

Regole per gli Incantatori Arcani

Di seguito sono raccolte tutte le *regole relative al lancio dei sortilegi arcani*, e tutte le altre regole relative agli incantatori arcani, ovvero coloro che possiedono l'abilità *Incanalare*:

- 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 oppure più celermente 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 altri oggetti, fatta eccezione per talismani, bacchette e altri orpelli simili.
- L'abilità Incanalare garantisce l'accesso ai livelli di lancio di un sortilegio pari o inferiori al livello dell'abilità stessa.
- È necessario ripetere la formula complessiva (composta da Formula d'apertura + una frase di senso compiuto che abbia almeno **10 parole** di lunghezza) un numero di volte pari al livello di lancio del sortilegio che si intende utilizzare. Se tale formula viene ripetuta troppo celermente o in maniera poco chiara e scandita si potrebbe venire puniti con il verificarsi di *Incidenti di Lancio* spontanei, notificati da Narratori e Arbitri presenti.
- La formula deve essere pronunciata correttamente, ininterrottamente e ad alta voce.
- Il livello di lancio 0 di un sortilegio 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 reagenti pari al numero di reagenti richiesti dal sortilegio moltiplicato per il livello di lancio che si è scelto di usare. I reagenti così consumati devono essere riconsegnati ad un arbitro o ad un membro dello staff appena vi è possibile senza interrompere il gioco.
- 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 reagenti richiesto per il lancio comporta dei danni diretti all'incantatore (chiamati *Incidenti di Lancio*), variabili a seconda del numero di reagenti richiesti per lanciare il sortilegio. Non è mai possibile lanciare un incantesimo con meno reagenti del normale 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 il danno o l'effetto provocato da un *Incidente di Lancio*.

- Al verificarsi di un *Incidente di Lancio*, per ogni reagente necessario al lancio dell'incantesimo che lo ha provocato, una delle locazioni del mago viene azzerata dei propri PL. Se il numero di reagenti necessari è superiore al numero delle proprie locazioni sane (non ridotte a 0 PL), il mago subisce la chiamata ALL LOCATION [MOLTIPLICATORE] FATAL. Il [MOLTIPLICATORE] è calcolato come segue: ONE se la differenza tra i reagenti e le locazioni sane è 1, DOULBE se la differenza è di due, TRIPLE se la differenza è di tre. Non è possibile lanciare sortilegi con una differenza che superi i tre reagenti.
- Un reagente *Frammento di Mutapietra/Malapietra* fornisce l'equivalente di **tre** reagenti al fine del lancio di un sortilegio, ma il suo uso deve essere obbligatoriamente segnalato ad un membro del GA.
- Una *Componente arcana* fornisce l'equivalente di **due** reagenti al fine del lancio di un sortilegio.
- I sortilegi che richiedono **Concentrazione** rimangono attivi fintanto che l'effetto del sortilegio dura o fino al lancio di un nuovo sortilegio (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.
- E' possibile ignorare la necessità di un sortilegio che richieda **Concentrazione** spendendo al momento del lancio dello stesso il doppio dei reagenti normalmente necessari. In tal caso tale sortilegio sarà da considerarsi come se non richiedesse **Concentrazione**.
- E' possibile lanciare un incantesimo con la notazione [**Lancio Rapido**] dichiarando prima l'eventuale chiamata seguita dalla sola formula di apertura generale della Sfera della Magia o della Magia Minore. Il mago deve essere comunque in grado di pronunciare correttamente la formula.
- 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/oggetto su cui si vuole effettuare il sortilegio.
- I sortilegi con la notazione [**Rituale**] seguono le stesse modalità generali del sortilegio *Incantesimo Rituale* presente tra quelli descritti nella Magia Minore.
- Si ricorda che per lanciare i sortilegi è necessario avere una abilità di tipo *Lingua Arcana* in scheda (*Alto Nehekhariano* per i Necromanti, *Demoniaco* per gli Stregoni del Caos, *Eltharin Arcano* per gli Elfi, *Praestantia* per gli Umani).
- I maghi di razza "Umano" della fazione "Impero" possono acquisire una qualsiasi abilità *Sfera di Magia* una volta che soddisfino i requisiti indicati nella pagina di Ambientazione "Collegi della Magia", quelli della fazione "Bretonnia" possono essere **solo di sesso femminile** e solo nella carriera "Religiosa" e possono apprendere solo le abilità *Sfera di Magia: Bestie, Vita e Cielo*. I maghi di razza "Elfo" della fazione "Re Fenice", possono acquistare una qualsiasi abilità *Sfera di Magia* mentre quelli di razza "Elfo" della fazione "Athel Loren" possono apprendere solo le abilità *Sfera di Magia: Bestie, Vita e Cielo*. **Mezz'uomini e Nani non possono mai acquistare l'abilità Incanalare.**

- Qualsiasi PG di razza "Umano" o "Elfo" può decidere di acquistare l'abilità *Incanalare* e gli incantesimi della *Magia Minore*, senza appartenere alla carriera Arcana della propria fazione. Ciò comporta il fatto che il PG sia un fattucchiere che opera senza alcuna autorizzazione e come tale, subirà le conseguenze IN GIOCO se dovesse essere scoperto.

La Magia Minore

Questi sortilegi **non** richiedono alcuna abilità *Sfera di Magia* per essere acquistati e possono essere impiegati da tutti i personaggi che possiedano l'abilità *Incanalare*, previo il loro acquisto.

Formula d'apertura iniziale della Magia Minore:

“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 involucri 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. La luce deve essere creata in modo da non produrre un cono direzionabile "effetto torcia elettrica".

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 mantenuto attivo anche se il mago è in coma).

Allarme Magico (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab.

Formula: *...che la tua mente sappia sempre sapere del ladro che prova a frugar nelle tasche.*

Azioni: disegnarsi un simbolo di potere sulla fronte.

0 - il mago può ignorare un cartellino svuotare tasche che sia stato applicato su un suo oggetto/scarsella;

1 - il mago può ignorare fino a due cartellini svuotare tasche che siano stati applicati su un suo oggetto/scarsella;

2 - il mago può ignorare fino a tre cartellini svuotare tasche che siano stati applicato su un suo oggetto/scarsella.

NB: l'incantesimo dura fino a che non viene completamente scaricato dai tentativi di furto subiti oppure se il mago decide di porvi termine.

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 utilizzato 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. E' possibile lanciare tale sortilegio su un' arma da tiro ma non su una da fuoco: in tal caso si dovranno spendere il doppio dei reagenti normalmente utilizzati.

Dispersione (1 reagente per livello di lancio) – 20 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: questo incantesimo è di tipo [**Lancio Rapido**].

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.

Armatura Aethyrica (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

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

Azioni: disegnarsi una runa di potere in fronte.

- 1 - il mago guadagna 2 VP alocazionali. Tutte le chiamate DOUBLE che subisce vengono ridotte a ONE;
- 2 - il mago guadagna 4 VP alocazionali. Tutte le chiamate DOUBLE che subisce vengono ridotte a ONE. Tutte le chiamate TRIPLE che subisce vengono ridotte a DOUBLE;
- 3 - il mago guadagna 6 VP alocazionali. Tutte le chiamate DOUBLE che subisce vengono ridotte a ONE. Tutte le chiamate TRIPLE che subisce vengono ridotte a DOUBLE. Il mago guadagna inoltre RD 1 contro i danni di natura ENCHANTED.

NB: il sortilegio resta attivo fino a che i VP conferiti non sono terminati.

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 minima 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 (contraddistinte dalla chiamata CURSE) 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 CURSE 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), tale sortilegio una volta lanciato sul bersaglio, mantiene le stesse limitazioni e la stessa 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 *Armatura Incantata* al 2° livello di lancio sarà necessario spendere 4 reagenti più altri 2). I sortilegi estesi che richiederebbero **Concentrazione** non ne hanno più bisogno. 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 *Arma Incantata* 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 per due (esempio, un mago che vuole emulare *Armatura Incantata* 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 di un'altro mago che stia eseguendo *Rimuovi Maledizione*, in alternativa è possibile sottrarre al costo di un rituale officiato da un'altro mago, un numero di reagenti pari al proprio Rank di Incanalare.

Sperimentare: questa è la pratica più complessa e pericolosa da attuare quando si effettua questo incantesimo. Il mago può tentare di ottenere effetti non convenzionali legati al luogo o ai soggetti su cui esegue il rituale. Per effettuare questo tipo di pratica, è sempre necessario contattare la Regia dell'evento, che può, a proprio insindacabile giudizio, negare la possibilità di usare l'incantesimo in questa maniera. Data la sua natura, è impossibile stabilire quanti reagenti servano per questa pratica, ma comunque il consumo dei reagenti stessi è proporzionale all'effetto che si vuole ottenere.

NB: quando si intende utilizzare questo sortilegio è necessario avvertire un narratore, inoltre se questo sortilegio viene utilizzato molte volte nella stessa giornata, potrebbe generare spontaneamente degli *Incidenti di Lancio* (a descrizione del narratore).

Le Otto Sfere della Magia

Di seguito elencheremo le caratteristiche delle otto Sfere della Magia, i tipici effetti che colpiscono i maghi che incorrono in *incidenti di lancio* e la *formula di apertura* usata per i loro incantesimi.

Sfera del Fuoco (Aqshy)

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.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Il mago non riesce a controllare l'impetuoso vento rosso che finisce per ustionarsi 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..."*

Sfera delle Bestie (Ghur)

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 vero e proprio: la loro vera sede è costituita dalle grotte scavate nelle Colline d’Ambra, fuori da Altdorf, protette da temibili fiere fedeli a questi maghi.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Qualcosa va terribilmente sorto durante i delicati rituali ed 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. Plasmo il vento di Ghur..."*

Sfera del Metallo (Chamon)

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.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Il mago non segue le rigorose procedure per incanalare il Vento Giallo e a seguito di questi drammatici errori le sue 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. Plasmo il vento di Chamon..."*

Sfera della Luce (Hysh)

Il potere della luce, dominato dal "Vento di Hysh", è rappresentato dal "Serpente Luminoso".

Il Collegio della Luce si trova in un luogo nascosto da potenti incantesimi. Chi riesce ad ammirarlo si trova di fronte ad uno spettacolo maestoso, trovandosi di fronte ad una piramide dalle pareti ardenti, illuminate da un'infinità di candele e da luce originata dalla pura magia. Tale costruzione fu creata dal Principe Teclis in persona dopo la grande guerra contro il Caos e viene usata tutt'ora come una prigione per esseri malvagi ed immondi catturati e li rinchiusi dagli Ierofanti. La congrega stessa presenta al suo interno un gruppo di incantatori d'élite noto come "i Custodi della Luce", i quali fungono da carcerieri per i prigionieri della piramide.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Le potenti parole di interdizione vengono pronunciate male e 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..."*

Sfera della Vita (Ghyran)

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.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Il mago non riesce ad imbrigliare il Vento di Giada ed esso provoca una curiosa reazione inversa, avvelenando l'incantatore oppure facendo crescere, all'interno del suo corpo, rovi e viticci.

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. Plasmo il vento dell' Ghyran..."*

Sfera del Cielo (Azyr)

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.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: L'Azyr si ribella impetuoso al mago, egli si manifesta sotto forma di incontrollate 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..."*

Sfera dell'Ombra (Ulgu)

Tramite il "Vento di Ulgu", legato ai poteri dell'ombra e dell'illusione, i maghi grigi sono in grado di apprendere ciò che si cela dietro le sfumature più oscure della realtà. Nascosta sotto la 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.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Pericolosi errori vengono commessi durante il lancio del sortilegio, alcuni arti del mago si fondono per una frazione di secondi con le ombre più cupe e fredde e 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. Plasmo il vento dell' Ulgu..."*

Sfera della Morte (Shysh)

Il "vento di Shysh" sussurra 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 all'Ombra 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 giocarsi la salvezza della propria anima.

Tipici effetti degli incidenti di lancio: Il Vento Ametista si ribella agli ordini del mago attentando alla sua vita e a causa di ciò le 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..."*

Lista dei Sortilegi

La lista dei sortilegi si divide in sortilegi comuni a tutte le Sfere di Magia e sortilegi che appartengono a solo alcune Sfere o sono esclusivi di una singola Sfera. Questa distinzione è indicata dall'attributo **Sfera:** che indica quale abilità *Sfera di Magia* serve per acquistare un determinato sortilegio.

Sortilegi Comuni a tutte le Sfere di Magia

Ogni Sfera di Magia possiede una propria versione di questi sortilegi, per nostra comodità dunque, troverete sul MyGrv la possibilità di acquistare questi sortilegi se possedete l'abilità *Incanalare* e una qualsiasi abilità *Sfera di Magia*. Dovrete poi in gioco utilizzare la versione dell'incantesimo che appartiene alla *Sfera di Magia* che avete acquistato.

Sortilegi da 1 reagente per livello di lancio

Antidoto Naturale (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Vita

Azioni: toccare il bersaglio.

0 – il mago rimuove dal bersaglio toccato un veleno o una malattia di 1 cerchio (ovvero tutte quelle chiamate POISON o DISEASE che causano un effetto di 1 cerchio, oppure danno ONE);

1 – il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno o una malattia di 2 cerchio (ovvero tutte quelle chiamate POISON o DISEASE che causano un effetto di 2 cerchio, oppure danno DOUBLE);

2 – il mago rimuove sul bersaglio toccato un veleno o una malattia di 3 cerchio (ovvero tutte quelle chiamate POISON o DISEASE che causano un effetto di 3 cerchio, oppure danno TRIPLE).

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

Sfere: Tutte

Azioni: legare sull'arma una fascia adornata da simboli coerenti con la sfera del mago.

0 – il mago può effettuare due colpi [NATURA] con armi da corpo a corpo;

1 – il mago può effettuare quattro colpi [NATURA] con armi da corpo a corpo;

2 – il mago può effettuare quattro colpi [NATURA] DOUBLE 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 utilizzato 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. E' possibile lanciare tale sortilegio su un'arma da tiro ma non su una da fuoco: in tal caso si dovranno spendere il doppio dei reagenti normalmente utilizzati.

In base all'abilità *Sfera di Magia* posseduta, l'incantesimo assume NOME e [NATURA] differente:

- "Spada Fiammeggiante di Rhuin" (Sfera del Fuoco) - NATURA: FIRE
- "Lama dell'Inverno" (Sfera della Vita) - NATURA: ICE
- "Legge della Forma" (Sfera del Metallo) - NATURA: ACID
- "Artigli della Furia" (Sfera delle Bestie) - NATURA: ENCHANTED
- "Arma Radiante" (Sfera della Luce) - NATURA: FIRE
- "Spada della Giustizia" (Sfera dell' Ombra) - NATURA: SILVER
- "Falce Mietitrice" (Sfera della Morte) - NATURA: SILVER
- "Arma Astrale" (Sfera del Cielo) - NATURA: SHOCK

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

Sfere: Luce, Morte

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

0 – il mago può effettuare una chiamata DISMISS [EFFETTO DI SFERA] 1 a distanza;

1 – il mago può effettuare una chiamata DISMISS [EFFETTO DI SFERA] 2, oppure due chiamate DISMISS 1 a distanza;

2 – il mago può effettuare una chiamata DISMISS [EFFETTO DI SFERA] 3, oppure tre chiamate DISMISS 1 a distanza.

NB: in base all'abilità *Sfera di Magia* posseduta il sortilegio assume NOME differente e come [EFFETTO DI SFERA], agisce su uno specifico bersaglio (il mago può usare la chiamata solo su creature che può riconoscere senza ombra di dubbio come appartenenti al bersaglio del proprio [EFFETTO DI SFERA]):

- "*Bandire Demoni*" (Sfera della Luce) – EFFETTO DI SFERA: DEMONI
- "*Atto di Grazia*" (Sfera della Morte) – EFFETTO DI SFERA: NON MORTI

Dardo Minore (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Tutte

Azioni: puntare il bersaglio.

0 – il mago può dichiarare una chiamata [NATURA] a distanza;

1 – il mago può dichiarare una chiamata [NATURA] DOUBLE a distanza;

2 – il mago può dichiarare una chiamata [NATURA] TRIPLE a distanza.

NB: e' possibile sempre sostituire la chiamata [NATURA] con ENCHANTED.

In base all'abilità *Sfera di Magia* posseduta l'incantesimo assume NOME e [NATURA] differente:

- "Palla di Fuoco" (Sfera del Fuoco) - NATURA: FIRE
- "Frammento di Ghiaccio" (Sfera della Vita) - NATURA: ICE
- "Corrosione" (Sfera del Metallo) - NATURA: ACID
- "Freccia del Cacciatore" (Sfera delle Bestie) - NATURA: ACID
- "Sguardo Ardente" (Sfera della Luce) - NATURA: SILVER
- "Pugnale d'ombra" (Sfera dell' Ombra) - NATURA: SILVER
- "Vento di Morte" (Sfera della Morte) - NATURA: ICE
- "Fulmine" (Sfera del Cielo) - NATURA: SHOCK

Effetto Mentale a Distanza (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Tutte

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

0 – il mago può effettuare una [CHIAMATA] mentale 1 a distanza;

1 – il mago può effettuare due [CHIAMATA] mentale 1 a distanza;

2 – il mago può effettuare due [CHIAMATA] mentale 2 a distanza, oppure un numero di [CHIAMATA] mentale 1 a distanza pari a 3.

NB: questo incantesimo è di tipo [Lancio Rapido].

In base all'abilità *Sfera di Magia* posseduta l'incantesimo assume NOME e [CHIAMATA] differente:

- "Corona di Fuoco" (Sfera del Fuoco) - CHIAMATA: DOMINATION "Non attaccarmi!"
- "Canicola Estiva" (Sfera della Vita) – CHIAMATA: DOMINATION "Non correre!"
- "Regola del Ferro Rovente" (Sfera del Metallo) - CHIAMATA: FUMBLE
- "Risvegliare la Bestia Selvaggia" (Sfera delle Bestie) - CHIAMATA: BERSERK
- "Luce Accecante" (Sfera della Luce) - CHIAMATA: FUMBLE
- "Vuoto di Memoria" (Sfera dell' Ombra) – CHIAMATA: DOMINATION "Ignorami!"
- "Messaggero di Morte" (Sfera della Morte) - CHIAMATA: FEAR
- "Convergenza armonica" (Sfera del Cielo) - CHIAMATA: DOMINATION "Smetti di combattere!"

Fumo e Specchi (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Ombra

Azioni: disegnare la runa di Ulgu in un punto non visibile del proprio corpo.

0 – il mago può fingersi malato oppure avvelenato quando viene esaminato tramite abilità o sortilegi; se gli viene chiesto di specificare l'effetto del veleno/malattia può dichiarare "incerto";

1 – il mago, in aggiunta all'effetto prodotto dal precedente livello di lancio, può fingersi morto quando viene esaminato tramite l'abilità Medico da Campo;

2 – lanciando il sortilegio su un cadavere farà in modo che l'anima del suddetto non possa essere interrogata tramite gli appositi sortilegi/abilità, inoltre il mago occulta agli altri maghi la propria capacità di lanciare sortilegi. Quando viene esaminato tramite abilità o sortilegi può rispondere in maniera negativa alla domanda "Hai in scheda l'abilità Incanalare?". Inoltre da la possibilità di nascondere un Rank di corruzione.

NB: il sortilegio dura fino a che il mago non va in coma, richiede Concentrazione. Se si utilizza il secondo livello di lancio, non richiede **Concentrazione** e la durata è per il resto della giornata di gioco.

Infrangere l'ignoto (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Metallo

Azioni: toccare l'oggetto che si vuole esaminare

0 – il mago può porre una domanda su un oggetto che possiede “Poteri Ignoti”;

1 – il mago può porre due domande su un oggetto che possiede “Poteri Ignoti”;

2 – il mago può porre tre domande su un oggetto che possiede “Poteri Ignoti”.

NB: la durata di questo incantesimo non deve essere inferiore a 5 minuti e il numero di reagenti investiti nel suo lancio è proporzionale all'accuratezza della risposta che si otterrà. E' possibile investire in questo incantesimo più reagenti di quelli consentiti dal proprio livello di Incanalare (massimo il doppio). Di volta in volta il Narratore/GA comunicherà al mago quanto tempo ci vuole prima di ottenere le risposte che cerca. Questo sortilegio può essere utilizzato anche tra un evento e l'altro, previa la spesa dei reagenti e la comunicazione al GA. Altresì può essere usato durante un evento solamente se consentito dalla trama o dal Narratore/GA presente. Infine con l'uso di questo sortilegio è possibile tentare di risvegliare **un singolo potere** di un oggetto con “Poteri Ignoti”.

Questo incantesimo è di tipo [**Rituale**].

Primo Prodigio di Amul (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Cielo

Azioni: Disegnarsi la runa di Azyr sul dorso della mano o disegnarla sulla fronte del bersaglio.

0 – il mago o un altro bersaglio, guadagnano la possibilità di usare nuovamente una Maestria che sia andata sprecata durante il combattimento;

1 – il mago e un altro bersaglio, guadagnano la possibilità di usare nuovamente una Maestria che sia andata sprecata durante il combattimento;

2 – il mago e fino a due altri bersagli, guadagnano la possibilità di usare nuovamente una Maestria che sia andata sprecata durante il combattimento.

NB: gli effetti del sortilegio durano fino alla prossima chiamata REFRESH oppure fino a che non viene utilizzato (durante questo tempo, in qualsiasi momento una Maestria del bersaglio va a vuoto, è possibile decidere di attivare l'effetto dell'incantesimo ed eseguirla di nuovo). L'incantesimo richiede **Concentrazione** fino a che si beneficia dei suoi effetti. Dopo aver attivato l'effetto dell'incantesimo è necessario cancellarsi la runa dalla fronte. Per Maestria "sprecata" si intende una maestria andata a vuota o resistita.

Resistenza alla paura (1 reagente per livello di lancio) – 10 p.ab

Sfere: Fuoco, Bestie

Azioni: toccare i bersagli del sortilegio.

0 - Il mago guadagna un utilizzo aggiuntivo della propria abilità Disciplina per resistere ad una chiamata FEAR fino alla prossima chiamata REFRESH;

1 - Il mago ed un altro bersaglio guadagnano un utilizzo aggiuntivo dell'abilità Disciplina per resistere ad una chiamata FEAR;

2 - Il mago guadagna l'immunità a tutte le chiamate FEAR pari o inferiori al proprio valore di Disciplina, in alternativa può conferire un uso aggiuntivo dell'abilità Disciplina a due bersagli al fine di resistere ad una chiamata FEAR.

NB: gli effetti del sortilegio durano fino alla prossima chiamata REFRESH oppure fino a che non viene utilizzato (ricorda che DEVE essere utilizzato contro la prima chiamata di potere FEAR che si subisce). L'incantesimo richiede **Concentrazione** fino a che si beneficia dei suoi effetti.

In base all'abilità *Sfera di Magia* posseduta il sortilegio assume NOME differente:

- *"Cuori Ardenti"* (Sfera del Fuoco)
- *"I Buoi si Fermano"* (Sfera delle Bestie)

Sortile da 2 reagenti per livello di lancio

Armatura Incantata (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Tutte

Azioni: disegnarsi la runa del proprio vento sulla fronte.

1 – il mago guadagna 2 VP Alocazionali + [EFFETTO DI SFERA];

2 – il mago guadagna 3 VP Alocazionali + [EFFETTO DI SFERA];

3 – il mago guadagna 4 VP Alocazionali + [EFFETTO DI SFERA].

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). Questi VP non possono subire gli effetti di una chiamata REFRESH. L' EFFETTO DI SFERA permane fino a che si hanno ancora VP da questo sortilegio quando si subisce il colpo.

In base all'abilità Sfera posseduta l'incantesimo assume nome e [EFFETTO DI SFERA] differente:

- "Scudo di Aqshy" (Sfera del Fuoco) – EFFETTO DI SFERA: REFLECT FIRE
- "Carne d'Argilla" (Sfera della Vita) – EFFETTO DI SFERA: REFLECT PUSH
- "Guardiani d'Acciaio" (Sfera del Metallo) – EFFETTO DI SFERA: CRUSH RIDOTTI A ONE
- "Pelle di Cinghiale" (Sfera delle Bestie) – EFFETTO DI SFERA: THROUGH RIDOTTI A ONE
- "Manto Scintillante" (Sfera della Luce) - EFFETTO DI SFERA: DANNI A DISTANZA CRUSH E TROUGH RIDOTTI A ONE
- "Manto di Tenebra" (Sfera dell' Ombra) – EFFETTO DI SFERA: REFLECT ICE
- "Armatura d'Ossa" (Sfera della Morte) – EFFETTO DI SFERA: CONSIDERA TUTTI I DANNI NORMALI (no aggravati, no fatali)
- "Presagio" (Sfera del Cielo) – EFFETTO DI SFERA: IGNORA TUTTI I MOLTIPLICATORI (tutto one)

Dardo Superiore (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Tutte

Azioni: puntare il bersaglio.

1 – il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata [NATURA] THROUGH;

2 – il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata [NATURA] DOUBLE THROUGH;

3 – il mago può dichiarare a distanza su un bersaglio, una chiamata [NATURA] TRIPLE THROUGH.

NB: in base all'abilità Sfera posseduta l'incantesimo assume nome e [NATURA] differente:

- "Teschio Fiammeggiante" (Sfera del Fuoco) - NATURA: FIRE
- "Morsa Invernale" (Sfera della Vita) - NATURA: ICE
- "Freccia Argentea di Arha" (Sfera del Metallo) - NATURA: ACID
- "Lancia d'Ambra" (Sfera delle Bestie) - NATURA: ENCHANTED
- "Raggio di Luce" (Sfera della Luce) - NATURA: FIRE
- "Pendolo d'Ombra" (Sfera dell' Ombra) - NATURA: ENCHANTED
- "Drenare la Vita" (Sfera della Morte) - NATURA: SILVER
- "Saetta di Urannon" (Sfera del Cielo) - NATURA: SHOCK

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

Sfere: Luce, Vita

Azioni: toccare il bersaglio

1 – il mago dichiara a contatto, due chiamate HEALING 1 sullo stesso bersaglio o in alternativa [EFFETTO DI SFERA] ;

2 – il mago dichiara a contatto, due chiamate HEALING aggravato 2 anche su bersagli diversi o in alternativa [EFFETTO DI SFERA];

3 – il mago dichiara a contatto, tre chiamate HEALING fatale 2 anche su bersagli diversi o in alternativa [EFFETTO DI SFERA].

NB: in base all'abilità Sfera di Magia posseduta, il sortilegio assume nome differente ed [EFFETTO DI SFERA] differente:

- *"Guarigione di Hysh"* (Sfera della Luce) – EFFETTO DI SFERA: il mago può porre le seguenti domande al bersaglio che può rispondere solamente con SI/NO/Nome della Chiamata/Rank:
 - Sei sotto l'effetto di una chiamata di potere/effetto (EFFETTO POTERE qualsiasi/CURSE)?
 - Quale chiamata?
 - Qual'è il Rank della Chiamata?
- *"Sangue della Terra"* (Sfera della Vita) - EFFETTO DI SFERA: il mago può porre le seguenti domande al bersaglio che può rispondere solamente con SI/NO/Nome della Chiamata/Rank:
 - Sei sotto l'effetto di una chiamata di veleno/malattia (POISON/DISEASE)?
 - Quale è il Rank della chiamata?
 - Qual'è l'effetto del veleno/malattia?

Parlare coi Morti (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Morte

Azioni: toccare il cadavere bersaglio.

1 – il mago può porre due domande allo spirito del cadavere toccato, lo spirito risponderà sempre sinceramente ma solamente con un “sì”, “no”, “non so”;

2 – il mago può porre quattro domande allo spirito del cadavere toccato, lo spirito risponderà sempre sinceramente ma solamente con un “sì”, “no”, “non so”;

3 – il mago può porre una domanda allo spirito del cadavere toccato, lo spirito risponderà sempre sinceramente ma 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.

Perizia dell'Artigiano (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Metallo

Azioni: toccare l'oggetto bersaglio

1 – il mago può riparare un oggetto distrutto (tramite chiamata CRUSH, FATAL o azzeramento dei PS), una locazione di armatura conta come un singolo oggetto. In alternativa può dichiarare a contatto una chiamata REFRESH VP;

2 – il mago può riparare due oggetti distrutti (tramite chiamata CRUSH, FATAL o azzeramento dei PS), una locazione di armatura conta come un singolo oggetto. In alternativa può dichiarare a contatto due chiamate REFRESH VP;

3 – il mago può riparare tre oggetti distrutti (tramite chiamata CRUSH, FATAL o azzeramento dei PS), una locazione di armatura conta come un singolo oggetto. In alternativa può dichiarare a contatto tre chiamate REFRESH VP o REFRESH Maestria Difensiva.

NB: non è possibile riparare oggetti magici, oggetti distrutti tramite azzeramento di PS recuperano 1 PS per livello di lancio. Se si utilizza la versione REFRESH VP o REFRESH Maestria Difensiva è possibile utilizzare le chiamate entro 10 minuti dal lancio del sortilegio.

Pioggia di Dardi (2 reagente per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Fuoco, Bestie

Azioni: puntare i bersagli.

1 – il mago può effettuare quattro chiamate di danno a distanza [NATURA] PUSH;

2 – il mago può effettuare cinque chiamate di danno a distanza [NATURA] PUSH;

3 – il mago può effettuare sei chiamate di danno a distanza [NATURA] PUSH.

NB: le chiamate **DEVONO** necessariamente essere effettuate su bersagli diversi.

In base all'abilità Sfera di Magia posseduta, il sortilegio assume nome e NATURA differente. Solo le Sfere elencate qui sotto possono acquistare questo sortilegio:

- *"Tempesta di Fuoco"* (Sfera del Fuoco) – NATURA: FIRE
- *"Il Banchetto dei Corvi"* (Sfera delle Bestie) – NATURA: ENCHANTED

Manto di Tenebra (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Ombra

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.

Secondo Prodigio di Amul (2 reagenti per livello di lancio) – 20 p.ab

Sfere: Cielo

Azioni: disegnarsi la runa di Azyr sulla fronte

1 – il mago è in grado di leggere il retro di un singolo cartellino narrazione anche se non soddisfa i requisiti di abilità per farlo;

2 – come il livello precedente, ma il mago acquisisce la facoltà di ignorare gli effetti di un cartellino trappola. In questo caso il mago di fatto attiva la trappola ma ne evita gli effetti. Eventuali trappole ad area non impedisce che i normali effetti vengano subiti dagli astanti;

3 – come il livello precedente, ma il mago è in grado di ignorare gli effetti di un cartellino narrazione. Il mago DEVE comunque leggere il cartellino narrazione quando lo vede e/o lo tocca (secondo le normali modalità), ma una volta letto può decidere di ignorarne gli effetti. Quando decide di farlo ignora tutti gli effetti sia positivi che negativi. Il mago anche se ignora gli effetti ha un vago sentore di quel che può comportare.

NB: gli effetti del sortilegio durano fino a che non viene utilizzato. Il mago può attivare un solo effetto per lancio di sortilegio. Aumentando di livello aumenta le scelte di come utilizzare il sortilegio ma non aumenta il numero di volte di utilizzazione per lancio di sortilegio. Dopo aver attivato l'effetto dell'incantesimo è necessario cancellarsi la runa dalla fronte. Solo chi possiede la Sfera di Magia (Cielo) può acquistare questo sortilegio.

Sortile da 3 reagenti per livello di lancio

Doppleganger (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Ombra

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3 – 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. Per il mago che officia questa magia occorrerà soltanto il costume IC e le adeguate protesi, non darà nessun bonus se non il camuffamento;

4 – come il livello precedente, a differenza che per questo livello sono previsti bonus in base alla razza. Quando il mago tramuta il proprio corpo guadagna i seguenti benefici in base alla razza in cui si trasforma: Nano: +1 PL in ogni locazione, l'abilità Forza aumenta di un livello fino al massimo di

4 (se non 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 non si è sprovvisti di Destrezza si guadagna l'abilità Destrezza II), inoltre si guadagna due VP aggiuntivi da utilizzare come l'abilità Parata Fulminea. Umano: può usare due maestrie qualsiasi a propria scelta provenienti dal manuale base. Se già ne possiede può acquisirne il secondo uso ove previsto.

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 che non richiede costi aggiuntivi in reagenti (in cui si deve rivestire/truccare nella sua razza originaria). Nota che solo nella versione di 4° cerchio ci si può trasformare in una razza uguale a quella a cui appartiene il PG. Si deve contattare un narratore prima di utilizzare questo sortilegio.

Inoltre si può utilizzare questo sortilegio extra evento, nel qual caso al primo evento utile si può beneficiare dell'abilità Infiltrazione consegnando in Regia il numero di reagenti necessari per il lancio del sortilegio e inviando prima dell'evento le indicazioni a ga@whlive.it come da abilità omonima.

Questi incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Effetto Fisico a Distanza (3 reagente per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Tutte

Azioni: puntare o toccare i bersagli.

2 – il mago può effettuare una [CHIAMATA] 2 a distanza, oppure un numero di [CHIAMATA] 1 a distanza pari a 2;

3 – il mago può effettuare una [CHIAMATA] 3 a distanza, oppure un numero di [CHIAMATA] 2 a distanza pari a 3;

4 – il mago può effettuare una [CHIAMATA] 4 a distanza, oppure un numero di [CHIAMATA] mentale 2 a distanza pari a 4.

NB: questo incantesimo è di tipo **[Lancio Rapido]**.

In base all'abilità Sfera posseduta l'incantesimo assume nome e chiamata differente:

- "Sangue Bollente" (Sfera del Fuoco) - CHIAMATA: TORMENT
- "Maledizione dei Rovi" (Sfera della Vita) - CHIAMATA: PARALYZE
- "Trasmutazione in Piombo" (Sfera del Metallo) - CHIAMATA: PARALYZE
- "Affaticare le Bestie" (Sfera delle Bestie) – CHIAMATA: STUN
- "Luce Accecante" (Sfera della Luce) - CHIAMATA: BLINDNESS
- "Forma degli Incubi" (Sfera dell' Ombra) - CHIAMATA: TORMENT
- "Avvizzimento degli Arti" (Sfera della Morte) - CHIAMATA: WEAKNESS
- "Raffica di Vento" (Sfera del Cielo) - CHIAMATA: PUSH

Incantamento (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p. ab

Sfere: Metallo

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3 –il mago può incantare un'arma in modo tale che assuma la natura SILVER, ACID o FIRE, se l'arma incantata è un arco o una balestra conferisce tale potere ad ogni proiettile scoccato. Il sortilegio dura una giornata di gioco dal TIME IN al TIME OUT. Il sortilegio può altresì essere lanciato su uno scudo **o** su una singola locazione di armatura conferendo a scelta del mago, al momento del lancio del sortilegio, immunità alla chiamata CRUSH o alla chiamata TROUGH oppure riduce la prima chiamata FATAL subita a TRIPLE CRUSH per combattimento;

4 – come il livello precedente, ma si può conferire all'arma anche la natura ENCHANTED e l'arma risulta indistruttibile per tutta la durata dell'incantesimo. Il sortilegio può altresì essere lanciato su uno scudo **o** su una singola locazione di armatura conferendo al momento del lancio del sortilegio immunità alla chiamata CRUSH e alla chiamata TROUGH, oppure la riduzione delle chiamate FATAL a TRIPLE CRUSH;

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Interdizione Contro l'Abominio (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Morte

Azioni: vedi incantesimo rituale. Utilizzare strumenti per delimitare l'area oggetto del sortilegio.

3 – il mago rende una zona delimitabile inaccessibile a qualsiasi tipologia di non-morto. Nessun non-morto è in grado di accedere fisicamente all'interno dell'area designata. Per fare questo il mago deve tramite appositi strumenti delimitare l'area di interdizione (disegnare un cerchio, mettere alcune luci in cerchio o davanti a un porta/finestra/accesso, tracciare una linea con pietre colorate/polvere, etc.). Finché l'area rimane delimitata non è possibile ad alcun tipo di non-morto accedervi. Il sortilegio richiede **Concentrazione**;

4 – come la precedente versione tranne che il sortilegio non richiede **Concentrazione**.

NB: in alcun modo possono coesistere due o più utilizzi del sortilegio su una medesima area. L'area di estensione del rituale sarà decisa dal Narratore in base all'esecuzione del rituale.

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Ira Che Consuma (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Fuoco

Azioni: vedi incantesimo rituale. Disegnare su tutte le braccia tatuaggi mistici.

3 –Ad ogni combattimento, il mago può beneficiare di un numero di chiamate REFRESH Maestria Offensiva o Maestria Difensiva (a sua scelta) pari al proprio Rank di Incanalare. Nel momento in cui attiva la prima di queste chiamate subisce la perdita di 1 PL ad ogni locazione. Inoltre per tutta la durata dell'incantesimo ad ogni colpo portato con armi da corpo a corpo può aggiungere la NATURA FIRE;

4 – come il livello precedente tranne che il mago paga il costo in PL al termine del combattimento. Se a causa di questa perdita il mago dovesse entrare in tempo di grazia le ferite subite diverrebbero aggravate. Inoltre il mago può scegliere di sostituire la natura FIRE con ENCHANTED.

NB: l'incantesimo dura per l'intera giornata di gioco o in alternativa quando il mago decide di porvi termine. Il mago non può mai decidere spontaneamente di consumare il suo ultimo PL.

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Ispirazione (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Luce

Azioni: vedi incantesimo rituale

3 –il mago può porre una domanda ad un Narratore: tale domanda deve essere pertinente con la trama in corso (ovvero che il Narratore stia 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 potrà non giungere (in questo caso i reagenti non vengono sprecati ed il sortilegio può essere nuovamente utilizzato nel corso della giornata di gioco). Trovarsi in presenza di un oggetto, luogo o persona inerente alla domanda che verrà posta aumenta sensibilmente la precisione e la quantità di informazioni;

4 – come il livello precedente, la divinazione però sarà più precisa e dettagliata anche in assenza di un collegamento (oggetto, persona o luogo) con i fatti che si vogliono indagare.

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

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Lungo Letargo Invernale (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Bestie

Azioni: vedi incantesimo rituale. Disegnare la runa del vento d'ambra sul petto o sul petto del bersaglio.

3 – il mago deve dichiarare su se stesso una chiamata CURSE STUN 5 “per 5 minuti”; al termine dell'effetto può dichiararsi le seguenti chiamate: ALL LOCATION HEALING FATAL, ALL LOCATION HEALING POISON, ALL LOCATION HEALING DISEASE fino ad un Rank pari al

livello di Incanalare. Nel momento in cui un bersaglio subisca tale sortilegio, il suo eventuale conteggio del tempo di grazie viene interrotto immediatamente;

4 – come per il livello precedente, in aggiunta il mago può lanciare questo incantesimo su un bersaglio consenziente o in coma.

NB: se lanciato su se stesso richiede Concentrazione e si attiva automaticamente qualora il mago inizi il conteggio del tempo di grazia.

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Premonizione (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Cielo

Azioni: vedi incantesimo rituale. È necessario utilizzare una sfera di cristallo, o altri strumenti divinatori (tarocchi, rune, etc.).

3 – il mago può porre una domanda ad un Narratore, tale domanda deve riguardare un evento futuro o l'esito di un azione che sta per essere compiuta (anche dal mago stesso). 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 e dettagliata. A questo livello di potere il mago non necessita degli strumenti di divinazione.

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

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Rigenerazione (3 reagenti per livello di lancio) – 30 p.ab

Sfere: Vita

Azioni: vedi incantesimo rituale.

3 – il mago è in grado di far ricrescere un arto o un organo o recuperare un PL perso permanentemente al bersaglio, ma l'utilizzo di questo sortilegio comporterà per il bersaglio stesso l'acquisizione di due Rank di corruzione permanenti;

4 – il mago è in grado di far ricrescere un arto o un organo o recuperare un PL perso permanentemente al bersaglio, ma l'utilizzo di questo sortilegio comporterà per il bersaglio stesso l'acquisizione di un Rank di corruzione permanente.

Questo incantesimo è di tipo **[Rituale]**.

Sortilegi da 4 reagenti per livello di lancio

Cancelli della Terra (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Vita

Azioni: disegnare per terra un circolo magico.

4 – il mago può usare la segnalazione di gioco “Non presente” 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. Questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

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.).

Fato Avverso (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Cielo

Azioni: bruciare su un braciere un capello o una fiala di sangue del bersaglio; vedi incantesimo rituale

4 – il mago in qualsiasi momento può maledire con un infausto destino il bersaglio. Per farlo deve

lanciare il sortilegio mentre esegue l'azione richiesta dal sortilegio (bruciare un capello o una fiala di sangue) alla presenza di un Narratore. A quel punto il Narratore riferirà al bersaglio che la prima chiamata di danno che dovesse subire in futuro si trasformerebbe per lui in una chiamata TRIPLE FATAL. Non è richiesta alcuna distanza per il lancio del sortilegio. I Narratori possono inoltre far accadere tutta una serie di sfortunati e/o fatali eventi al bersaglio a propria discrezione. Questo sortilegio può essere lanciato una sola volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

N.B: Questo incantesimo è di tipo [Rituale].

Fine della Vita (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab.

Sfere: Morte

Azioni: puntare il bersaglio

4 – il mago può dichiarare una singola chiamata SILVER FATAL su un bersaglio vivente. Se lanciato su un non-morto la chiamata sarà ARTIFACT TRIPLE FATAL. Una creatura mortale uccisa da questo incantesimo non può essere rianimata o interrogata tramite incantesimi o preghiere che lo permettono. Questo sortilegio può essere lanciato una volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

Legge dell'Oro (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Metallo

Azioni: toccare o puntare l'oggetto la mano con cui si esegue l'azione deve essere adorna di rune magiche.

4 – il mago può dichiarare a distanza un danno ARTIFACT CRUSH, in alternativa può riparare un oggetto magico distrutto ridonandogli tutti i poteri. Inoltre finché tocca un oggetto ne risveglia tutti i poteri latenti ed è in grado di soddisfare qualsiasi requisito per utilizzarlo al meglio delle potenzialità. Questo sortilegio può essere lanciato una volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere utilizzato senza limitazioni.

Metamorfosi (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Bestie

Azioni: disegnarsi sul petto la runa di Ghur

4 – il mago guadagna le abilità Forza V e Destrezza V, +3 PL su ogni locazione, + 3VP 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 TRIPLE PUSH II con ogni colpo portato in corpo a corpo. Questo sortilegio può essere lanciato una volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere utilizzato senza limitazioni.

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

Pandemonium (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Ombra

Azioni: indicare un'area con le braccia.

4 – il mago può dichiarare una chiamata MASS TORMENT mentale 3. Questo incantesimo può essere lanciato una volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

Rovina dei Demoni (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Luce

Azioni: puntare il bersaglio; toccare il bersaglio

4 – il mago può dichiarare a distanza una chiamata ARTIFACT TRIPLE FATAL sulle creature di origine demoniaca. Tale versione del sortilegio non può essere disperso in nessuna maniera. In alternativa, se lanciato su un utilizzatore di Sfere di Magia Oscura (Dhar, Necromanzia, etc.)

l'incantesimo recide il collegamento dell'incantatore con l'Immaterium, impedendogli di utilizzare tali incantesimi per il resto della giornata. Questo sortilegio può essere lanciato una volta al giorno;
5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

Rovina e Distruzione (4 reagenti per livello di lancio) – 40 p.ab

Sfere: Fuoco

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

4 – il mago può effettuare tre colpi FIRE FATAL con armi da corpo a corpo. Questo sortilegio può essere lanciato una volta al giorno;

5 – come il precedente tranne che può essere lanciato senza limitazioni.

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.