggio solamente all'interno del suo turno. Sono presenti due eccezioni:

- Protezione (Arte della sapienza - Quinto cerchio): in questo caso la magia deve essere utilizzata prima di un colpo andato a segno da parte di un nemico (ma prima del calcolo dei danni).

- **Annullamento (Stregoneria):** in questo caso la stregoneria viene utilizzata dopo il lancio (riuscito) di una magia da parte di un nemico (ma prima del calcolo di eventuali danni).

In entrambi i casi l'utilizzatore salterà il suo prossimo turno.

0.3 Durata della magia

La durata di una magia può essere istantanea o protrarsi nel tempo. Nel primo caso gli effetti terminano immediatamente dopo l'esecuzione della magia. Nel secondo caso restano attivi per la durata indicata. Il personaggio che ha lanciato la magia ha comunque la possibilità di terminarli anzitempo.

0.4 Danno della magia

Il danno che viene indicato nella descrizione può essere ridotto da eventuali protezioni o dalla propria capacità di resistere alla magia (esistono comunque magie che infliggono danni che non possono essere ridotti in alcun modo).

Inoltre non è possibile schivare o evitare una magia a meno che il master non lo conceda sotto particolari condizioni.

Le magie vengono indirizzate contro la zona meno protetta del bersaglio. Il danno verrà quindi ridotto dall'armatura che offre la minor protezione tra Testa, Busto, Braccia o Gambe. Se una di queste zone non fosse protetto dall'armatura, il danno non verrà ridotto.

A discrezione del master, la magia potrebbe danneggiare l'armatura (Esempio: Una palla di fuoco che impatta contro una protezione in cuoio).

Il danno subito da una magia può essere ulteriormente ridotto dalla capacità di resistere alla magia del bersaglio.

0.4.1 Resistere a una magia

Quando si viene colpiti da una magia si ha la possibilità di provare a resistervi. Il modo in cui si resiste a una magia dipende dal tipo della magia stessa:

Magia offensiva : Se una magia infligge danni al bersaglio, questi può provare a resistervi. Per farlo è necessario superare un TDS sull'abilità "Resistere alla magia di Dominazione". Il valore di difficoltà del TDS è pari alla difficoltà di lancio della magia. In caso di successo il danno verrà ridotto di 1D6 +modificatori.

Magie non offensive : Se una magia è indirizzata verso il personaggio, ma i suoi effetti non sono mirati a infliggere danno direttamente (Esempio: modificatori negativi alle statistiche, effetti di stato, illusioni o manipolazione delle emozioni), questi può provare a resistervi. Per farlo è necessario superare un TDS sull'abilità "Resistere alla magia Mentale". Il valore di difficoltà del TDS è pari alla difficoltà di lancio della magia. In caso di successo, tira 1D6.

- | | | |
|---|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Nessuna resistenza | Il personaggio ha offerto una bassa resistenza alla magia e ne subisce gli effetti completamente. Chi ha lanciato la magia spende 1 punto mana addizionale. |
| 2 | Resistenza ridotta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 1 round. |
| 3 | Resistenza ridotta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 1 round. |
| 4 | Resistenza media | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 2 round. |
| 5 | Resistenza alta | Il personaggio riduce la durata degli effetti di 2 round. Chi ha lanciato la magia spende 1 punto mana addizionale. |
| 6 | Resistenza completa | Il personaggio ha resistito completamente alla magia, ignorandone gli effetti. |

0.5 Gli incanti

Come già accennato prima, gli incanti sono le magie imparate dai personaggi in modo accademico e rigoroso. Non offrono la possibilità di essere ripasmate a proprio piacimento, ma compensano questo svantaggio con un ampio ventaglio di possibilità.

Sono divise in 3 rami “Sapienza”, “Fede” e “Morte” che essere ricondotti alle magie delle tre classi iconiche “Mago”, “Paladino” e “Necromante” presenti in altri manuali di gioco di ruolo.

Non è necessario per un personaggio conoscere solamente gli incanti di uno dei 3 rami, gestendo opportunamente le specializzazioni è possibile spaziare tra essi, ovviamente rinunciando alle magie più avanzate di ogni ramo o al talento dell'abilità “*Tessimagie*”.

Ogni ramo presenta un numero differente di incanti, raggruppati in *cerchi* di origine crescente. I cerchi di livello più basso contengono le magie più semplici di ogni ramo (ma non per questo inutili in fasi di gioco avanzate); i cerchi di livello più alto racchiudono le magie più difficili ma con effetti molto più incisivi.

0.5.1 Apprendere un nuovo incanto

Per apprendere una nuova magia è necessario aver eseguito un'azione specifica (per esempio lo studio dell'incanto su una pergamena) dipendente dall'ambientazione. Le magie sono utilizzabili solamente avendo soddisfatto il requisito relativo alla specializzazione e all'apprendimento.

0.5.2 Lista degli incanti - Arte della sapienza

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Dardo magico</i>	2	Istantaneo	15 metri	Il personaggio lancia un dardo magico che impattando con il bersaglio infligge 1D6 danni.
<i>Indebolimento</i>	1	2 Round	15 metri	Il bersaglio ha un modificatore di +1 al danno subito da ogni attacco non magico. Inoltre, ha un modificatore di -1 al danno inflitto per ogni attacco non magico.
<i>Luce</i>	1	Un'ora	5 metri	Permette di far risplendere un oggetto in modo che emani la stessa quantità di luce di una torcia.
<i>Visione notturna</i>	2	Un'ora	5 metri	Il personaggio incanta un alleato che guadagna la possibilità di cogliere anche la minima quantità di luce. Sarà quindi in grado di vedere nelle tenebre, ma in presenza di luce rimarrà abbagliato.
<i>Vestizione magica</i>	2	Un'ora	7 metri	Il personaggio trasforma i vestiti di un bersaglio a proprio piacimento. Il volume dei vestiti non può variare.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Ritarda veleno</i>	3	Istantaneo	Contatto	Ritarda gli effetti causati dal veleno su un bersaglio di circa un'ora.
<i>Scassinamento magico</i>	4	Istantaneo	1 metro	Apri una serratura non troppo complessa da scassinare. Possono essere aperte le serrature che potrebbero essere scassinate con difficoltà pari o inferiore a 4 usando l'abilità " <i>Malaffare</i> ".
<i>Visione del vero</i>	2	20 minuti	Sè stesso	Il personaggio migliora le sue capacità di distinguere ciò che è reale da ciò che è illusorio. Il personaggio inoltre ottiene un modificatore di -2 alla difficoltà sui TDS basati su "Resistere alla magia mentale".
<i>Silenzio</i>	3	Un'ora	Sè stesso	Annula ogni rumore nel raggio di 6 metri dal personaggio, impedendo anche di lanciare alcune magie.
<i>Fulmini a catena</i>	3	Istantaneo	20 metri	Il personaggio scaglia una catena di fulmini che colpiscono tutti coloro che si trovano nel suo raggio visivo ed entro 20 metri di distanza. Ogni bersaglio subisce 1D6 danni. I danni su ogni bersaglio sono aumentati di 1 per ogni pezzo di armatura in metallo che egli indossa. Il danno non può essere ridotto dall'armatura.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Cura</i>	3	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D6 punti vita a un bersaglio. Eventuali mutilazioni/ferite non possono essere curate con questo incanto.
<i>Essere apolide</i>	3	20 minuti	Sè stesso	Il mago può parlare qualsiasi lingua, al costo di 2 di punti mana supplementari sarà capace anche di comprendere qualsiasi lingua.
<i>Palla di fuoco</i>	4	Istantaneo	30 metri	Infligge 2D6 danni a un bersaglio.
<i>Tuono</i>	5	Istantaneo	Sè stesso	Spaventa tutti i personaggi entro 20 metri dal mago con un punteggio di “ <i>Forza di Volontà</i> ” inferiore a 3.
<i>Evoca segugio</i>	3	10 minuti	1 metro	Il personaggio evoca un <i>segugio</i> con il quale può comunicare mentalmente.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Anatema</i>	5	2	10 metri	Ogni azione del bersaglio ha un modificatore +2 in difficoltà.
<i>Soffio del drago</i>	6	Istantaneo	Sè stesso	Infligge 2D6 -2 danni a ogni bersaglio davanti al mago in un raggio di 2 metri. Se il bersaglio è isolato subirà 2D6 danni. Il danno non viene ridotto dall’armatura. Il danno può essere ridotto dalla “ <i>Resistenza magica</i> ”.
<i>Rafforzare</i>	5	D3	10 metri	L’alleato bersaglio infligge +2 danni per ogni attacco non magico e subisce -1 danni da ogni attacco non magico.
<i>Sonno</i>	6	Istantaneo	7 metri	Addormenta un bersaglio. Questi può provare a resistere alla magia con “ <i>Resistere alla magia mentale</i> ” con difficoltà base pari a 4. Se resiste ignora gli effetti di questo incanto.
<i>Clone magico</i>	X	3*X minuti	1 metro	Il personaggio evoca un proprio clone: può vedere con i suoi occhi e agire tramite esso. Il clone non può combattere o lanciare magie. Il clone possiede le stesse abilità e caratteristiche del personaggio, ma ha un solo punto vita. Non può essere rivelato come illusione.

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Protezione</i>	8	1 turno	20 metri	Questo incanto deve essere lanciato immediatamente dopo che gli attacchi sono stati dichiarati (quindi prima di verificare se i colpi siano andati a segno). Protegge il mago e i suoi alleati entro la gittata da tutti i danni.
<i>Rigenerare</i>	9	Istantaneo	Contatto	Restituisce tutti i punti vita a un bersaglio. Rigenera inoltre ogni ferita o mutilazione recente. Non è possibile curare una malattia o rimuovere un veleno. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Rivelare intenzioni</i>	8	20 minuti	Sè stesso	Il personaggio ha la possibilità di rivelare ogni menzogna che gli verrà detta. In alcuni casi potrà anche conoscere la realtà che gli è stata celata.
<i>Schianto elementale</i>	10	Istantaneo	50 metri	Infligge 3D6 danni a un singolo bersaglio. Il danno può essere ridotto dalla resistenza magica. Il danno non viene ridotto dall'armatura.
<i>Recupero magico</i>	7	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore recupera 2D6 punti mana. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

Sesto cerchio

Le magie del Sesto cerchio sono estremamente potenti: stancano notevolmente chi la utilizza, per questa ragione non possono essere usate più di una volta al giorno (è necessario che il personaggio si riposi adeguatamente).

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
------	------------	--------	---------	-------------

<i>Blocca tempo</i>	11	2 round	20 metri	Il tempo viene fermato per tutti tranne che per l'incantatore e altri 4 alleati (o meno) entro la gittata. L'incantatore non può attaccare o lanciare altre magie fintanto che questo incanto è attivo, mentre gli alleati potranno agire liberamente. I soggetti resi immobili non possono compiere azioni o schivare attacchi (la difficoltà base per colpirli è pari a 0). A causa della difficoltà, l'incantatore rimane estremamente affaticato. Ha un +2 in difficoltà per ogni TDS basato su Intelligenza fino a che non si riposa.
<i>Evoca demone</i>	10	4 round	10 metri	L'incantatore evoca un <i>Demone</i> alleato che combatte per lui.
<i>Pioggia di meteore</i>	10	Istantaneo	300 metri	Questo incanto fa precipitare uno sciame di meteore in un'area di 70 metri di diametro entro la gittata. Ogni personaggio nell'area deve fare un TDS su " <i>Acrobazia</i> " o " <i>Schivare</i> " a difficoltà 5. In caso di successo il personaggio subisce 1D6 danni, altrimenti subisce 3D6 danni. Il danno non può essere ridotto dalla resistenza magica o dall'armatura.
<i>Riposizionamento rapido</i>	8	Istantaneo	25 metri	L'incantatore si riposiziona in un punto a sua scelta entro la gittata dell'incanto.
<i>Profezia</i>	8	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore canalizza la propria energia per avere una breve visione del futuro. Il giocatore può porre una domanda <i>dicotomica</i> * al master a cui dovrà rispondere sinceramente. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

*domanda dicotomica: che prevede solo sì e no come risposta

0.5.3 Lista degli incanti - Arte della fede

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Benedizione</i>	3	2 round	Sè stesso	L'incantatore guadagna +1 Forza e ha un modificatore di -1 al danno subito da ogni attacco. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Favore degli dei</i>	2	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D6 punti vita ad un bersaglio di un allineamento concorde a quello dell'incantatore.
<i>Punizione</i>	3	Istantaneo	7 metri	Infligge D8 danni a un bersaglio di allineamento discorde a quello dell'incantatore.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Luce accecante</i>	5	Istantaneo	Sè stesso	Quando questo incanto viene lanciato ogni nemico entro 2 metri dall'incantatore con Reattività pari o inferiore a 9 tira un dado: con un risultato pari o superiore a 5 è accecato e salta il suo prossimo turno.
<i>Respingere i nonmorti</i>	3	Istantaneo	20 metri	Infligge 2D6 danni a un bersaglio nonmorto. Il danno non può essere ridotto dall'armatura.
<i>Purificazione</i>	3	Istantaneo	Contatto	Rimuove completamente il veleno da un bersaglio. L'incantatore subisce danni pari a: 1D3 in caso di veleno debole, 1D6 in caso di veleno letale.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Arma consacrata</i>	5	2 round	Sè stesso	L'incantatore benedice la sua arma ottenendo un modificatore di ai +1 danni e -1 alla difficoltà per ogni attacco. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Chiamata alla gloria</i>	4	2 round	3 metri	L'incantatore e tutti i suoi alleati (entro 3 metri) potranno ignorare ogni tipo di paura e terrore.
<i>Guarigione</i>	6	Istantaneo	Contatto	Restituisce 2D6 ferite a un bersaglio di allineamento concorde a quello dell'incantatore. Aumentando la difficoltà di 3 sarà inoltre possibile guarire cicatrici/ossa rotte/mutilazioni. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Furia divina</i>	8	2 round	Sè stesso	L'incantatore ottiene un modificatore di +2 a tutte le statistiche e un modificatore -1 danni subiti da ogni attacco. Ogni nemico presente in un raggio di 15 metri cambia il proprio bersaglio con l'incantatore stesso. Questo incanto può essere usato nello stesso turno in cui si attacca con un'arma.
<i>Luce sacra</i>	6	Istantaneo	7 metri	Infligge D10 danni a ogni nemico nelle vicinanze. Aumentando la difficoltà di 4 l'incantatore infliggerà invece 10 danni che non potranno essere ridotti dall'armatura.
<i>Sacrificio</i>	5	Istantaneo	5 metri	L'incantatore subisce i danni al posto di un alleato bersaglio; il danno viene calcolato in base all'armatura dell'alleato. Questo incanto non può impedire di essere disarmati. Questo incanto deve essere utilizzato immediatamente prima del conto dei danni.

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Assalto implacabile</i>	9	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore diventa immune a ogni tipo di paura/ terrore o fatica, le difficoltà relative a ogni TD-Sper colpire con l'arma sono dimezzate. La sua arma inoltre un modificatore di +3 danni. L'incantatore può mantenere questo effetto attivo spendendo 4 punti vita ogni round dopo il primo. Se questo costo dovesse far svenire o morire l'utilizzatore l'incanto non potrà essere prolungato.
<i>Grazia divina</i>	8	Istantaneo	Contatto	L'incantatore riporta in vita un personaggio o creatura bersaglio a patto di abbassare il massimale dei propri punti mana di 2. Colui che è stato riportato in vita abbasserà il massimale dei propri punti mana di 3 e il suo allineamento sarà cambiato con quello di chi ha compiuto il rito. Per eseguire questo incanto è necessario avere il corpo intero di colui che dovrà essere rianimato. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Redivivo</i>	10	3 round	Sè stesso	Per la durata l'incantatore può ignorare tutti gli effetti causati dalla perdita di punti vita (tra cui dolore, mutilazioni o la morte); se necessario continuerà ad agire come spettro pur di portare avanti la sua causa. Al termine del terzo round tutti gli effetti verranno considerati normalmente.

0.5.4 Lista degli incanti - Arte della morte

Primo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Avvelenare</i>	2	Istantaneo	2 metri	Avvelena un bersaglio con un veleno debole.
<i>Bomba necrotica</i>	3	Istantaneo	10 metri	L'incantatore causa una piccola esplosione che infligge 1D3 danni a tutti i presenti in un'area di 2 metri di diametro. Se utilizzata in un'area in cui è presente un singolo bersaglio infligge invece 1D6 danni. I danni di questo incanto ignorano l'armatura.
<i>Dolore</i>	2	3 round	Sè stesso	Infligge 3 danni a un bersaglio con costituzione pari o inferiore a 10. al termine dell'incanto il bersaglio recupera i punti vita persi in questo modo. I danni non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica. Non può essere utilizzato su un bersaglio già danneggiato da " <i>Dolore</i> ".
<i>Arte rigenerativa</i>	2	Istantaneo	Contatto	Restituisce 1D3 punti vita a un bersaglio, rigenerando debolmente i tessuti (non permette di rigenerare ferite profonde o già cicatrizzate).
<i>Conoscenza della morte</i>	2	20 minuti	Sè stesso	L'incantatore è in grado di capire la causa del decesso di un soggetto vedendone un frammento dello scheletro.

Secondo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Armatura di nebbia</i>	3	2 round	5 metri	Un bersaglio viene protetto su tutto il corpo da un sottile strato di nebbia. Questo gli conferisce un modificatore di +1 alla difficoltà per essere colpito in corpo a corpo e un modificatore di +2 alla difficoltà per essere colpito con armi a distanza.

<i>Rituale</i>	0	Istantaneo	Sè stesso	Come prezzo per eseguire il rito, l'incantatore deve sacrificare una creatura animale o antropomorfa; l'incantatore recupera tanti punti vita o mana quanti sono i punti vita massimi del vivente sacrificato. Terminato il rito, il corpo della vittima avvizzisce molto velocemente e non potrà essere usato per lanciare altri incanti. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>Spirito vendicativo</i>	4	3 round	1 metro	L'incantatore evoca uno " <i>Spirito Vendicativo</i> " suo alleato che combatte per lui. È possibile scegliere se evocare la versione che utilizza armi a distanza o armi bianche.
<i>Storpia</i>	5	2 round	10 metri	L'incantatore danneggia le articolazioni delle gambe (o zampe) di un bersaglio, rallentandone notevolmente i movimenti. Il bersaglio non potrà correre inoltre ogni TDS per colpirlo con un'arma avrà un modificatore di -1 alla difficoltà.
<i>Maledizione</i>	4	4 round	15 metri	L'incantatore investe di energia magica un bersaglio, che dovrà fare un TDS su " <i>Resistere alla magia mentale</i> " con difficoltà 4. In caso di fallimento, per la durata dell'incanto, le abilità " <i>Resistere alla magia mentale</i> " e " <i>Resistere alla magia di distruzione</i> " del bersaglio avranno valore dimezzato e non beneficeranno di modificatori dati da specializzazioni e talenti.

Terzo cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
<i>Infettare</i>	5	Istantaneo	Contatto	L'incantatore corrompe il sangue di un bersaglio, infettandolo. Se il bersaglio non viene curato nelle ore successive all'infezione, la malattia degenererà condannandolo a morte certa.

<i>Parlare con i morti</i>	7	Istantaneo	Sè stesso	Questa incanto permette all'incantatore di parlare con gli spiriti dei morti. In presenza del corpo di un soggetto (morto di recente) potrà vederne lo spirito e comunicare con lui. Lo spirito sarà in grado di rivelare informazioni relative agli istanti precedenti alla sua morte ma sarà permeato dalle emozioni provate in quei momenti.
<i>Visione terrificante</i>	6	2 round	10 metri	Questa incanto combina la necromanzia con le illusioni: l'incantatore fa vedere a un bersaglio le immagini relative a una sua grande paura, al fine di terrorizzarlo e renderlo inoffensivo. Il bersaglio, durante un combattimento, prima di eseguire ogni azione tira un D6. Con risultato pari o superiore a 5 salterà il proprio turno.
<i>Volto dell'amore</i>	6	4 round	Contatto	Questa incanto combina la necromanzia con le illusioni: l'incantatore risveglia un cadavere, rendendolo privo di connotati; chiunque, guardandolo, lo vedrà come se si trattasse di una persona a lui cara. Al termine della magia, il corpo utilizzato avvizzisce molto velocemente e non potrà essere usato per lanciare altri incanti.
<i>Teschio di morte</i>	7	Istantaneo	20 metri	Uno spettrale teschio d'ombra erompe tra le mani dell'incantatore e si muove molto velocemente fino a 20 metri di distanza in linea retta dalla posizione di partenza (la direzione è scelta da chi lancia l'incanto). Ogni creatura (giocatore o mostro) che si trova sulla traiettoria del teschio subisce 2D6 danni, il danno è calcolato una sola volta e applicato a tutti i bersagli. I danni non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica.

Quarto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
------	------------	--------	---------	-------------

<i>Animare i morti</i>	10	Istantaneo	Contatto	Questa incanto permette di riportare in vita un vivente bersaglio. Questo incanto richiede che il teschio del bersaglio sia integro; se il resto del corpo non fosse presente verrà rigenerato dall'incanto stesso. Se il bersaglio resuscitato fosse il personaggio di un giocatore, il master dovrà stabilire a chi spetti il controllo. Il bersaglio riportato in vita in questo modo, perde 1 punto in ogni caratteristica rispetto al valore che aveva prima di morire (il minimo per ogni statistica è fissato a 4).
<i>Gli occhi del defunto</i>	9	Istantaneo	10 chilometri	L'incantatore ha la possibilità di vedere con gli occhi del teschio di una sua vittima se si trova entro la gittata della magia. Il teschio deve essere sufficientemente intatto per eseguire questo rituale. Dopo un'ora il collegamento cadrà e il teschio brucerà in una fiamma verde.
<i>Gabbia di sangue</i>	9	2 round	10 metri	L'incantatore utilizza il sangue di un corpo morto di recente vicino a lui per intrappolare un bersaglio in una gabbia di sangue. Il bersaglio non potrà spostarsi, avrà un modificatore di +2 alla difficoltà per tutte le azioni che gli richiedono di muoversi (come usare un'arma); inoltre subirà D6-1 danni ogni turno. I danni non possono essere ridotti dall'armatura.
<i>La mente è superiore al corpo</i>	0	Istantaneo	Sè stesso	L'incantatore abbassa di 1 punto le caratteristiche: "Forza", "Agilità", "Costituzione" e "Reattività" per guadagnare 1 punto in "Intelligenza" e "Sensibilità". Questo effetto è irreversibile e permanente; questo incanto non potrà essere usato se una delle caratteristiche dovesse arrivare a un valore inferiore a 4. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.
<i>aaaa</i>	7	Istantaneo	20 metri	aaaa

Quinto cerchio

Nome	Difficoltà	Durata	Gittata	Descrizione
------	------------	--------	---------	-------------

<i>Paranoia</i>	9	3 round	1 kilometro	Un'area enorme attorno all'incantatore precipita nel buio. Tutti coloro che si trovano nell'area vedono come se fosse notte (anche se dotati della capacità di vedere al buio); le evocazioni dell'incantatore hanno un modificatore di +2 al danno con ogni attacco.
<i>Scheletro di spine</i>	9	Istantaneo	20 metri	La difficoltà di questo incanto aumenta a 12 se il bersaglio ha un valore di <i>Costituzione</i> pari o superiore a 15. Le ossa del bersaglio si deformano, coprendosi di spine rivolte in ogni direzione. Infligge 3D6 di dann che non possono essere ridotti dall'armatura e dalla resistenza magica. Se il danno è fatale, le ossa si "spogliano" della carne, diventando uno <i>scheletro</i> al servizio dell'utilizzatore dell'incanto. Lo scheletro così evocato conta come evocazione e resiste fino a quattro ore.
<i>Reliquia</i>	0	Istantaneo	Contatto	L'incantatore estrae il cuore dal corpo di una sua vittima (immediatamente dopo il decesso) e sigilla al suo interno l'anima. Il cuore diventa così una <i>Reliquia</i> , un oggetto che può essere usato dal personaggio per compiere un rito. Il cuore continuerà a pulsare e non si decomporrà fintanto che il personaggio che ha eseguito questo incanto sarà vivo o la reliquia non sarà utilizzata. Al termine del rito, il corpo utilizzato avvizzisce molto velocemente e non potrà essere usato per lanciare altri incanti. Questo incanto si può utilizzare solo in una condizione di concentrazione massima.

<i>Sia fatta la mia volontà</i>	10	Istantaneo	2 metri	Il personaggio può provare a prendere il controllo di una creatura senziente per sempre. Per farlo (dopo aver lanciato l'incanto) è necessario fare una prova contrapposta tra l'abilità " <i>Tessimagic</i> " del personaggio e l'abilità " <i>Resistere alla magia mentale</i> del bersaglio; quest'ultimo ha un modificatore di -2 sul risultato. Se il bersaglio perde la prova contrapposta la sua mente cade sotto il controllo del personaggio che ha lanciato l'incanto, superando con successo la prova contrapposta resiste alla magia e diventa immune a ogni altro tentativo di controllo da parte del personaggio che ha lanciato l'incanto. Non è possibile utilizzare questo incanto su creature che abbiano un valore di " <i>Sensibilità</i> " pari o superiore a 16. La creatura controllata in questo modo segue le regole di un'evocazione, con la differenza che non si dissolve con il passare del tempo.
<i>Evocazione blasfema</i>	10	Istantaneo	10 metri	Il personaggio (oltre al costo in punti mana) utilizza l'anima contenuta in una reliquia (distruggendola): richiama una creatura da un mondo lontano. La creatura così evocata può combattere per il lui fino a un massimo di 6 round. Al momento dell'evocazione lancia un 1D6: il risultato stabilirà quale sia la creatura richiamata (sono indicate nel paragrafo successivo dedicato alla spiegazione più approfondita delle reliquie).

Le reliquie

La reliquia può essere ottenuta dal personaggio utilizzando l'omonimo incanto. Si tratta del cuore di una sua vittima, all'interno del quale viene sigillata l'anima. Il cuore continuerà a pulsare e non si decomporrà fintanto che il Lich sarà vivo o la reliquia non sarà utilizzata. Il personaggio in questo modo ottiene una fonte di energia che potrà utilizzare in un secondo momento. Può essere utilizzata dal personaggio (distruggendola definitivamente) per ottenere uno dei seguenti effetti:

- Un bersaglio a contatto del Lich (o il Lich stesso) recupera 6 punti vita.
- Un bersaglio a contatto del Lich (o il Lich stesso) recupera 4 punti mana.
- Trasformata in una polvere in grado di corrompere un litro d'acqua trasformandolo in veleno letale.
- Catalizzatore dell'incanto "Evocazione blasfema".

Ogni azione richiede un turno per essere eseguita (con l'esclusione dell'ultimo effetto, poiché l'investimento in termini di tempo è già considerato dall'utilizzo dell'incanto stessa). Tramite "Evocazione blasfema" può essere evocata una di queste creature, in base al risultato del lancio di 1D6

Risultato	Evocazione
1	Spirito vendicativo (l'evocatore può scegliere quale versione)
1	aaaaa
1	Cerbero
1	Incubo
1	Succube
1	Nidhoggur

0.6 Le stregonerie

Come descritto precedentemente, le stregonerie offrono molte più possibilità al giocatore dal punto di vista della versatilità e permettono quindi maggiori spunti narrativi. Questo manuale prevede 5 differenti macro-categorie di stregonerie, ciascuna gestita da un'abilità differente. Sono: “Attacco”, “Controllo”, “Materia”, “Mente” e “Vita”.

Una stregoneria è divisa in due componenti principali:

- **Grado** (a scelta del giocatore/personaggio): rappresenta lo sforzo del personaggio nel ricercare l'effetto desiderato. Determina quanto l'effetto della stregoneria sia imponente e conseguentemente la sua difficoltà. Escludendo gli effetti di alcuni talenti o oggetti, il grado varia da un minimo di 1 a un massimo di 10. La base di partenza per stabilire il grado di una stregoneria è quanto l'evento sia assurdo o quanto gravi possano essere i suoi effetti. Esempio: utilizzare una stregoneria di alterazione per ravvivare la fiamma di un falò è molto semplice; per questo motivo la stregoneria potrebbe essere di grado 1. Manipolare le fiamme di un falò per scatenare un tornado di fuoco, è chiaramente una cosa più complessa e ha una difficoltà di molto superiore.
- **Potenza** (stabilita dal lancio di un dado): rappresenta la casualità della natura e la non completa conoscenza della magia da parte del personaggio. Il valore di potenza può avere diversi effetti, potenziando l'effetto dato dal grado o aumentando la durata della stregoneria stessa.

In caso di fallimenti, ogni effetti della stregoneria non avrà luogo, compresi quelli dati dalla potenza.

Spesso nella gittata delle stregonerie è presente la dicitura “*abilità*”: si intende il valore dell'abilità che viene utilizzata per lanciare la stregoneria.

*Esempio: le stregonerie di distruzione hanno una gittata pari a “10 metri * abilità”: avendo l'abilità “Stregoneria di attacco” al 5, si potranno lanciare stregonerie di distruzione fino a un massimo di 50 metri di distanza.*

Alcuni tipi di stregoneria richiedono la presenza di un elemento vicino al personaggio per poter essere utilizzate. Per utilizzare un dardo di fuoco tramite la Stregoneria di Distruzione, è necessario avere una fonte di fuoco (come una torcia o un falò) a disposizione.

0.6.1 Affinità con un elemento

Alcuni personaggio potrebbero avere da background un particolare legame con un elemento. Il master potrebbe quindi concedere l'*affinità* a quel particolare elemento per quel personaggio, permettendogli di ignorare il requisito dell'elemento di partenza usando stregonerie basate su quell'elemento.

Esempio: Un personaggio ha da sempre sviluppato un particolare legame con l'elemento *Acqua*, cercando sempre di dare la priorità a quel particolare elemento rispetto agli altri. Il master gli concede l'*affinità con l'acqua*, in modo che in qualsiasi condizione quel personaggio possa utilizzare stregonerie basate sull'acqua, anche se non è presente una fonte nei dintorni.

Nota per i master

Incentivate i vostri giocatori a non considerare come elementi i classici: “Fuoco”, “Acqua”, “Terra”, “Aria”, ma spronatevi a optare per scelte più fantasiose (e quindi anche più divertenti). Potrebbero essere considerati come elementi a sè stanti sottoelementi dei 4 sopracitati, come Ghiaccio, Magma, Fulmine, Veleno e in generale ogni cosa coerente con l'ambientazione che sia affine con il background del personaggio.

0.6.2 Stregoneria di Attacco

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria di attacco**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per infliggere danni in maniera diretta o indiretta.

Questa divisione è caratterizzata dalle due specializzazioni: *Distruzione* e *Incantamento*.

- Nel primo caso egli è in grado di scatenare un qualsiasi elemento contro il suo bersaglio: potrebbe scagliare pietre aguzze mosse dalla forza della stregoneria, far emergere spine acuminate all'interno di un'armatura o persino far colpire una creatura dalla sua stessa ombra. Eventuali effetti di alterazione della materia si esauriranno immediatamente (l'armatura sopracitata tornerà alla forma originale), ma saranno sufficienti a danneggiare i bersagli del personaggio.
- Nel secondo caso egli infonde la sua arma con energia magica, incrementando la capacità di infliggere ferite alle vittime dei suoi attacchi. Usando questo tipo di stregoneria è possibile attaccare con un'arma immediatamente dopo il lancio.

La potenza di queste stregonerie migliora le capacità di infliggere danni. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Distruzione	Incantamento
1	Potenza = 1	Potenza = 1
2	Potenza = 2	Potenza = 2
3	Potenza = 3	Potenza = 3
4	Potenza = 4	Potenza = 4
5	Potenza = 5	Potenza = 5
6	Potenza = 6; Il danno non viene ridotto dall'armatura.	Potenza = 6; Il danno del prossimo attacco non viene ridotto dall'armatura.

Stregoneria di Attacco				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Distruzione	Istantaneo	D4	10 metri * abilità	Danni: Grado + Potenza
Incantamento	Prossimo attacco, massimo 5 round	D4	Arma equipaggiata	Aumento danni: Grado/2 + Potenza

0.6.3 Stregoneria di Controllo

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria di controllo**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per ostacolare i movimenti di un bersaglio o per *annullare* il lancio di una magia.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Blocco* e *Annullamento*.

- Nel primo caso egli è in utilizza un qualsiasi elemento contro il suo bersaglio per rallentare i movimenti, potendo addirittura bloccarlo del tutto. Questo potrebbe avvenire facendo emergere dal terreno radici, bloccandolo nel fango o con la forza del vento. Eventuali effetti di alterazione della materia si esauriranno al termine della stregoneria. Questo effetto dà un modificatore alla difficoltà per ogni azione compiuta dal bersaglio. Un personaggio bloccato in questo modo può provare a liberarsi all'inizio del proprio turno con un TDS su "Forza" con difficoltà pari alla metà del Grado della stregoneria. Se il TSD ha successo, la stregoneria termina.
- Nel secondo caso egli utilizza la propria energia per negare il lancio di una magia lanciata entro la gittata. Per fare ciò il personaggio deve poter lanciare una stregoneria di annullamento di grado pari a "*Difficoltà di lancio della magia da annullare +2*". Se riesce a farlo, la magia verrà annullata ed eventuali effetti aggiuntivi verranno determinati dalla potenza.

La potenza di queste stregonerie determina quanto i movimenti siano impossibilitati o effetti bonus conseguenti al lancio della magia annullata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Blocco	Antimagia
1	Potenza = 1	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
2	Potenza = 2	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
3	Potenza = 3	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 1 punto mana addizionale.
4	Potenza = 4	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 2 punti mana addizionali.
5	Potenza = 5	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) spende 2 punti mana addizionali.
6	Potenza = 6; Il bersaglio è impossibilitato a compiere ogni azione finché non si libera.	Chi ha lanciato la magia (che è stata annullata) non potrà utilizzare la stessa magia per i prossimi 2 round.

Stregoneria di Controllo				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Blocco	Numero di round pari al Grado	D4	3 metri * abilità	Modificatore difficoltà: Potenza
Annullamento	Istantaneo	D4	10 metri* abilità	Annulla magia con difficoltà di lancio: Grado-2

0.6.4 Stregoneria della Materia

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria della materia**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per alterare la materia che lo circonda o sè stesso.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Alterazione* e *Metamorfosi*.

- Nel primo caso egli è in cambio le proprietà di un qualsiasi elemento che lo circonda. In particolare può alterare la forma, la consistenza, lo stato o la posizione. Il personaggio è quindi in grado di ghiacciare l'acqua, modificare la pietra per costruirsi un passaggio sicuro sopra un burrone o provare a diradare la nebbia. Più l'effetto è imponente, maggiore sarà il grado della magia necessario per ottenerlo. Terminato l'effetto, la materia tornerà nelle condizioni originali, ma le conseguenze rimarranno. Per esempio, se il personaggio volesse causare un'inondazione bloccando il corso di un fiume con la magia (creando una diga grazie all'alterazione), passato il tempo la diga spariscono, ma gli effetti dell'inondazione sono comunque presenti. Una magia di alterazione non può essere concepita per infliggere danni a un bersaglio qualsiasi.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per mutare sè stesso, migliorando le proprie capacità. In particolare può ottenere un bonus tra i seguenti: **Modificatore danni inflitti in corpo a corpo**, **Modificatore alla difficoltà per essere colpiti**, **bonus a un'abilità tra "Mani nude", "Percezione", "Acrobazia", "Seguire tracce"**.

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro durata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Blocco	Antimagia
1	Durata: 5 minuti	Durata: 1 round
2	Durata: 10 minuti	Durata: 1 round
3	Durata: 15 minuti	Durata: 2 round
4	Durata: 30 minuti	Durata: 2 round
5	Durata: Un'ora	Durata: 3 round
6	Durata: Un giorno	Durata: 3 round. Se prima che la stregoneria termini il personaggio utilizza nuovamente Metamorfosi, può sommare i due effetti per il tempo in cui sono sovrapposti.

Stregoneria della Materia				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Alterazione	Potenza	D4	5 metri * abilità	Alterazione della materia in base al Grado
Metamorfosi	Potenza	D4	Sè stesso	Valore: Grado / 2

0.6.5 Stregoneria della Mente

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria della mente**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per costruire illusioni o manipolare le emozioni di un bersaglio.

Questa divisione porta alle due specializzazioni: *Illusionismo* e *Condizionamento*.

- Nel primo caso produce un'illusione visiva, sonora o che possa essere in grado di essere recepita da un qualsiasi numero di sensi (ma non può in alcun modo infliggere danni a chi la subisce). L'illusione viene subita da tutti coloro che ne hanno la possibilità e agiranno come se fosse reale. La grandezza e il tipo di illusione condizionano il grado necessario per lanciarla, mentre la potenza influenza la durata. La difficoltà per essere riconosciuta come illusione dipende dal grado.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per alterare le emozioni del bersaglio. Il tipo di emozione che può essere causata e tutti i comportamenti o ripercussioni che avranno sul bersaglio dipendono direttamente dal Grado. Utilizzando questa stregoneria si potrebbe suscitare paura in un bersaglio, ma l'intensità e un'eventuale fuga in preda al panico dipendono dalla stregoneria.

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro durata. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Illusionismo	Condizionamento
1	Durata: 1 minuto	Durata: 5 minuti
2	Durata: 2 minuti	Durata: 5 minuti
3	Durata: 2 minuti	Durata: 10 minuti
4	Durata: 5 minuti	Durata: 10 minuti
5	Durata: 10 minuti	Durata: 30 minuti
6	Durata: 20 minuti	Durata: Un'ora

Stregoneria della Mente				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Illusionismo	Potenza	D4	3 metri * abilità	Dimensioni o tipi di illusione in base al Grado
Condizionamento	Potenza	D4	2 metri	Intensità dell'emozione in base al Grado

0.6.6 Stregoneria della Vita

Queste stregonerie vengono utilizzate usando l'abilità "**Stregoneria della vita**".

Il personaggio utilizza le sue arti magiche per curare, proteggere o evocare delle creature.

Questa divisione è porta alle due specializzazioni: *Guarigione* e *Evocazione*.

- Nel primo caso può curare un bersaglio, restituendogli punti vita. A discrezione del master potrebbe essere possibile anche guarire ferite gravi e mutilazioni recenti. Alternativamente è anche possibile proteggere un alleato, fornendogli uno scudo magico in grado di assorbire i danni che subirà. In questo caso la durata è di 1 round e lo scudo applicato protegge da un ammontare di danni pari alla cura che ne sarebbe derivata. Il numero di punti vita restituiti o la quantità di scudo applicato dipende dal Grado e dalla Potenza della stregoneria. A discrezione del master, utilizzare una stregoneria di grado elevato potrebbe permettere di curare più di un bersaglio.
- Nel secondo caso egli utilizza la magia per evocare una creatura. L'aspetto o il metodo per evocare la creatura sono a discrezione del giocatore e del master. Le statistiche della creatura dipendono dal Grado e dalla Potenza della stregoneria, come mostrato nella tabella che segue.

Evocazione	
Punti vita	Da 10 a 14
Abilità da combattimento complessiva (caratteristica + abilità)	Grado + 5 + Potenza
Danni per attacco	Grado/2 + Potenza + 1D6
Difficoltà per colpirlo	Grado/2
Armatura	Da 0
Riflessi (complessivo)	Grado + Potenza

La potenza di queste stregonerie condiziona la loro efficacia. A seguito la tabella con i possibili risultati del dado potenza.

Risultato	Guarigione	Evocazione
1	Potenza = 1	Potenza = 1
2	Potenza = 2	Potenza = 2
3	Potenza = 3	Potenza = 3
4	Potenza = 4	Potenza = 4
5	Potenza = 5	Potenza = 5
6	Potenza = 6	Potenza = 6

Stregoneria della Vita				
Nome	Durata	Dado potenza	Gittata	Effetto
Guarigione	Istantaneo	D4	3 metri * abilità	Valore: Grado + Potenza
Evocazione	4 round	D4	2 metri	Evocazione con statistiche in base al Grado e Potenza