

Aura Magica

SORTILEGIO - primo cerchio della magia

DIFFICOLTÀ

45

COSTO DI LANCIO

4 o più

BERSAGLIO E GITTATA

una creatura o un oggetto

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

nessuno

DURATA

10 minuti

Jek-Ak

Il Mago evoca un'aura di luce magica di vario colore intorno al proprio corpo, una vittima o un oggetto delle dimensioni massime pari a quelle di un corpo umano. L'aura sarà più o meno vivida a seconda del Tiro effettuato. Il Mago deve vedere chiaramente il bersaglio.

Difficoltà aumentate se il bersaglio è in rapido movimento:

+10: uomo in corsa, masso che rotola, corpo che precipita.

+20: cavallo in corsa, arma da lancio.

+30: proiettile di arma da tiro.

Percezione della Magia

SORTILEGIO - primo cerchio della magia

DIFFICOLTÀ

40 o più

COSTO DI LANCIO

4

BERSAGLIO E GITTATA

solo sul mago

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

Sabbia, cenere, ossa

DURATA

10 minuti

Dir-Bes

Il Mago può ottenere informazioni dettagliate su eventuali manifestazioni magiche o occulte:

40-50: origine del rilascio di potere: tipologia, disciplina o ambito, ammontare approssimativo sul PotM impiegato.

51-59: indicazioni precise sullPotM impiegato, possibilità di localizzare la persona o l'oggetto responsabile del rilascio stesso. Traccia riconoscibile del PotM.

60 o più: PotM impiegato, localizzazione esatta di origine e bersagli del rilascio. Impronta del PotM riconoscibile con precisione.

Analisi funzionale

potenziamento di AURA MAGICA

DIFFICOLTÀ

40 o più

COSTO DI LANCIO

4+4

BERSAGLIO E GITTATA

solo sul mago

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

incenso, zolfo, dente di morto

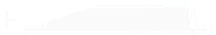
DURATA

10 minuti

Dir-Bes

Dopo aver lanciato l'incantesimo Aura Magica, il mago può spendere +4 punti di potere magico addizionali per ottenere informazioni relative al funzionamento e/o agli scopi del rilascio: in poche parole, per scoprire almeno per sommi capi "che cosa è" e/o "che cosa fa".

Questo potenziamento richiede l'utilizzo di reagenti di ordine superiore rispetto all'incantesimo base; ciascuno di essi rappresenta una disciplina magica: incenso per il Sortilegio, zolfo per l'Evocazione, fungo dente di morto per la Necromanzia.



Fiamma

EVOCAZIONE - primo cerchio della magia

DIFFICOLTÀ

50

COSTO DI LANCIO

da 2 a 10

BERSAGLIO E GITTATA

a contatto

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

un oggetto impugnabile

DURATA

10 minuti

Os-Vas

Il Mago evoca una piccola colonna di fuoco per avvolgere un qualsiasi oggetto inanimato posto nella sua mano. L'oggetto può essere bruciato e rovinato, oppure restare avvolto dalle fiamme senza bruciare, ed essere lanciato contro un bersaglio.

Il costo di PotM varia da 2 a 10 a seconda delle dimensioni dell'oggetto, dell'intensità, dell'infiammabilità e del calore necessario

Se lanciato contro una persona, l'oggetto infliggerà i danni previsti +1d3 danni da bruciature, e può bruciare vestiti o equipaggiamento.

Infusione

potenziamento di FIAMMA

DIFFICOLTÀ

50

COSTO DI LANCIO

10

BERSAGLIO E GITTATA

a contatto

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

1 arma

DURATA

variabile

Os-Vas

Il Mago può utilizzare l'oggetto come un'arma infuocata. L'arma così ottenuta infligge il suo danno normale +1d3 danni da bruciature ad ogni colpo, in aggiunta alla possibilità di rovinare armature e/o incendiare vestiti o altro materiale infiammabile. In conseguenza di ogni colpo andato a segno il Mago può spendere 1 punto di PotM per tenere viva la fiamma, che altrimenti si spegne a fine Round. L'infusione necessita del contatto dell'oggetto con la mano del mago, che non può passarlo ad altri.



Telecinesi

SORTILEGIO - secondo cerchio della magia

DIFFICOLTÀ

40+

COSTO DI LANCIO

variabile

BERSAGLIO E GITTATA

un oggetto

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

nessuno

DURATA

variabile

Bes-Ex-Syr

Il Mago può sollevare, spostare e lanciare oggetti di peso e dimensioni varie. Maggiore è il peso e la velocità con cui si intende spostare l'oggetto, maggiore sarà l'impiego di PotM necessario.

Di seguito alcuni esempi:

Sbattere una porta: Diff. 40, Costo 6/7/10 a seconda della violenza

Sollevare un masso da 30kg: Diff. 45, Costo 20/35/65 a seconda della velocità.

Raccogliere un'arma caduta (3-4kg) e farsela tornare in mano: Diff. 50, Costo 7/9/15 a seconda della velocità.

La difficoltà di lancio tende ad aumentare con l'aumentare della precisione del movimento ed è stabilita dal Master, mentre il costo dipende dai Kg sollevati secondo l'equazione descritta nel Costo della scheda.

Forza Magica

potenziamento di TELECINESI

DIFFICOLTÀ

40+

COSTO DI LANCIO

variabile

BERSAGLIO E GITTATA

un oggetto

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

nessuno

DURATA

variabile

Bes-Ex-Syr

Il Mago può provocare una forza magica in grado di arrestare o rallentare oggetti in movimento, di spingere o far inciampare un avversario, e di interagire con oggetti normalmente troppo pesanti per essere influenzati da un impiego basilare dell'Incantesimo.

Di seguito alcuni esempi di costo e difficoltà:

Spingere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10

Tenere/costringere a terra un avversario: Diff.40, Costo 10

Scaraventare un tavolo addosso a qualcuno: Diff.45, Costo 10

Diminuire l'impatto di un'arma da mischia: Diff. 45, Costo 15

Arrestare / rallentare un coltello lanciato: Diff. 50, Costo 15

Arrestare / rallentare una freccia: Diff. 60, Costo 20

La Difficoltà aumenta con l'aumentare della velocità/resistenza dell'oggetto, mentre il Costo varia a seconda del tipo di movimento che la forza deve effettuare e della quantità di forza necessaria.

Polvere

STREGONERIA

DIFFICOLTÀ

50

COSTO DI LANCIO

5

BERSAGLIO E GITTATA

un'area di 5x5 metri

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

polvere

DURATA

12-24 ore

Bes-Raw-Dast!

L'incantesimo permette di ricoprire un'area di 5x5 metri con un sottile strato di polvere arricchita dal Potere Magico che avrà l'effetto di coprire, nascondere o cancellare tracce e segni di passaggio. Nel caso di segni particolarmente evidenti o impossibili da ricoprire o cancellare (pezzi di legno rotti, tracce di un fuoco, striscia di impronte sul fango, etc), contribuirà a far sembrare queste tracce più vecchie di quanto in realtà non siano. In caso di assenza di tracce l'incantesimo non avrà alcun effetto e la polvere perderà le sue proprietà magiche nel giro di pochi minuti.

L'incantesimo ha una durata variabile dalle 12 alle 24 ore a discrezione del Master: eventuali agenti atmosferici (vento, pioggia etc.) potrebbero favorire la dispersione del potere magico riducendo ulteriormente la durata prevista.

Interpretazione delle tracce

potenziamento di POLVERE

DIFFICOLTÀ 50	COSTO DI LANCIO 5
BERSAGLIO E GITTATA un'area di 5x5 metri	TEMPO DI LANCIO 1 round
REAGENTI polvere	DURATA 12-24 ore

rune

Il mago può utilizzare questo incantesimo per individuare tracce poco visibili spargendo la polvere in un punto preciso e osservandone i movimenti.

In tal modo, oltre alla semplice individuazione, sarà possibile interpretare eventuali tracce in modo più efficace, ad esempio definendo una direzione o interpretandone l'origine e/o le dinamiche. Il mago non è tenuto a individuare le tracce, è anzi libero di lanciare questo incantesimo alla cieca nei posti dove si aspetta di trovarne per poi valorizzare eventuali risultati con un tiro di Individuare o, meglio ancora, Seguire Tracce. In caso di assenza di tracce l'incantesimo non avrà alcun effetto e la polvere perderà le sue proprietà magiche nel giro di pochi minuti.

Crampo

STREGONERIA

DIFFICOLTÀ da 50 a 70	COSTO DI LANCIO 6
BERSAGLIO E GITTATA una persona o un animale	TEMPO DI LANCIO 1 round
REAGENTI nessuno	DURATA 1 round

Bes-Hivas!

Il Mago può infliggere un dolore improvviso e molto acuto ad una vittima, che non subisce danni.

La vittima effettua un tiro di Freddezza con difficoltà uguale o superiore al Tiro per il lancio dell'incantesimo. Gli effetti variano in base allo scarto tra i due risultati:

da 0 a 9: la vittima geme per il dolore e subisce -10 alla sua prossima azione (-5 alle manovre di difesa);

da 10 a 19: la vittima urla di dolore e ha una penalità di -20 alla sua prossima azione (-10 alle manovre di difesa);

20 o più: la vittima urla di dolore. Non può effettuare alcuna azione, è costretto a chiudersi in difesa e ha -10 a tutte le manovre di difesa per l'intera durata del round.

Luce

INCANTESIMI INNATI

DIFFICOLTÀ

30

COSTO DI LANCIO

da 1 a 3

BERSAGLIO E GITTATA

3-5 metri

TEMPO DI LANCIO

istantaneo

REAGENTI

nessuno

DURATA

1 ora

Ak

Questo incantesimo dà al mago la possibilità illuminare un'area che parte dal palmo della sua mano fino a 3, 4 o 5 metri di distanza, a seconda del PotM impegnato.

La luce è fredda e inoffensiva, non brucia e non acceca, ed è da considerarsi attaccata al palmo della mano del mago e si muove con esso. Chiudendo il pugno la luce filtrerà in parte attraverso le dita.

La luce creata da questo incantesimo, una volta accesa, non necessita di particolare concentrazione da parte del mago per rimanere attiva: il mago può quindi effettuare altre azioni, combattere, venire ferito e persino lanciare altri incantesimi. Nel caso in cui il mago dovesse perdere i sensi (o peggio) la luce si affievolirà per poi spegnersi nel giro di qualche round.

Potere igneo

INCANTESIMI INNATI

DIFFICOLTÀ

30

COSTO DI LANCIO

da 1 a 10

BERSAGLIO E GITTATA

10 metri

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

nessuno

DURATA

10 minuti

Bes-Vas

Incantesimo che permette al mago di alterare qualsiasi fiamma che si trovi entro 10 metri da lui.

potrà animare, ad esempio, le lingue di un falò, o spegnere una torcia: non potrà comunque muovere il fuoco nell'aria, dirigerlo contro un avversario o crearlo dal nulla.

L'efficacia dell'incantesimo dipende dal PotM impiegato, che può essere anche aggiunto man mano per controllare fuochi sempre più grandi. Con l'aumento della distanza diminuisce il controllo del mago.

L'incantesimo Potere Igneo può venire impiegato insieme a Scintilla, per accendere e poi controllare un fuoco. Il mago che intende dar fuoco a qualcosa dovrà prima attivare Potere Igneo, dopodiché lanciare l'incantesimo Scintilla, che farà scoccare la fiamma.

Incantesimo innato



Scintilla

INCANTESIMI INNATI

DIFFICOLTÀ

30

COSTO DI LANCIO

da 1 a 3

BERSAGLIO E GITTATA

3-5 metri

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

nessuno

DURATA

1 round

Vas

Incantesimo che permette al mago di evocare una scintilla diretta verso una determinata direzione. La scintilla è inoffensiva ma può essere manipolata da incantesimi come Potere Igneo e/o consente, se lanciata su materiale infiammabile, di appiccare un fuoco.

Un metodo per rendere più efficace questo incantesimo è di lanciarlo subito dopo avere attivato l'incantesimo Potere Igneo. Questo permetterà di prolungarne la durata e renderne più significativi gli effetti.

Trucchi minori

INCANTESIMI INNATI

DIFFICOLTÀ

30

COSTO DI LANCIO

da 1 a 5

BERSAGLIO E GITTATA

1-3 metri

TEMPO DI LANCIO

istantaneo

REAGENTI

nessuno

DURATA

5 minuti

Les

Incantesimo che permette al mago di compiere una serie di illusioni luminose di lieve entità: luci colorate, scintille brillanti dalle mani, piccole aeree luminescenti e altri fenomeni basati sulla rifrazione, come ad esempio:

- aeree luminose intorno alla sua persona, a un arto o a un oggetto nelle immediate vicinanze;
- figure o disegni luminosi di piccole dimensioni;
- piccoli lampi o riflessi volti a enfatizzare azioni, movimenti, armi, sguardi o attività similari;
- altri fenomeni di rifrazione o giochi di luci e ombre similari

Sveglia

INCANTESIMI INNATI

DIFFICOLTÀ

45

COSTO DI LANCIO

ctioreium a ipsa

BERSAGLIO E GITTATA

ctioreium a ipsa

TEMPO DI LANCIO

1 round

REAGENTI

ctioreium a ipsa

DURATA

ctioreium a ipsa

rune

Nam, ut adi que vereicat rest, consed quam reperum facepta ectioreium a ipsapiendae. Rovitam solupta tiorro dolore sit, ipsus is esti consequiame re, officab orporuptaspe nime pa volesed es veriantis con porro corest enis alis derio tem recto vent mod ent est ut ex etur, volest ad ut undipsa consed que ni quatus.

Am quia sapid mod endi officto tatium, ut es reperio nsequae. Nam arum untum quate simaximus modis ad quodi tempor sam quate nobis a diossuntur?

Miele del Controllo

preparato alchemico

DIFFICOLTÀ

65

CATEGORIA

veleno

INGREDIENTI

miele di papavero
polvere di fosforo
radice di belladonna
giusquiamo nero

ATTREZZATURA

alambicco

Sostanza viscosa di colore nero e dal profumo molto intenso. Una somministrazione sporadica genera confusione, rilassatezza, incapacità di concentrarsi. La somministrazione ripetuta provoca forte dipendenza psicologica.

Assunzione sporadica: tiro di Res. veleni e malattie:
meno di 50: la vittima è confusa e avverte sonnolenza e torpore. Ubbidisce meccanicamente a ordini semplici.

50-59: la vittima è confusa ma può fare un check di VOL con penalità di -10 per resistere ad eventuali ordini ricevuti.

60-69: la vittima è rilassata ma può fare un check di VOL per resistere ad eventuali ordini ricevuti.

70 o più: la vittima si sente rilassata e confusa, ma può agire liberamente.

Assunzione continuata di Miele del Controllo:

Dipendenza dopo un mese (vedi difetto psicologico)

-10 VOL

Ogni 6 mesi di assunzione continuata la VOL del soggetto scende di 1 punto permanente fino a max -10