



Parola d'arresto

Il corpo del bersaglio resta bloccato come una statua.

Ep: Il bersaglio è bloccato, paralizzato, immobile. Non può compiere Azioni di nessun tipo, neppure “Non Azioni”. Respira, il suo cuore batte (se ne ha uno), ma non può neppure parlare... può a malapena mugolare sommessamente o ruotare gli occhi.

Em: il bersaglio è rallentato: perde un singolo D/A non appena compie una nuova Azione.

15: l'effetto dura al massimo 1 Giro (cioè inizia da quando è stata lanciata la Magia, e termina nel Giro seguente, alla fine del Turno del Mago che l'ha lanciata)

20: 2 Giri

35: 5 Giri

25: 3 Giri

40: 6 Giri

30: 4 Giri

45: 7 Giri



Pensiero segreto

Cerca un ricordo nella mente di un bersaglio: leggilo, modificalo o distruggilo!

Ep: Un'Azione di questa magia può fare una di queste tre cose riguardanti un pensiero o un ricordo del bersaglio:

-Leggere: scegli un ambito (oggetto, luogo, persona, avvenimento) e il Narratore ti dice qualcosa che il bersaglio conosce relativa a quell'argomento.

-Modificare: dopo averlo letto, puoi decidere come modificare quel preciso ricordo.

-Distruggere: dopo averlo letto, puoi decidere di annullare quel preciso ricordo.

La modifica o la distruzione di un solo ricordo non cambierà radicalmente le impressioni su eventi cui sono legati molti ricordi, così come l'atteggiamento, le alleanze o ciò in cui crede il bersaglio.

Em: niente

15: una sola azione (leggere, modificare un particolare, distruggere)

20: 2 azioni (anche su bers. diversi)

35: 5 azioni (anche su bers. diversi)

25: 3 azioni (anche su bers. diversi)

40: 6 azioni (anche su bers. diversi)

30: 4 azioni (anche su bers. diversi)

45: 7 azioni (anche su bers. diversi)

Sfera di Sospensione



Sospendo nel tempo e nello spazio la mia Magia, racchiudendola in una sfera di cristallo magica! Presto scatenerò la sua potenza!

Il Mago crea dal nulla una sfera di cristallo e lancia al suo interno un incantesimo che conosce. La sfera lo ingloberà, contenendo la sua potenza. L'incantesimo all'interno sarà di un grado inferiore al Risultato della Magia (cioè conterà come un Risultato di 5 punti inferiore). Ad esempio: se un Mago fa "Sfera di Sospensione" con un Risultato di 35, la sfera conterrà una Magia a sua scelta (tra quelle che può lanciare), a grado 30; servirà un risultato di 45 o superiore per includere nella Sfera la magia Gialla "Non è vero! Non è successo!" che necessita di un Risultato di 40 o più per essere lanciata.

Il Mago può creare un'unica Sfera di Sospensione, se ne crea una seconda la prima svanisce. La Sfera di sospensione una volta creata è un oggetto, non più una Magia e non svanisce dormendo, dandola a un altro Personaggio, morendo, lanciando un altro incantesimo (tranne nel caso che il Mago lanci una nuova Sfera di Sospensione).

Lanciare una magia Sospesa nella sfera è una "Non Azione", non richiede l'uso di D/A e può avvenire in qualsiasi momento nel Giro.

La magia lanciata dalla sfera funziona come una magia normale e interagisce normalmente con le altre magie (facendo decadere le precedenti e decadendo a sua volta se ne vengono lanciate altre in seguito).

Non esiste nessun Em per questa magia.

Visione Futura



Vedo il futuro... e so come cambiarlo!

Ep: Il Giocatore della creatura a cui è stato profetizzato il futuro potrà ritirare un dado in un singolo Tiro che dovrà affrontare (sempre che la Magia sia ancora attiva). Ai gradi bassi il Giocatore toglierà un dado tra quelli appena lanciati (presumibilmente il più basso) e lo lancerà nuovamente. Ai gradi maggiori al posto del dado scartato ne tirerà due o più, arrivando fino a scartare un singolo dado per lanciarne cinque! Il consiglio è di usare sempre dadi diversi (fateveli dare dagli altri Giocatori!), e non ritirare mai quelli appena lanciati, in modo da avere sott'occhio tutti i numeri usciti; questa Magia permette infatti di beneficiare facilmente della possibilità di sommare numeri uguali tra loro, e averli tutti sott'occhio è più pratico che ricordarseli!

Em: niente

15: Potrà rilanciare 1 dado	
20: Rilancia 2 dadi al posto di uno	35: Rilancia 3 dadi al posto di uno
25: Rilancia 2 dadi al posto di uno	40: Rilancia 4 dadi al posto di uno
30: Rilancia 3 dadi al posto di uno	45: Rilancia 5 dadi al posto di uno



Annulla Magia

La Magia viene dissolta come se si infrangesse su un muro invisibile o venisse spazzata via dal vento.

Ep: Una Magia viene annullata se “Annulla Magia” è più potente del Risultato della Magia bersaglio.

Annulla Magia funziona come un’Azione Reattiva, ma può annullare anche Magie lanciate da tempo. Annulla Magia rende inefficace la Magia bersaglio in maniera completa, non solo in riferimento al Mago che l’ha lanciata.

Annulla Magia fatta su un Evocato farà sparire TUTTI gli Evocati di quella Magia.

Annulla Magia fatta su una magia come “Fiammata” che comprende più bersagli li proteggerà tutti dalle fiamme.

Annulla Magia non può essere lanciato su Magie che ne sostengono altre (ad esempio non può cancellare “Sostegno divino” che sostiene altre due magie, e non può annientare direttamente una creatura evocata che abbia un incantesimo attivo su di sé: è necessario annullare prima l’incantesimo e poi la creatura)

Em: niente

Signore delle Marionette



Sono il maestro delle marionette, sono io che manovro i fili. Contorco la vostra mente ed elimino i vostri sogni.

Ep: Lo Spirito del Mago entra nel corpo del bersaglio, controllandolo come una marionetta (potrà muoverlo, farlo agire e parlare come desidera) e carpando informazioni dalla sua mente (in base al Risultato).

Durante l'incantesimo il corpo originale dello Spirito (che possiede l'Arma) resta immobile, in uno stato di trance ed è completamente indifeso e vulnerabile.

Al termine dell'incantesimo lo Spirito del Mago torna al proprio posto e il bersaglio torna alla vita di sempre (sempre che sia ancora vivo e che la sua "vita di sempre" esista ancora).

Em: Controlla un singolo dado-Azione del bersaglio. L'Azione non può causare la Sconfitta del bersaglio.

15: conosci il suo nome e la sua casa
25: come 15, inoltre conosci coloro che lui conosce
35: come 25 inoltre ogni aspetto del suo mestiere e della sua cultura
45: sai tutto, anche i più oscuri segreti mai confessati

Mimica



Occhio per occhio, dente per dente!

Questa Magia funziona con un'Azione Reattiva e non ha differenze tra Ep ed Em. Mimica replica l'incantesimo appena lanciato da un altro Mago, lanciandolo al grado a cui viene lanciato l'incantesimo Mimica. Entrambe le magie hanno luogo contemporaneamente.

Esempio: Franco lancia Invincibilità (Magia Bianca) su Matteo (Mago Blu).

Matteo non si para normalmente ma usa l'incantesimo Mimica e fa 40, sommando 12 al suo valore.

Franco ora tira la sua Magia e fa 30. Somma 8 punti al suo valore.

Lama del farabutto



Gli attacchi dell'arma incantata divengono imparabili.

Ep: Non è possibile fermare l'attacco di un'arma con Lama del Farabutto con un Tiro Contrapposto. Solo l'Armatura fisica funziona.

Em: niente



15: l'effetto si ha per un massimo 1 attacco in ogni Turno.

20: massimo 1 attacco per Turno.

25: fino a 2 attacchi per Turno

30: fino a 2 attacchi per Turno

35: fino a 3 attacchi per Turno

40: fino a 3 attacchi per Turno

45: fino a 4 attacchi per Turno

Comprensione



Posso vedere di cosa sei fatto, di cosa sei capace, e quali sono i tuoi punti deboli.

So tutto di te, non mi resta che ucciderti velocemente!

Ep: come **Em**

Em: Il Narratore rivela Qualità o Altre Voci (N° Azioni, Valore, Armatura, Capacità, Magie possedute, Magie attivate, abilità speciali...) del bersaglio. Tale conoscenza svanirà con l'interruzione di "Comprensione".

Se effettui un attacco contro quel nemico mentre hai Comprensione attivo e tra i dadi vi è almeno un "20", potrai ignorare uno o più punti Armatura (Fisica o Magica) per quel singolo attacco (in base al Risultato della Magia Comprensione ignorerà più o meno Punti Armatura).

15: scopri il valore di 1 QP, QS o Altra Voce.
Ignora 0 punti di Af e Am.

20: 2 valori. Ignora 0 di Af e Am

35: 5 valori. Ignora 2 di Af e Am con un 20

25: 3 valori. Ignora 1 di Af e Am con un 20

40: 6 valori. Ignora 2 di Af e Am con un 20

30: 4 valori. Ignora 1 di Af e Am con un 20

45: Tutto. Ignora 3 di Af e Am con un 20

Spettri



Spettri perduti ai confini del mondo e nel limbo della conoscenza arrivano al richiamo dell'incantatore.

Il Mago evoca gli Spettri (non esiste Em in questo tipo di magie).

R	LA1	LA2	LA3	LA4	LA5	LA6	LA7
15	1	-	-	-	-	-	-
20	2	1	-	-	-	-	
25	3	2	1	-	-	-	-
30	4	3	2	1	-	-	-
35	5	4	3	2	1	-	-
40	6	5	4	3	2	1	-
45	7	6	5	4	3	2	1

