

## MAGIE C3.5

Le magie evendenziate in **Rosso** sono attualmente bandite.

### **PRIMAGIA:**

#### **Egida Elementale**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 Neutra

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questo sortilegio può sostituire un tentativo di contrasto del mago. La difficoltà del test di Potere è allora uguale a quella del sortilegio nemico. Se il tiro di magia ha successo il sortilegio avversario è annullato. In caso di fallimento il sortilegio avversario non può più essere oggetto di nessun'altro tentativo di contrasto, né essere annullato da un altro mago che possieda anch'egli l'Egida Elementale.

L'Egida Elementale non può essere Assorbita né Contrastata.

#### **Catene Elementali**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio non può effettuare alcun movimento d'inseguimento finché si trova sotto l'effetto di questo sortilegio. Se la DIS del bersaglio è "-", la difficoltà di questo sortilegio è 5.

#### **Freccia di Mana**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** POT del mago + 4

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire con FOR uguale al POT del mago nel momento in cui questi lancia il sortilegio.

#### **Galvanizzazione Mistica**

**Potere:** 1 **Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di un +1 al risultato dei suoi test di INI, ATT, DIF, TIR e POT, tanto quanto ai tiri di Divination. Questo bonus non si applica ai tiri di recupero mana.

### **Guarigione Minore**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Il livello di Ferite del bersaglio è ridotto di uno:

- Leggera diviene Indenne.
- Grave diviene Leggera.
- Critica diviene Grave.

### **Aura d'Autorità**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato all'inizio della fase strategica.

Il mago beneficia dell'abilità Autorità fino al termine del turno.

### **Marcia Forzata**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un bersaglio libero da qualsiasi avversario.

Il bersaglio può immediatamente effettuare una marcia, che se è già stato attivato durante il turno in corso. Questo spostamento eccezionale non è considerato un'azione e di conseguenza il bersaglio può spostarsi normalmente durante la sua attivazione, se non l'ha ancora fatto.

## **BIOPSIA:**

### **Alterazione Genetica**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 3

Il numero massimo di punti di Mutageno/X che può essere attribuito ad una stessa caratteristica del bersaglio è aumentato di 1.

### **Affidabilità Genetica**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente dotato di un dado di Mutageno/X che non sia ancora stato lanciato.

Se il tiro di magia ha successo, un 1 su tale dado non è considerato un fallimento.

### **Siero di Assimilazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Solo un combattente amico dotato dell'abilità Mutageno/X può essere bersaglio di questo sortilegio. Finché il sortilegio è attivo, il valore associato all'abilità Mutageno/X è aumentato di un punto. Il bonus non si applica se il dado di Mutageno è già stato lanciato al momento del tiro di magia.

### **Ricostituzione Genetica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un bersaglio dotato di un dado di Mutageno/X che sia già stato lanciato.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio può immediatamente sacrificare 3 punti di Mutageno per curarsi di una ferita. Il bersaglio non può spendere ulteriori punti per curare altre ferite nello stesso turno.

### **Bacio delle Tenebre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** il biopsista

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio va lanciato all'inizio dell'attivazione del Biopsista. Il suo Coraggio diviene Paura fino al termine del turno.

### **Arcani Oscuri**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

Questa magia può essere lanciata solo nel momento in cui un Dirz amico a 15 cm dal Biopsista viene ucciso.

Se l'incantesimo riesce la riserva di mana del Biopsista è aumentata di 1 fino al termine della partita.

### **L'Occhio del Cacciatore**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Il biopsista

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il biopsista può Caricare senza avere una linea di vista sul bersaglio della sua Carica..

### **Tetania**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** una miniatura nemica

**Portata:** contatto

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** illimitata

Le unghie del Biopsista si piantano nella carne del suo nemico.

La vittima subisce un malus di tre punti distribuiti a sua scelta tra INI, ATT o DEF. Il Biopsista perde un dado di corpo a corpo. Più Biopsisti non possono tentare una Tetania sullo stesso combattente.

La tecnica di questa magia è stata sviluppata dai Biopsisti di Dirz e solo loro ne conoscono i segreti.

## **CABALA:**

### **Forza dei 4 venti**

**Potere:** 2

**Gemme:** X Aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Prima di lanciare questo sortilegio, il giocatore sceglie il numero di gemme consacrate al tiro di magia. Questo numero deve essere compreso tra 1 e 3 (senza considerare le gemme di maestria). Se il sortilegio è lanciato con successo, il bersaglio beneficia di un bonus alla forza variabile a seconda del numero di gemme scelto.

-1 gemma: FOR+1

-2 Gemme: FOR+3

-3 Gemme: FOR+4

### **Colpo del Demone**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Prima di ogni test d'attacco del combattente, il giocatore che lo controlla deve annunciare una cifra tra 1 e 6. Se il risultato del dado per questa prova è superiore alla cifra annunciata e l'attacco è riuscito, il risultato finale del Tiro per Ferire che si esegue è aumentato di un numero di punti uguale alla cifra annunciata.

### **Lame Affamate**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Sequenza di Colpi/1". Se possiede già quest'abilità, il valore ad essa associato è aumentato di un punto. Questo valore non può superare 3 grazie a questo sortilegio.

### **Richiamo del Sangue**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il giocatore sceglie una carta della sua sequenza di attivazione che non sia stata attivata. Essa viene

immediatamente attivata e rimossa dalla sequenza di attivazione.

### **Tenacita' dei Mani**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Mane Druno amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio si questo sortilegio beneficia dell'abilita' "Accanito".

Eccezionalmente, un Mani Druno amico che guadagna "Accanito" grazie a questo sortilegio puo' utilizzare l'abilita' "Rigenerazione/X" anche se è stato Ucciso nel corso del turno..

In questo caso se il suo primo tiro di Rigenerazione/X e' riuscito, il suo stato passa a ferita Critica.

### **Forgia dei defunti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Quest'incantesimo deve essere lanciato su un equipaggiamento dotato dell'attributo "Nero". Se si tratta di un'arma da lancio o da corpo a corpo, la sua FOR è aumentata di 1 punto. Se si tratta di un'armatura, la sua RES è aumentata di 1 punto.

Il bonus così acquisito può essere aumentato. Per fare questo il mago può spendere fino a 2 gemme di Tenebre supplementari dopo aver avuto successo nel suo tiro di magia. Ogni gemma spesa in questo modo aumenta il bonus in FOR o RES di 2 punti.

### **Degenerazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** Contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio e' afflitto dall'abilita' "Effimero/5". Se il tiro di magia ha successo, i suoi effetti possono essere migliorati spendendo gemme di Tenebre supplementari:

+2 tenebre: il bersaglio e' afflitto da Effimero/4.

+4 tenebre: il bersaglio e' afflitto da Effimero/3.

Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio beneficia dell'abilita' "Rigenerazione/X" al momento del tiro di magia.

### **Morte Ululante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza: 1**

Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 9). Se questo tiro non infligge nessuna Ferita, il sortilegio termina. Se il bersaglio subisce una ferita o un "Ucciso" il giocatore che controlla il mago sceglie un altro combattente nemico nel raggio di 5cm dal primo bersaglio. Il mago non necessita di una linea di vista su questo secondo bersaglio. Questi subisce un tiro per ferire (FOR 6). Questo tiro per ferire provoca gli stessi effetti del primo ma qualora colpisca per la terza volta la sua forza e' 3. Qualunque cosa succeda il sortilegio termina dopo aver colpito il terzo bersaglio.

## **CARTOMANZIA:**

### **Favore Fatato**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il giocatore designa un Folletto fatato della sua armata. Questi viene eliminato. In controparte, il bersaglio guadagna l'abilità Fortuna fino al termine del turno. Il Mago può prolungare questo sortilegio un turno dopo l'altro spendendo una gemma di mana qualsiasi durante la fase di mantenimento.

### **Privilegio**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** illimitata

Privilegio immunizza un combattente da tutti gli effetti magici composti anche parzialmente di un elemento scelto dal Mago al momento del lancio del sortilegio. Le gemme usate per il lancio di Privilegio devono essere opposte o uguali all'elemento scelto.

Privilegio non annulla gli effetti di sortilegi lanciati precedentemente sul bersaglio.

Un combattente può beneficiare più volte degli effetti di Privilegio, basta che si scelga un elemento differente. Durante un turno, due combattenti non possono simultaneamente beneficiare degli effetti di Privilegio contro uno stesso elemento.

### **I. Il Mago**

**Potere:** 1

**Gemme:** X Neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un Mago amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il mago bersaglio recupera istantaneamente X gemme di mana, entro il limite della propria riserva di mana. X corrisponde al numero di gemme usate per il lancio di questo sortilegio (escluse quelle usate per il miglioramento della maestria).

Il giocatore sceglie il tipo di gemme da acquisire tra gli elementi che il mago domina.

### **IV. L'Imperatore**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 Neutre 2 Terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il cartomante che fa appello al potere dell'Imperatore estende la sua autorità ai difensori del suo regno. Una volta che questo sortilegio è lanciato con successo, il Mago può convertire tutti o una parte dei suoi punti Potere in punti Difesa o Resistenza e distribuirli a diversi combattenti a portata del sortilegio. Il Mago dovrà usare il suo nuovo punteggio di potere fino al termine del turno. Il numero di gemme nella riserva di Mana non sono influenzate.

### **VII. Il Carro**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Combattente

**Portata:** 7 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 7

Il cartomante designa un combattente (amico o nemico) entro la portata del sortilegio. L'attacco del combattente diventa 7; questo cambiamento è considerato come scritto sulla carta di riferimento del combattente.

### **VIII. La Giustizia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantaneo

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 3). Per questo tiro, la RES del bersaglio è considerata uguale a 0.

### **XV. Il Diavolo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 3+COR del Bersaglio

**Area d'Effetto:** Un Combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** illimitata

Il Potere dell'arcano può essere richiamato in un qualunque momento durante il turno.

Sotto l'effetto del Sortilegio, il prossimo D6 lanciato dal bersaglio sarà automaticamente considerato come 1 naturale. Questo sortilegio è senza effetto sui tiri per ferire o nei tiri con dadi multipli.

Il Diavolo può influire soltanto sui combattenti che dispongono di un punteggio di coraggio sulla loro carta di riferimento.

### **XVI. La Torre della Distruzione**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Fuoco

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il Bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 16).

### **XVII. La Stella**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un Combattente Amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del Turno

**Frequenza:** 2

Il Bersaglio Beneficia delle abilita' Consapevolezza e Giusto.

### **XX. Il Giudizio**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Combattente Amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Il combattente acquisisce Rigenerazione/5 fino al termine del turno. Se esso dispone già di Rigenerazione/X questa magia è senza effetto.

## **CIRCAEUS:**

### **Sonetto d'eternità**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 neutra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Il Mago

**Portata:** Personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il Sonetto d'Eternità deve essere lanciato prima del tiro di tattica.

Una volta riuscito il tiro di magia, il mago può spendere gemme di Mana subito prima di subire un Tiro per ferire.

La forza del tiro è allora diminuita di 2 punti per ogni gemma spesa: il tiro per ferire viene ignorato se la sua forza è inferiore a 0 per effetto di questo incantesimo.

Il sonetto d'eternità non ha effetto sui tiri causati da armi che possiedono l'attributo "Sacro" o "Nere".

Quest'incantesimo è riservato ai Guerrieri-Maghi.

### **Sfida della Morte**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

La difficoltà del tiro di magia è uguale a 4+possanza del bersaglio. Se il tiro di magia riesce, la possanza del bersaglio è ridotta di 2 punti, con un minimo di 0.

### **Forza dell'aldilà**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità "non-morto".

La sua difficoltà dipende dal livello di ferite del bersaglio nel momento del tiro della magia:

- Indenne: 4
- Stordito/Leggera: 5
- Grave: 6
- Critica: 7

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio non subisce le penalità dovute alle ferite sui tiri per ferire che infligge in corpo a corpo, nemmeno quelle legate alla condizione Stordito.

### **Distorsione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** il mago

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Dopo aver lanciato con successo questo sortilegio, il mago puo' spostarsi di un massimo di 10 cm. Puo' disingaggiarsi automaticamente da un combattimento se ne ha la possibilita', ma grazie a questo spostamento non potra' piazzarsi in contatto di un avversario.

### **Diversione delle ombre**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +4

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Finchè è sotto l'effetto di questo sortilegio, il bersaglio dispone di un dado di combattimento in meno rispetto al normale durante ogni combattimento al quale partecipa.

### **Salmi della Follia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** illimitata

Una volta lanciato con successo questo sortilegio, il giocatore lancia 2d6. Prima di effettuare questo tiro, il mago puo' sacrificare gemme di Tenebre supplementari. Ogni gemma di Tenebra spesa in questo modo aggiunge due punti alla somma dei due dadi.

Il bersaglio deve effettuare un test di Coraggio di difficolta' uguale alla somma dei due dadi.

Il test viene effettuato come se l'aura di paura fosse emanata da un Non-morto; il test è automaticamente superato se la vittima è già immunizzata a questo livello di Paura.

Salmi della Follia non ha alcun effetto sui Personaggi ne' sui combattenti dotati delle abilita' "Non-morto", "Costrutto" e "Immunita'/Paura".

### **Cantico della Desolazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il mago beneficia di +1 FOR. Una volta lanciato con successo questo sortilegio, il mago può sacrificare gemme di tenebre supplementari per aumentarne l'effetto: ogni gemma di tenebre così spesa conferisce un bonus supplementare di +1 FOR.

Questo aumento della FOR non viene preso in considerazione se il mago effettua un tiro per Ferire contro un essere Elementale dell'Acqua o contro un mago che domina questo Elemento.

### **Litania Mortale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Una volta lanciato con successo questo sortilegio, il mago investe gemme di Tenebre supplementari per aumentarne gli effetti. In funzione del numero di gemme sacrificate, il mago beneficia degli effetti seguenti:

0 Gemme: PAU +1

4 Gemme: PAU +1, FOR +1, RES +1

8 Gemme: PAU +1, ATT +1, FOR +1, DIF +1, RES +1

10 Gemme: PAU +2, ATT +2, FOR +2, DIF +2, RES +2

14 Gemme: PAU +2, ATT +2, FOR +2, DIF +2, RES +2 e l'abilità "Abominevole"

Gli effetti di Litania Mortale possono perdurare di turno in turno. Perché ciò accada, il mago deve sacrificare 4 gemme di Tenebre durante ogni fase di mantenimento.

Un mago può beneficiare di una sola Litania Mortale per volta.

### **Strofa di Negazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Strofa di Negazione deve essere lanciato prima del tiro di Tattica. Se l'Incantation ha successo, il mago può assorbire qualsiasi tipo di gemma con le sue Gemme di Luce (ivi comprese le altre Gemme di Luce).

Sotto l'effetto di questo sortilegio, il risultato finale dei tiri di contrasto del mago è aumentato di 1 punto ed i suoi assorbimenti di incantesimi costano 1 Gemma di meno (con un minimo di 1 Gemma).

### **Assalto Fiammeggiante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 3

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Tiro in Assalto".

### **Parola di Confusione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersagliare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere

lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la Dis del bersaglio è “-” tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0. Se il sortilegio è lanciato con successo, la carta in cima alla sequenza di attivazione dell'avversario è piazzata in fondo alla sua sequenza d'attivazione.

### **Canto Mistico**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un Personaggio Alleato

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Illimitata

La prossima magia nemica che colpisce il bersaglio del Canto Mistico vedrà la sua difficoltà aumentare di un numero di punti pari al potere del mago che ha lanciato Canto Mistico. Un Personaggio può essere bersaglio di un solo Canto Mistico per volta.

### **Che la Luce Ti Protegga**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un personaggio amico

**Portata:** Contatto

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Unica

In caso di successo, il Mago scompare dal campo di battaglia. Ritirate la sua miniatura e la sua carta di riferimento, il Mago è considerato come UCCISO e non può ritornare in gioco in nessun modo. Fino a che il beneficiario di questo'incantesimo è in vita, l'energia del Mago lo protegge dai colpi avversari. Il Personaggio guadagna due dadi supplementari in Difesa e l'Abilità Istinto di Sopravvivenza.

Quest'incantesimo ha effetto solo sui Personaggi del popolo del Mago

### **Alla Gloria dell'Ardito**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un personaggio amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il personaggio bersaglio può immediatamente effettuare una marcia in direzione del mago. Questo spostamento eccezionale è autorizzato anche se il bersaglio è a contatto con un avversario ed anche se è stato assalito nel turno in corso. Lo spostamento è impossibile se il bersaglio è vittima di un effetto che gli proibisce di spostarsi o se nessun lato della sua base è libero da avversari.

Se il bersaglio giunge a contatto del mago al termine di questa marcia, viene curato di un livello di Ferite. Questo spostamento eccezionale non gli impedisce di spostarsi durante la stessa fase di attivazione se non è stato ancora attivato quando il sortilegio è stato lanciato.

### **Triste Sguardo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 luce

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Personaggio Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio beneficia delle abilità Accanito e Posseduto, ma durante ogni combattimento cui partecipa degli deve ricorrere a tanti dadi supplementari quanti ne permette la sua abilità Sequenza di Colpi/X.

## **CORRUZIONE:**

### **Disincarnazione Minore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** Paura del bersaglio

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo può essere lanciato solo su un combattente di Mid-Nor amico che ha l'abilità Posseduto. Quest'ultimo perde l'abilità Posseduto ed il Mago riguadagna immediatamente una gemma di Tenebre. Inoltre, durante il suo prossimo Tiro di Recupero del Mana il mago non considererà un risultato di 1 come un fallimento automatico.

### **Fiele dei Posseduti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** DIF del bersaglio + 3

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, gli attacchi effettuati dal bersaglio grazie alle abilità Contrattacco ed Ambidestro non possono essere in nessun caso oggetto di un tentativo di parata.

Inoltre, il risultato finale di ogni Tiro per Ferire determinato da tali attacchi è aumentato di un numero di punti uguale alla differenza tra l'ATT dell'attaccante e la DIF della vittima. I valori presi in considerazione possono essere stati modificati.

Questo bonus non può essere inferiore a 0.

### **Lacerazione delle Ferite**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo può essere lanciato solo su un avversario ferito. In seguito, la Forza di tutti i Tiri per Ferire effettuati contro di lui sarà aumentata di 2 punti. Uno stesso combattente può essere colpito solo da una Lacerazione delle Ferite alla volta.

Il maleficio termina non appena il combattente colpito è UCCISO o curato da tutte le Ferite.

### **Mano del Burattinaio**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 2 + INI del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il Mago può spendere 1 Tenebre dopo ogni test d'attacco e di Difesa del bersaglio. Il test è annullato

e rilanciato come se non avesse mai avuto luogo. Il nuovo risultato viene conservato e non può essere rilanciato.

### **Mano del Marionettista**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** 2 + ATT del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questa magia va lanciata dopo un test di Attacco o Difesa di un alleato. Uno dei dadi utilizzati per questo test è rilanciato ed il nuovo risultato rimpiazza il precedente. Tale risultato è però ridotto di 1 punto e non può più essere rilanciato.

Se il mago o il bersaglio fanno parte della Colonia Sankurun la frequenza di questa magia è pari a 2.

### **Burattinaio Avido**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** ATT del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio di Burattinaio Avido beneficia di Furia Guerriera fino al termine del turno.

Il Mago può spendere 1 Tenebre supplementare dopo aver lanciato questa magia con successo. Se lo fa i combattenti nemici a contatto di base con il bersaglio non possono più beneficiare delle seguenti abilità finchè la magia è attiva: Accanito, Ossoduro e Posseduto.

### **Necrosi**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** contatto

**Durata:** Fin al termine della partita

**Frequenza:** illimitata

Il bersaglio deve effettuare un test di RES con difficoltà pari a quella scelta per il lancio di questa magia. Se questa prova è un fallimento egli subisce un malus di -1 a tutti i tuoi tiri di INI, ATT, DIF e TIR fino al termine della partita.

Queste penalità si cumulano con quelle di un qualunque altro malus.

Uno stesso combattente può essere soggetto ad una sola Necrosi per volta.

### **Erede dell'Idra**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un ciclope amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Il turno successivo

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo dev'essere lanciato subito prima della fase di recupero del Mana. Se

L'Incantation ha successo, il Mago può spendere altre gemme di Tenebre per poter disporre altrettanti segnalini "Tenebre" accanto al Ciclope.

Prima del Tiro di Tattica del turno seguente, questi segnalini vengono sommati: il totale indica i bonus attribuiti al Ciclope fino al termine del turno. A questo punto i segnalini sono scartati.

3 : + 1 in FOR e in RES

6 : + 2 in FOR e in RES e Rigenerazione/5

9 : + 1 in ATT e in DIF, + 2 in FOR e in RES e Rigenerazione/5

Questo sortilegio può essere lanciato più volte su uno stesso Ciclope, se più maghi ne dispongono

### **Emorragia di Tenebre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo può essere lanciato solo su una miniatura di Mid-Nor amica dotata sulla propria carta di riferimento dell'abilità Posseduto.

Il sortilegio ha effetto quando il bersaglio subisce una Ferita a causa di un Attacco in Corpo a Corpo (STORDITO e UCCISO non sono delle Ferite). Il combattente che infligge questa Ferita subisce immediatamente un Tiro per Ferire con Forza pari a metà del valore di RES del bersaglio, approssimando per difetto. L'incantesimo ha termine non appena il bersaglio subisce una Ferita, anche dovuta al Tiro o ad un altro effetto.

### **Liberazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente di Mid-Nor amico che beneficia dell'Abilità Posseduto sulla sua carta di riferimento.

Il bersaglio dell'incantesimo può aggiungere 1 punto alla sua caratteristica di ATT o di DIF. Oltre a questo, acquisisce l'Abilità Arto Aggiuntivo fino al termine del turno.

### **Velocità delle Ombre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di +2,5 in MOV.

### **Sfinimento**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce -2 in FOR fino al termine del turno.

### **Volontà Démoniaca**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** FOR del bersaglio + 2

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato delle abilità "Posseduto", "Mutageno/X" o "Non-morto".

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Accanito". Se la possiede già, questo sortilegio non ha effetto.

## **CRONOMANZIA:**

### **Favore Solare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** INI del bersaglio +2

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Fortuna".

### **Maledizione dei Vili**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Luce

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un -1 supplementare al risultato finale di tutti i suoi test di Difesa.

### **Desincronizzazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un Cynwall amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

La Difficoltà è uguale a 3 + INI del bersaglio (come è stampata sulla carta).

Una volta lanciato questo sortilegio con successo il Mago può immediatamente spendere Gemme di Luce supplementari (Massimo: POT stampato sulla carta). Ogni gemma spesa in questo modo:

- Aumenta l'INI del bersaglio di 1 punto e diminuisce la sua RES di 2 punti

oppure

- Diminuisce l'INI del bersaglio di 1 punto e aumenta la sua RES di 2 punti.

Nessuna delle due caratteristiche può diventare inferiore a 0 per effetto di quest'incantesimo

### **Gioco d'Azzardo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 Luce

**Difficoltà:** DIS del bersaglio +5

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersagliare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la Dis del bersaglio è "-" tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0. Se il tiro di magia è un successo, il giocatore che controlla il bersaglio deve mescolare e disporre

coperte le carte della sua sequenza d'attivazione che non sono ancora state attivate ne messe in riserva. Risolto questo effetto il giocatore è autorizzato a consultare il suo nuovo mazzo.

## **CTONIA:**

### **Caos Interiore**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Il sortilegio deve essere lanciato durante la fase di attivazione, nel momento in cui l'avversario prende la mano.

Se il tiro di magia ha successo, il giocatore che ha lanciato il sortilegio sceglie uno dei seguenti effetti:

- Egli obbliga il suo avversario a giocare una delle sue carte in riserva;
- Egli obbliga il suo avversario a giocare la carta in fondo alla sua sequenza di attivazione;
- Egli obbliga il suo avversario a mettere in riserva la carta in fondo alla sua sequenza di attivazione. Questo effetto può far sì che la riserva dell'avversario superi il suo massimo.

In tutti e tre i casi l'avversario non può giocare nessuna altra carta durante lo stesso turno di dichiarazione. Una volta lanciato questo sortilegio, nessun giocatore può utilizzare segnalini Autorità prima del turno di dichiarazione seguente.

Questo sortilegio non può essere ne Assorbito ne Contrastato.

### **Erede dell'Idra**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un ciclope amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Il turno successivo

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo dev'essere lanciato subito prima della fase di recupero del Mana. Se l'Incantation ha successo, il Mago può spendere altre gemme di Tenebre per poter disporre altrettanti segnalini "Tenebre" accanto al Ciclope.

Prima del Tiro di Tattica del turno seguente, questi segnalini vengono sommati: il totale indica i bonus attribuiti al Ciclope fino al termine del turno. A questo punto i segnalini sono scartati.

3 : + 1 in FOR e in RES

6 : + 2 in FOR e in RES e Rigenerazione/5

9 : + 1 in ATT e in DIF, + 2 in FOR e in RES e Rigenerazione/5

Questo sortilegio può essere lanciato più volte su uno stesso Ciclope, se più maghi ne dispongono

### **Emorragia di Tenebre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo può essere lanciato solo su una miniatura di Mid-Nor amica dotata sulla propria carta di riferimento dell'abilità Posseduto.

Il sortilegio ha effetto quando il bersaglio subisce una Ferita a causa di un Attacco in Corpo a Corpo

(STORDITO e UCCISO non sono delle Ferite). Il combattente che infligge questa Ferita subisce immediatamente un Tiro per Ferire con Forza pari a metà del valore di RES del bersaglio, approssimando per difetto. L'incantesimo ha termine non appena il bersaglio subisce una Ferita, anche dovuta al Tiro o ad un altro effetto.

### **Liberazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente di Mid-Nor amico che beneficia dell'Abilità Posseduto sulla sua carta di riferimento.

Il bersaglio dell'incantesimo può aggiungere 1 punto alla sua caratteristica di ATT o di DIF. Oltre a questo, acquisisce l'Abilità Arto Aggiuntivo fino al termine del turno.

### **Velocità delle Ombre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di +2,5 in MOV.

### **Sfinimento**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce -2 in FOR fino al termine del turno.

### **Volontà Demoniaca**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** FOR del bersaglio + 2

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato delle abilità "Posseduto", "Mutageno/X" o "Non-morto".

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Accanito". Se la possiede già, questo sortilegio non ha effetto.

### **Orgia del Sanguinario**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

L'incantesimo si lancia all'inizio della fase di Movimento. Non può essere lanciato che su un Nano di Mid-Nor o un Non-Morto alleato.

Il bersaglio ignora tutte le forme di Paura ed acquisisce l'abilità "Carica Bestiale".

### **Implosione Sacrificale**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Contatto

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il Mago beneficia di un + 2 in ATT contro il bersaglio del suo incantesimo durante la fase di Corpo a Corpo. Se riesce a colpire il bersaglio, il Mago aggiunge 5 punti alla Forza sul primo Tiro per Ferire. Se questo colpo uccide il bersaglio, il suo corpo si liquefa istantaneamente: il bersaglio non può tornare in gioco in nessun modo.

### **Rigenerazione Demoniacca**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente di Mid-Nor amico dotato dell'abilità "Posseduto".

La difficoltà del tiro di magia varia in funzione del livello di ferite del bersaglio:

- Indenne: 5
- Stordito/Ferita leggera: 6
- Ferita grave: 7
- Ferita critica: 8

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio perde l'abilità "Posseduto" fino al termine del turno, ma in compenso beneficia dell'abilità "Rigenerazione/5". Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio possiede già Rigenerazione/X.

### **Escrescenza Tentacolare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Effetto: Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente di Mid-Nor amico dotato dell'abilità "Posseduto". Il bersaglio beneficia delle abilità "Arto aggiuntivo" e "Concentrazione/2".

(FOR, RES)". Questo effetto dura fino al termine del turno ma può essere mantenuto di turno in turno se il mago sacrifica due gemme di tenebre durante la fase di mantenimento. Il sortilegio può quindi essere mantenuto per un numero illimitato di turni ed uno stesso mago può lanciarlo e mantenerlo su diversi bersagli alla volta se dispone del mana necessario.

### **Mani di Peste**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio non può tirare né fare ricorso alla magia o divinazione fino al termine del turno. In corpo a corpo non può mettere più dadi in attacco che in difesa e non può ricorrere ad un effetto che abbia effetto contrario.

Questa magia non ha alcun effetto sui Non-morti e Costrutti.

### **Maledizione dei Posseduti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Per tutti i test di INI, ATT, DIF e TIR del bersaglio, un 2 al tiro di dado è considerato come un 1.

Nella maggior parte dei casi questo costituisce un fallimento automatico.

Se il bersaglio beneficia di un effetto che gli permette di non considerare un 1 come fallimento, questo si applica normalmente. Un 2 è allora considerato un 1 e si somma alla caratteristica in oggetto per calcolare il risultato finale del tiro.

### **Possessione Démoniaca**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Possono essere bersagliate da quest'incantesimo solo le miniature amiche che dispongono dell'abilità Posseduto sulla loro carta di riferimento.

Il mago che lancia l'incantesimo non può essere colpito.

La Forza del bersaglio aumenta di 2 punti ed egli acquisisce l'Abilità Furia Guerriera, Carica Bestiale e Accanito fino al termine del turno.

Si lanci 1d6 durante la fase di recupero del Mana e si applichi l'effetto che corrisponde al risultato di questo Tiro:

- 1-2 : il bersaglio incassa una Ferita Leggera
- 3-4 : il bersaglio incassa una Ferita Grave
- 5 : il bersaglio incassa una Ferita Critica
- 6 : il bersaglio è UCCISO

### **Sommossa Carminia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Per effetto di questo sortilegio, il bersaglio subisce una ferita a Forza 0. Se il suo stato di salute si aggrava a causa di questa ferita, tutti i combattenti che dispongono dell'abilità Uccisore Nato, Posseduto o Furia Guerriera guadagnano Flagello contro il bersaglio del sortilegio.

Questo sortilegio non può bersagliare Costrutti o Personaggi.

### **Elisir di Ferocia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio beneficia delle abilità "Carica bestiale" e "Grido di guerra/5".

Elisir di Ferocia non ha effetto sugli esseri Elementai, sugli Immortali ed sui combattenti dotati delle abilità "Non Morto" e "Costrutto".

### **Pietrificazione Alchemica**

**Potere:** 5

**Gemme:** 5 terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Una volta riuscita la magia, tirate 1D6 ed applicate l'effetto corrispondente:

- *1 – Rallentamento:* il bersaglio subisce -1 ai risultati finali dei suoi test di INI, ATT, DIF e TIR fino al termine del turno.
- *2-5 – Paralisi:* il bersaglio subisce -1 ai risultati finali dei suoi test di INI, ATT, DIF, TIR, POT ed alla prove di Divination fino al termine del turno. Il suo MOV subisce un modificatore -2.5. Nella fase di mantenimento seguente si lanci un ulteriore d6. Con un 1, il bersaglio subisce l'effetto Rallentamento fino al termine del turno seguente. Gli altri risultati hanno le stesse conseguenze del primo tiro effettuato.
- *6 – Pietrificazione:* il bersaglio è pietrificato. Egli è considerato un elemento di scenario indistruttibile, inalterabile ed inamovibile. Il bersaglio può essere liberato da questo incantamento grazie ad un effetto che dissipi i sortilegi. Se è ancora pietrificato al termine dell'ultimo turno di gioco, il bersaglio è considerato una perdita.

## **DRUIDISMO:**

### **Cuore Ardente**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il giocatore che controlla il bersaglio può rilanciare una volta ogni test d'Attacco di quest'ultimo se il risultato non gli conviene.

Qualunque sia il secondo risultato, esse deve essere conservato. Uno stesso tiro non può essere rilanciato nemmeno se il combattente beneficia di un altro effetto che autorizzi un ulteriore rilancio.

### **Rabbia del Guerriero**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Durante la prossima fase di combattimento, il bersaglio può effettuare un attacco in più del normale per passo d'arme. Questo non significa che guadagna un dadi di combattimento, ma che può attaccare una volta in più per passo d'arme se dispone di un numero sufficiente di dadi di combattimento in attacco.

Per esempio, se il bersaglio sta combattendo contro due avversari, egli può effettuare 3 attacchi per passo d'arme. L'attacco supplementare può colpire qualsiasi avversario anche se il bersaglio lo ha già attaccato nel corso dello stesso passo d'arme.

### **Unguento Curativo**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** contatto

**Durata:** permanente

**Frequenza:** 3

Se l'Unguento Curativo è lanciato con successo, sono rimossi gli effetti di STORDITO e di Ferita Leggera dal combattente bersaglio.

L'Unguento Curativo non ha effetto sulle ferite la cui gravità è superiore a Leggera.

### **Sangue di Danu**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo ha effetto sul druido o una miniatura in contatto di base. Se la miniatura

bersaglio è Uccisa durante il turno, non è ritirata dal gioco ed è considerata a Ferita Critica. Tuttavia, se subisce un secondo Ucciso nel corso dello stesso turno, viene rimossa dal gioco...La compassione della Dea ha un limite.

### **Corazza di Terra**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia di +2 RES. Dopo aver lanciato con successo questo sortilegio, il mago può sacrificare una o due gemme di terra supplementari per aumentare il bonus conferito:

- 1 gemma supplementare: +3 RES (anziché +2).
- 2 gemme supplementari: +5 RES (anziché +2).

Il bonus in RES conferito da questo sortilegio non può in nessun caso essere superiore a 5.

### **Ruggito Primordiale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** 15 cm

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il mago e tutte le miniature amiche entro l'area d'effetto acquisiscono l'abilità Audacia fino al termine del turno. Le miniature dotate dell'Abilità Furia Guerriera devono piazzare tutti i loro dadi in attacco durante la prossima fase di Corpo a Corpo.

Questo incantesimo è accessibile a tutti i Guerrieri-Maghi Keltois.

### **Bulbo Avvelenato**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** illimitata

Il nemico bersaglio e tutte le miniature in contatto di base con lui subiscono un tiro per Ferire con FOR 0. Ogni miniatura che subisce una ferita a causa di questo sortilegio deve incassare un nuovo tiro per Ferire con FOR 0 e questo avviene finché il Bulbo Avvelenato non smette di causare ferite o la miniatura viene eliminata.

Il Bulbo avvelenato non ha effetto sulle creature insensibili alle malattie: Non-Morti, Costrutti, esseri Elementali ed Immortali.

## **ERMETISMO:**

### **Bagliore Calmante**

**Potere:** 3

**Gemme:** Speciale

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il numero di gemme necessarie al tiro di magia e la difficoltà di quest'ultimo variano in funzione dell'effetto desiderato e dello stato di salute del bersaglio:

– *Bersaglio in Ferita Leggera:*

2 gemme di Luce / Difficoltà 8: il bersaglio è indenne.

– *Bersaglio in Ferita Grave:*

2 gemme di Luce / Difficoltà 9: il bersaglio passa a Leggera.

5 gemme di Luce / Difficoltà 10: il bersaglio è indenne.

-- *Bersaglio in Ferita Critica:*

2 gemme di Luce / Difficoltà 10: il bersaglio passa a Grave.

5 gemme di Luce / Difficoltà 11: il bersaglio passa a Leggera.

### **Castigo della Luce**

**Potere:** 4

**Gemme:** X luce

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il giocatore può designare un numero massimo di bersagli uguale al POT del mago nel momento in cui lancia il sortilegio. Il numero di gemme necessarie per lanciare il sortilegio è 2 per ogni bersaglio designato. La difficoltà del test di Potere è 7 + 1 per bersaglio.

Se il tiro di magia riesce, ogni bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 5).

### **Sigillo di Protezione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il combattente bersaglio beneficia di Insensibile/4

### **Aura di Turbamento**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Ogni combattente nemico implicato nello stesso combattimento del mago subisce un -1 al risultato finale dei suoi test di ATT e DIF.

### **Forza della Virtù**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio somma il suo COR alla sua FOR per risolvere i Tiri per Ferire in Corpo a Corpo. I combattenti con PAU sulla loro carta non possono essere bersaglio di questa magia.

### **Assalto Fiammeggiante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 3

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Tiro in Assalto".

### **Parola di Confusione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersaglioare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la DIS del bersaglio è "-" tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0.

Se il sortilegio è lanciato con successo, la carta in cima alla sequenza di attivazione dell'avversario è piazzata in fondo alla sua sequenza d'attivazione.

### **Tenacia della Chimera**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Tenacia della Chimera deve essere lanciato subito dopo che il bersaglio ha subito una Ferita (dopo l'applicazione di eventuali modificatori come Ossoduro, Flagello, ecc.). La difficoltà è uguale alla FOR del tiro per Ferire. Se l'Incantation riesce, la ferita subita è ridotta di un livello. Una Ferita Leggera diventa Stordito.

Questo incantesimo non ha effetto sulle Ferite Eccezionali ed i tiri per Ferire il cui risultato sulla Tabella delle Ferite indichi "Stordito" o "Ucciso".

### **Sigillo di Dellar'n**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può bersagliare un combattente amico o nemico. Se l'Incantation ha successo, un segnalino che rappresenta il sigillo di Dellar'n viene disposto sulla base del bersaglio. Un combattente può avere un solo sigillo per volta.

Durante la sua attivazione, anche se questo incantesimo è stato appena lanciato, qualsiasi mago del Leone amico in grado di vedere il bersaglio del sigillo e che si trovi a 15 cm o meno da esso può spendere 1 gemma di Luce per attivare il potere del sigillo. Questa spesa non può essere né assorbita né contrastata.

Se il sigillo è attivato, il segnalino viene ritirato e tutti i combattenti amici e nemici a 2,5 cm o meno dal portatore del sigillo subiscono un tiro per Ferire (FOR 5). Il portatore non viene colpito.

Uno stesso mago può attivare tanti sigilli quanti gliene permette la sua riserva di mana.

### **Spada Chimerica**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce, X neutre

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

X deve essere almeno uguale a 1. Se l'Incantation è riuscita, il bersaglio subisce un Tiro per Ferire con For uguale alla difficoltà scelta.

Se questo Tiro per Ferire ottiene un risultato di Ferita Grave o superiore sulla Tabella delle Ferite, l'incantesimo colpisce un altro combattente nemico, a scelta del giocatore che controlla il mago.

Il nuovo bersaglio deve essere situato a 5 cm o meno dal precedente e a portata dell'incantesimo. Il mago deve avere una linea di vista verso di esso dopo l'eventuale eliminazione della vittima precedente. Essa subisce un Tiro per Ferire con FOR uguale al precedente. Il numero di avversari che possono essere colpiti da questo sortilegio è uguale a X.

Non si può colpire due volte nello stesso turno lo stesso combattente con questo incantesimo, anche se lanciato da maghi diversi.

### **Corona di Gloria**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato su un combattente amico dotato dell'abilità "Comando/X".

La portata di comando del bersaglio è aumentata di 10 cm. Inoltre, tutti i combattenti del suo esercito e dello stesso popolo beneficiano di +1 in FOR finché si trovano nella sua aura di comando

(e non nell'ambito di quella dello stato maggiore a cui il combattente bersaglio appartiene).

### **Angelo Custode**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** Contatto

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quando un mago invoca l'Angelo Guardiano, la miniatura bersaglio passa sotto la sua protezione. Acquisisce così un bonus di +2 in DIF e la capacità Rigenerazione/5. L'incantesimo resta attivo fintanto che la miniatura protetta dall'Angelo resta in vita. Se essa viene eliminata per un qualsiasi motivo, l'Angelo Guardiano annulla tale effetto e l'incantesimo è rotto.

Un Angelo guardiano può proteggere un solo guerriero alla volta. E' inoltre possibile chiamare un solo Angelo guardiano alla volta. Solo quando l'incantesimo è dissipato, sia perché il bersaglio è morto o sia perché il mago che l'aveva evocato l'ha interrotto, sarà possibile richiamarne un altro.

### **Pilastro di Energia**

**Potere:** 6

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Il Mago insieme a tutte le miniature amiche a 5 cm o meno da lui è colpito da quest'incantesimo. Tutti i guerrieri colpiti sono curati e diminuiscono il loro livello di ferite di un livello.

Il Pilastro d'Energia può essere materializzato solo una volta per turno, che l'Incantation sia un successo oppure no.

### **Lampo di Lahn**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 fuoco, 5 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 50 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Quando un Mago lancia il Lampo di Lahn, crea in un cerchio di 50 cm intorno a lui una terribile luce abbagliante.

Tutti i combattenti che non appartengono alle Vie della Luce sono Storditi fino al termine del turno. Le vittime di quest'incantesimo equipaggiate con armi a distanza possono tirare solamente a Corta Gittata fino al termine della partita.

### **Aura d' Iperione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di Iperione.

**Forgia degli Eliasti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Forgia degli Eliasti deve essere lanciato su un elemento d'equipaggiamento che abbia l'attributo "eliante". Se si tratta di un'arma da tiro o da corpo a corpo, la FOR dei Tiri per Ferire che essa infligge è aumentata di un punto. Se si tratta di un'armatura, allora la FOR dei tiri per ferire che il suo portatore subisce è ridotta di 1 punto.

Il Mago può spendere fino a 2 gemme di Luce supplementari dopo che l'Incantation è riuscita. Ogni gemma così spesa aumenta di 2 punti il bonus prima scelto.

## **ENSKEM:**

### **Sentiero del Pericolo**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 4+ COR/PAU del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Al momento della prossima attivazione del bersaglio, il giocatore puo' costringerlo a effettuare una marcia o una corsa nella direzione e per la distanza che sceglie. Sentiero del Pericolo non permette di far uscire il bersaglio dal campo di battaglia.

Non ha effetto sui Personaggi, i Costrutti e i Nonmorti.

## **ESORCISMO:**

### **Rogo degli Stregoni**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo Incantesimo deve essere lanciato dopo che il mago ha assorbito o contrastato con successo un incantesimo nemico. La sua difficoltà è uguale al valore di POT usato dal mago nemico per lanciare l'incantesimo che è stato neutralizzato.

Se l'incantesimo ha successo allora il mago nemico subisce un Tiro per Ferire (FOR 10).

### **Circolo di Protezione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Il circolo influenza un raggio di 5 cm attorno al mago.

Nessun combattente con un valore di PAU inferiore a 6 sulla sua carta di riferimento può entrare o essere evocato nell'area d'effetto del Circolo di Protezione. Se questo combattente si trova nell'area d'effetto al momento del tiro di Magia, è stordito finché resta nel circolo.

L'effetto di questo sortilegio perdura fino a quando il mago non si muove o effettua un tiro di recupero mana. Il giocatore può rinunciare al tiro di recupero del mana del mago per mantenere l'effetto del sortilegio.

### **Editto di Merin**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Mago nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Dopo essere riuscito in un tiro d'incantation il Cacciatore delle Tenebre può dispensare delle gemme supplementari dalla sua riserva di mana per eliminare lo stesso numero di gemme di mana dalla riserva del Mago bersaglio.

La scelta degli elementi delle gemme distrutte è lasciata al bersaglio.

### **Punizione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

La punizione deve essere lanciata subito prima d'effettuare un test di Tiro su una miniatura che dispone di un punteggio di Potere.

Se il tiro colpisce il suo bersaglio, la Forza dell'arma a distanza è raddoppiata per il seguente Tiro per Ferire.

### **Marchio dell'Infamia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 50 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio è colpito dall'abilità "Bersaglio/-1".

### **Scomunica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Scomunicando un essere malefico all'inizio della fase di movimento, il Mago nega la stessa esistenza di questi all'interno della creazione di Merin. Confidando in questa sentenza tutti i Grifoni che caricano o ingaggiano il bersaglio di quest'incantesimo possono farlo senza effettuare il tiro di Coraggio.

La scomunica non ha effetto sui personaggi: neppure la realtà di Merin può ignorarli.

### **Grazia dell'Inquisizione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato appena prima che un Inquisitore, Cacciatore di Tenebre o un Templare dell'Inquisizione amico entro portata subisca un Tiro per Ferire.

Se l'incantesimo ha successo allora il Tiro per Ferire è annullato.

## **FATATA:**

### **Risolutezza Mortale**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

La DIF del bersaglio passa immediatamente a 0. In compenso i suoi punti di DIF sono liberatamente divisi tra ATT e FOR dal giocatore che lo controlla.

Nessuna delle due caratteristiche può essere aumentata più di 2 punti grazie a questo sortilegio.

Se il bersaglio aveva una DIF superiore a 4, i punti in eccesso sono persi.

### **Radici della Collera**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine della fase di attivazione

**Frequenza:** 1

Il MOV del bersaglio è diminuito di due punti. Terminato il tiro di magia, il mago può migliorare gli effetti del sortilegio spendendo gemme supplementari. Gli effetti del sortilegio vengono allora rimpiazzati da quelli corrispondenti al numero di gemme supplementari sacrificate:

- *+1 gemma d' Acqua:* il MOV del Bersaglio è diminuito di 3cm;
- *+2 gemme d' Acqua:* il MOV del Bersaglio è diminuito di 5cm;
- *+2 gemme d' Acqua e 1 Terra:* Il bersaglio subisce un tiro per Ferire (FOR 3) ed il suo MOV è diminuito di 5cm;
- *+2 gemme d' Acqua e 2 Terra:* Il bersaglio subisce un tiro per Ferire (FOR 6) ed il suo MOV è diminuito di 5cm.

### **Vigore dell'Onda**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Rozzo".

### **Indebolimento**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Finché il bersaglio è sotto l'effetto di questo sortilegio, subisce un -4 al risultato finale dei tiri per

Ferire che infligge in seguito a un attacco in corpo a corpo.

### **Flutto Riposante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, si lancia 1d6 per il mago e per ogni combattente daikinee amico situato (anche parzialmente) in un raggio di 10 cm attorno al mago. Con un risultato di 4 o più il combattente è guarito di un livello di Ferite.

### **Forza della Natura**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Se il bersaglio effettua una carica durante la sua Attivazione, la sua FOR è aumentata di 4 punti fino al termine del turno.

### **Muraglia di Rovi**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un nexus

**Portata:** 30 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio viene lanciato su un Nexus la cui base è (2,5 x 2,5), (3,75 x 3,75), (5 x 5). Esso incanta una zona di 15 cm attorno a questo Nexus. Questa zona ha due effetti:

-- I combattenti nemici la considerano terreno difficile

-- Il risultato finale dei test di tiro che attraversano questa zona è diminuito di 1 punto.

Il mago può mantenere l'effetto di questo sortilegio da un turno all'altro durante la fase di mantenimento, spendendo 1 gemma di acqua. Se non lo fa la Muraglia di Rovi scompare al termine della fase di mantenimento.

Muraglia di Rovi non può essere lanciata più volte sullo stesso Nexus.

### **Controllo della Materia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Terra

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** illimitata

La difficoltà di Controllo della Materia è uguale al più alto valore tra Forza e Resistenza del modello bersaglio.

Se il test di magia e' riuscito, il mago puo' scambiare liberamente i punti di Forza e di Resistenza del bersaglio l'uno con l'altro. Una volta alterate, le caratteristiche restano modificate fino a fine turno. Non si puo' ridurre una caratteristica sotto lo 0 e nemmeno aumentare piu' del doppio una caratteristica indicata sulla carta di riferimento.

### **Resina di Pietrificazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, la RES stampata sulla carta del bersaglio aumenta di +4 e la sua INI scende a 0 (questi due valori possono sempre essere influenzati da altri modificatori).

Finche' il bersaglio e' sotto l'effetto del sortilegio, gli e' impossibile spostarsi o tirare. Un mago o un fedele immobilizzati in questo modo possono continuare a lanciare sortilegi o compiere miracoli.

### **Angelo Tellurico**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 5 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Il mago puo' trasmettere il potere di Angelo Tellurico a un modello a 5 cm o meno da lui.

Il bersaglio di questo sortilegio guadagna 1d6 supplementare in corpo a corpo che dovrà automaticamente essere piazzato in Attacco. Inoltre acquisisce l'abilita' Colpo da Maestro/0.

Il mago puo' invocare solo un angelo Tellurico alla volta. Egli puo' piu' invocare un'altro solo se il beneficiario non è e'ù sul campo di battaglia o se il sortilegio viene dissipato in un qualunque modo.

### **Favore Fatato**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il giocatore designa un Folletto fatato della sua armata. Questi viene eliminato. In controparte, il bersaglio guadagna l'abilita' Fortuna fino al termine del turno. Il Mago puo' prolungare questo sortilegio un turno dopo l'altro spendendo una gemma di mana qualsiasi durante la fase di mantenimento.

## **FORGIA:**

### **Compressione Selettiva**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un equipaggiamento a vapore

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

La miniatura bersaglio potrà utilizzare solo uno dei suoi equipaggiamenti a vapore, ma lancerà un numero di dadi di pressione pari al numero degli equipaggiamenti a vapore che possiede.

Per esempio, se la miniatura ne possiede due, ne sceglierà solo uno, ma lancerà 2 dadi e sommerà i risultati. Un risultato di 1 su un dado di pressione indica sempre un incidente.

La compressione selettiva può essere lanciata solo durante l'attivazione del mago e deve avere per bersaglio un Nano di Tir-Na-Bor che possieda un equipaggiamento a vapore.

### **Frenesia Meccanica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Il combattente bersagliato da questo sortilegio può ritirare i 6 sui tiri di pressione. In contropartita i risultati di 1 o 2 sui suoi tiri di pressione causano un incidente, anche se ottenuti dopo un rilancio.

### **Termo-Propulsione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Termo-propulsione colpisce il mago e fino a tre combattenti amici situati (anche parzialmente) a 15 cm o meno da lui. Non è necessaria una linea di vista.

La difficoltà scelta deve essere compresa fra 3 e 6. Se il tiro di magia ha successo, la difficoltà scelta sostituisce il risultato dei tiri di pressione degli equipaggiamenti a Vapore/MOV dei combattenti colpiti.

### **Termo-Accelerazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se un mago apprende questo sortilegio, qualsiasi combattente del suo esercito che cavalchi un "Razorback da Guerra" può essere equipaggiato di un modulo di termo-accellerazione al momento

della costituzione dell'armata (questi oggetti non sono artefatti). Ogni modulo costa 4 PA.  
Termo-accelerazione può essere lanciata solo su un Razorback equipaggiato di un modulo di termo-accelerazione.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio può effettuare tiri di pressione legati al MOV finchè si trova sotto l'effetto del sortilegio.

### **Termo-Compressione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se un mago apprende questo sortilegio, qualsiasi combattente del suo esercito dotato di una caldaia (i termopreti su razorback ed i figli d'Uren sono considerati come se avessero una caldaia) può essere equipaggiato di un modulo di termo-compressione al momento della costituzione dell'armata (questi oggetti non sono artefatti). Ogni modulo costa 5 PA.

Termo-compressione può essere lanciato solo su un combattente equipaggiato di un modulo di termo-compressione.

Se il tiro di magia ha successo, il giocatore può rilanciare una volta ogni tiro di pressione del bersaglio se il risultato non gli conviene. Il risultato ottenuto va conservato, qualunque esso sia.

Un risultato di 1 sul rilancio indica sempre un incidente.

### **Termo Distruzione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può bersagliare solo un combattente amico dotato di una caldaia (i termopreti su razorback ed i figli d'Uren sono considerati come se avessero una caldaia).

Se il tiro di magia ha successo, la caldaia del bersaglio esplose. Le conseguenze sono le stesse dell'esplosione della caldaia in seguito ad un incidente sul tiro di pressione.

### **Trasferimento di Pressione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 25 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Per effetto di quest'incantesimo, il portatore dell'equipaggiamento a vapore mirato deve tirare un dado in più durante ogni tiro di Pressione. Sommate i risultati di questi dadi per conoscere il bonus ottenuto grazie al vapore. Tuttavia, ogni risultato di 1 indica che si è verificato un incidente.

Fintanto che la magia perdura, gli equipaggiamenti a vapore del mago che lancia quest'incantesimo non sono utilizzabili. Questo sortilegio può essere prolungato un turno dopo l'altro spendendo una gemma di Terra in fase di mantenimento.

Il trasferimento di Pressione può essere lanciato solo durante l'attivazione del mago e deve avere per

bersaglio un Nano di Tir-Na-Bor che possieda un equipaggiamento a vapore.

### **Getto di Vapore**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** contatto

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Ogni miniatura in contatto di base con il Mago subisce un tiro per ferire a FOR 0.

### **Ferro dello Spirito**

**Potere:** 1

**Gemme:** X terra

**Difficoltà:** DIS del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Risolutezza/X", dove X e' uguale al numero di gemme utilizzate per il tiro di magia (senza considerare le gemme sacrificate per la maestria).

Il valore di X non puo' essere superiore a 4, ed il sortilegio non ha effetto se il bersaglio possiede già l'abilità Risolutezza.

### **Principio d'Inerzia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dei seguenti bonus:

– MOV: +2,5

– Possanza +1

Il bonus di Possanza si applica solo durante lo spostamento del bersaglio al momento della sua attivazione. Esso non viene considerato se il bersaglio viene caricato.

## **INSTINTIVA:**

### **Astuzia di Sciacallo**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 neutra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Questo sortilegio deve essere lanciato all'inizio della fase strategica, prima della costituzione della sequenza di attivazione.

Se il tiro di magia riesce, il mago beneficia dell'abilità Autorità fino al termine del turno. Inoltre il giocatore può mettere in riserva una carta in più durante la fase d'attivazione.

### **Dono del Rinoceronte**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** un Combattente Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di un bonus in RES pari a metà della difficoltà fissata per il tiro di magia (arrotondata per difetto). Il bonus in RES legato a questo sortilegio non può superare +5.

### **Dono del Cinghiale**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un Combattente Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia dell'abilità Carica Bestiale.

### **Dono del Serpente**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un Combattente Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia dell'abilità Contrattacco.

### **Dono della Mangusta**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un Combattente Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di un +2 al risultato finale dei suoi test d'Iniziativa.

### **Dono della Preservazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il mago, ed ogni combattente amico situato a 5 cm o meno da lui, beneficia dell'abilità Istinto di Sopravvivenza.

### **Linfa Mistica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un Combattente Amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magie ah successo, il mago deve spendere gemme neutre supplementari per curare il suo bersaglio.

Il bersaglio può essere curato solo di un livello di ferite per turno grazie a questo sortilegio, ed il numero di gemme da spendere dipende dal suo livello di ferite al momento del lancio:

- *Leggera:* 1

- *Grave:* 2

- *Critica:* 3

### **Seme di Mokoro**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** Il Mago

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Gli orchi amici presenti a 10 cm o meno dal Mago beneficiano di un +1 al risultato finale dei loro test d'Iniziativa fino al termine del turno.

### **Carica del Rinoceronte**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il Mago può lanciare questo sortilegio all'inizio della sua fase di attivazione, prima di qualsiasi altra azione. Egli deve allora effettuare una carica. Questo costituisce un'eccezione alla regola che

concerne il cumulo di tiri di magia ed assalti.

Durante questa carica, il Mago guadagna +2,5 in MOV e non può aggirare eventuali ostacoli. Il Mago e tutti i combattenti che si trovano sulla sua traiettoria (anche parzialmente) devono effettuare un test d'Iniziativa. I combattenti che ottengono un risultato finale inferiore a quello del Mago subiscono un tiro per Ferire (FOR 8).

Se il Mago termina la sua carica in contatto con un avversario, anche quest'ultimo deve effettuare un test d'Iniziativa. Se sopravvive, è considerato caricato. Se colpisce un elemento di scenario durante la carica, il Mago si ferma ed è Stordito fino al termine del turno.

### **Lo Spirito del Bufalo**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 neutra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Orco amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di Incantation ha successo, il bersaglio beneficia dell'abilità "Immunità/Paura". Se non è ancora stato attivato, egli deve effettuare una carica al momento della sua attivazione, a meno che non sia già in contatto con un avversario o che un qualsiasi effetto gli impedisca di farlo.

### **Abbraccio della Terra**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di Magia riesce, il MOV del bersaglio e', a scelta del giocatore, moltiplicato per due o diviso per due fino al termine del turno.

### **Repulsione**

**Potere:** 2

**Gemme:** X neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il numero di gemme necessarie al lancio del sortilegio e' uguale a 1+valore di possanza del bersaglio. Il sortilegio può essere lanciato solo su un bersaglio situato a livello 0. Esso può bersagliare qualsiasi combattente compreso il mago stesso.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio è sollevato da terrafino a livello 1 (anche se si trova in contatto con avversari o se è stato assalito nello stesso turno). Egli non può effettuare alcuno spostamento fino al termine del turno, ma può tirare, lanciare sortilegi, compiere miracoli e combattere in modo normale contro avversari situati al livello 1.

Nessun altro combattente può fermarsi nel luogo che il bersaglio occupava a livello 0, né attraversare questa zona.

Alla fine del turno, il bersaglio è depresso al suolo senza alcun danno, nel luogo preciso in cui si trovava al momento del tiro di magia.

### **Scheggia di Selce**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La miniatura bersaglio può tentare di schivare. Essa deve riuscire in un tiro di Difesa pari al risultato finale del tiro d'Incantation del mago. Se non vi riesce subisce una ferita a Forza 4 che beneficia dell'abilità Feroce. Questa magia non conta come un attacco in Corpo a Corpo.

### **Tallone di Pietra**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** DIF del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

La caratteristica di difesa del bersaglio è uguale a 0.

### **Pelle del Behemoth**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 neutra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio acquisisce +3 in Resistenza.

### **Vortice di Quarzo**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, tutti i combattenti situati, anche parzialmente, in un raggio di 5 cm attorno al guerriero mistico subiscono un Tiro per Ferire (FOR 6).

Durante ogni fase di mantenimento che segue, il guerriero mistico può investire 1 gemma neutra per prolungare l'effetto del sortilegio. Se lo fa, non può effettuare alcuna azione durante la fase di attivazione del turno seguente. I Tiri per Ferire inflitti dal Vortice di Quarzo sono risolti all'inizio della fase di combattimento seguente. In questa stessa fase, il guerriero mistico può combattere normalmente, ma non può effettuare movimenti di inseguimento.

Se il guerriero mistico è spostato o sollevato da terra per qualsivoglia effetto, il sortilegio è dissipato.

### **Spettro Immortale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 neutre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un Orco amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo deve essere lanciato su un Orco non-Personaggio amico nel momento in cui quest'ultimo è UCCISO. Questo sortilegio è inutile se il bersaglio subisce un effetto che lo ritira dal gioco.

Non ritirate il bersaglio dal terreno ma, tuttavia, esso è lo stesso considerato come una perdita. Il bersaglio è curato di tutte sue Ferite e non può essere Ferito in nessuna maniera.

Tuttavia, lo Spettro Immortale è ritirato dal terreno se subisce una Ferita Eccezionale o un effetto che lo ritira dal gioco. Egli non può tornare successivamente in alcun modo.

Tirate un D6 alla fine di ogni turno in cui quest'incantesimo è attivo: con un 5 o 6, lo Spettro Immortale si batte un turno di più. In caso contrario egli è ritirato dal gioco.

### **Sogno Fedele**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 neutre

**Difficoltà:** POT del mago+4

**Area d'Effetto:** Il Mago

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Una volta lanciato con successo quest'incantesimo, il Mago può tirare un dado in più durante i propri test di Recupero del Mana e scegliere quello che più gli conviene. Quando il Mago è ritirato dal terreno, il Sogno raggiunge il Mago amico più vicino che padroneggia la Magia Istintiva.

Quest'ultimo acquisisce gratuitamente quest'incantesimo e può lanciarlo per beneficiare dei suoi effetti. Se più maghi si trovano alla stessa distanza, determinate a caso quello che è stato scelto.

Un solo Mago dell'armata può possedere questo Sortilegio

## **LAMENTI:**

### **Martire d'Yllia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questa magia può essere lanciata solo su un wolfen con un livello di ferite superiore a quello del mago. Il mago attira a se la sofferenza del wolfen il quale non subisce i malus delle ferite fino al termine del turno.

In fase di mantenimento il mago subisce un tiro per ferire a FOR 0.

### **Intralcicare**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Per tutti i test di attacco contro il bersaglio i 2 sono considerati come 1. Se l'attaccante beneficia di un effetto che gli consente di non considerare un 1 come un fallimento, l'effetto si applica normalmente ed un 2 è allora considerato un 1 e sommato alla caratteristica per calcolare il risultato finale del test.

### **Mortificazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il bersaglio viene curato di un livello di ferite. Si lanci un d6 per determinare le conseguenze sul mago, le quali dipendono dalle ferite che aveva il bersaglio prima del lancio della magia.

- *Leggera:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1
- *Grave:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1 o 2
- *Critica:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1, 2 o 3

### **Maschera di Ghandar**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un wolfen amico

**Portata:** 20cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il mago è affiliato alla ruota dei sogni il potere di questo incantesimo è 0.

Questa magia può essere lanciata solo prima del tiro di tattica su un wolfen amico in corpo a corpo

con uno o più avversari. La difficoltà è pari alla PAU del bersaglio stampata sulla carta. Se il tiro di magia ha successo il bersaglio beneficia di +2 PAU fino al termine del turno.

### **Benedizione degli Antenati**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questa magia può essere lanciata solo prima del tiro di tattica e può bersagliare solo un guardiano dei sepolcri amico. Il mago sceglie una delle difficoltà sotto riportate e il bersaglio beneficia dei bonus ad essa associati:

- *Difficoltà 4:* +1d6 in RES

- *Difficoltà 8:* +1d6 RES e consapevolezza

- *Difficoltà 11:* +1d6 RES, consapevolezza e accanito

Per il calcolo della resistenza un 1 è un fallimento e un 6 non può essere rilanciato.

### **Anello di Ghiaccio**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 4

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino a fine turno successivo

**Frequenza:** 1

Ogni volta che il bersaglio di questa magia sta per subire un Tiro per Ferire in seguito ad un tiro, si lancia 1D6: con 3+ il Tiro per Ferire è cancellato e non viene risolto. Con 1 o 2 il tiro è risolto normalmente.

### **Anello di Fango**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il terreno è considerato difficile in un raggio di 10 cm intorno al mago.

### **Anello di Nebbia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 4

**Area d'Effetto:** il solitario

**Portata:** personale

**Durata:** fino a fine turno successivo

**Frequenza:** 1

Il mago crea un anello di nebbia intorno a lui che lo protegge dai sortilegi avversari.

Per ogni incantesimo avversario lanciato contro il solitario (o che lo colpisca indirettamente) si

lanci 1D6. Con un risultato di 4+ gli effetti del sortilegio sono annullati. Il tiro va effettuato subito dopo il tiro di incantation avversario, prima che gli effetti della magia vengano attivati. Un Solitario può essere protetto da un solo Anello di Nebbia per volta.

### **Rapidità**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un wolfen amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il giocatore può abbassare la RES del bersaglio per aumentarne il MOV. Per ogni punto di RES in meno il bersaglio beneficia di +2 in MOV. Il bonus conferito non può essere superiore ad 8 e le modifiche devono essere decise subito dopo la riuscita del tiro di magia.

I bonus e malus scompaiono alla fine del turno.

### **Scheggia di Brina**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Ogni ferita inflitta in seguito ad un attacco Corpo a Corpo da un combattente sotto l'effetto di questo incantesimo infligge una penalità di -1 RES alla sua vittima. Questo malus dura fino al termine della partita ed è considerato come fosse stampato sulla carta di riferimento della vittima. La RES della vittima non può così diventare inferiore a 0.

### **Rapidita' del Predatore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** INI del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità Vivacità.

## **LITOMANZIA:**

### **Volonta' Crudele**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio puo' spostarsi del totale del suo MOV durante I movimenti d'inseguimento.

### **Anima del Diamante**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Durante la prossima fase di corpo a corpo, il bersaglio può utilizzare uno dei suoi attacchi per beneficiare di un colpo speciale. Il giocatore deve annunciare questa sua scelta subito prima di procedere ad uno dei tiri di attacco del bersaglio (prima che l'avversario decida di parare o meno il colpo).

Questo attacco è considerato un Colpo da maestro/0, anche se viene effettuato con un solo dado di combattimento. Se il combattente possiede già l'abilità Colpo da Maestro/X con un valore di X differente, l'effetto del sortilegio è identico. Anche un attacco ottenuto grazie alle abilità "Contrattacco" o "Ambidestro" può essere influenzato allo stesso modo.

### **Premonizione tellurica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 3 + DIF del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima di un test d'iniziativa in corpo a corpo effettuato dal suo bersaglio. Se la magia ha successo, uno dei dadi di combattimento del bersaglio viene messo da parte. Sarà attribuito all'attacco o alla difesa dopo che l'avversario ha ripartito i suoi dadi. Se uno degli avversari nella mischia dispone di un'abilità simile l'incantesimo non ha effetto. Premonizione tellurica è inefficace sui dadi che devono essere obbligatoriamente messi in attacco o difesa (furia guerriera, ecc)

### **Illusione cristallina**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato nel momento in cui il mago è scelto come bersaglio di una carica o di un ingaggio. Se l'incantation è un successo si lanci un D6. Il Litomante può, se lo desidera, spendere delle gemme di terra supplementari per rinforzare l'efficacia di quest'incantesimo. Per ogni gemma, il risultato del dado è aumentato di 1 punto.

- *1-3*: il Mago è considerato come se fosse semplicemente ingaggiato.
- *4-6*: il mago è considerato come se fosse semplicemente ingaggiato ed il suo aggressore subisce una penalità di -1 in Ini, Att e Dif fino al termine del turno. Questo malus può essere sommato con qualunque altra penalità.

## **MALEFICI:**

### **Onda Carminia**

**Potere:** 3

**Gemme:** X Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio deve essere lanciato nel momento in cui il bersaglio e' Ucciso. Il mago non puo' lanciarlo su se stesso al momento della propria morte.

Il valore di X deve essere compreso tra 1 e 3 Gemme di Tenebre. Gli avversari situati a 5cm o meno dal bersaglio subiscono un Tiro per Ferire la cui forza varia in funzione del numero di gemme utilizzate per il tiro di magia (senza contare le gemme per la maestria):

-1 Gemma: FOR 3

-2 Gemme: FOR 5

-3 Gemme: FOR 7

### **Maleficio delle Ombre**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio subisce un -2 al risultato finale dei suoi test di Iniziativa.

### **Stretta della Tarantola**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia dell'abilita' "Tossico/0" e di un dado Tossico/X. Se e' gia' dotato di quest'abilita' beneficia di un dado Tossico/X.

Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio beneficia gia' di un dado di Tossico/X.

## **MORMORII:**

### **Criniera Ardente**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il Wolfen bersaglio vede la sua paura aumentata di 2 punti. Il bonus non si trasmette con gruppo di comando. In contropartita non può utilizzare artefatti, carte esperienza, sortilegi e abilità che includano una qualche forma di furtività (esploratore ecc..). Può anche essere caricato da un nemico che non lo vede all'inizio della sua attivazione.

Il sortilegio termina se il bersaglio viene ferito alla testa.

### **Istinto della Belva**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità Spadaccino.

### **Intralciare**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Per tutti i test di attacco contro il bersaglio i 2 sono considerati come 1. Se l'attaccante beneficia di un effetto che gli consente di non considerare un 1 come un fallimento, l'effetto si applica normalmente ed un 2 è allora considerato un 1 e sommato alla caratteristica per calcolare il risultato finale del test.

### **Mortificazione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il bersaglio viene curato di un livello di ferite. Si lanci un d6 per determinare le conseguenze sul mago, le quali dipendono dalle ferite che aveva il bersaglio prima del lancio della magia.

- *Leggera:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1
- *Grave:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1 o 2
- *Critica:* il mago subisce una ferita Leggera su un 1, 2 o 3

### **Mormorii di dolore**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un wolfen amico

**Portata:** 25cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il beneficiario ignora le penalità delle ferite. Per ciascuna miniatura che beneficia di questa magia, il mago può spendere una gemma d'acqua durante la fase di mantenimento. Se lo fa l'effetto è prolungato al turno seguente.

### **Benedizione degli Antenati**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questa magia può essere lanciata solo prima del tiro di tattica e può bersagliare solo un guardiano dei sepolcri amico. Il mago sceglie una delle difficoltà sotto riportate e il bersaglio beneficia dei bonus ad essa associati:

- *Difficoltà 4:* +1d6 in RES

- *Difficoltà 8:* +1d6 RES e consapevolezza

- *Difficoltà 11:* +1d6 RES, consapevolezza e accanito

Per il calcolo della resistenza un 1 è un fallimento e un 6 non può essere rilanciato.

### **Corsa Tempestosa**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un Wolfen amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di Rapidità.

### **Sussurro pericoloso**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un wolfen o un divoratore

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Per ciascun bersaglio si lanci 1D6 e si consulti la tabella seguente:

- 1: -2,5 MOV, -1 INI, ATT e DIF
- 2: + 2,5 MOV 34
- 3: +1 INI
- 4: +1 ATT

- 5: +1 DIF
- 6: +2,5 MOV, +1 INI, ATT e DIF

Una miniatura può essere bersaglio di un solo “sussurro pericoloso” alla volta. Gli effetti terminano nel momento in cui il bersaglio ottiene un 1 su un qualunque tiro di dado.

### **Rapidita' del Predatore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** INI del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità Vivacità.

### **Spirito della Muta**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questa magia va lanciata all'inizio della fase strategica, prima di costruire la sequenza di attivazione. Se il tiro di magia ha successo, il mago guadagna Comando/15.

### **Rabbia Sanguinaria**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Finchè si trova sotto l'effetto di questo sortilegio, il bersaglio ottiene un dado d'attacco ogni volta che ottiene un risultato di Critico o Ucciso sulla tabella delle ferite (o per accumulo di livelli di ferite) in seguito ad un attacco in corpo a corpo.

Questi dadi si sommano a quelli di cui egli già dispone e vengono usati normalmente. Essi sono però utilizzabili solo nel combattimento in cui sono stati ottenuti.

### **Rapidità**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** un wolfen amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il giocatore può abbassare la RES del bersaglio per aumentarne il MOV. Per ogni punto di RES in meno il bersaglio beneficia di +2 in MOV. Il bonus conferito non può essere superiore ad 8 e le modifiche devono essere decise subito dopo la riuscita del tiro di magia.

I bonus e malus scompaiono alla fine del turno.

### **Preservazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questa magia va lanciata subito dopo un tiro per ferire nemico contro il bersaglio. Se l'incantesimo riesce il tiro è annullato e non infligge alcuna ferita.

Se il tiro di magia è un fallimento il risultato del tiro per ferire è letto una riga più in basso sulla tabella delle ferite.

### **Territorio Sacro**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 aria, 2 acqua

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** una miniatura alleata

**Portata:** 25 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Sia il mago che il bersaglio devono trovarsi nella loro zona di schieramento.

Finchè resta in tale zona il bersaglio beneficia di un bonus di +1 a tutte le sue caratteristiche, eccetto che per Aspetti e Movimento. Egli dispone inoltre di un dado di combattimento supplementare se mette tutte difese. L'incantesimo rimane attivo fintanto che il bersaglio rimane nella sua zona di schieramento.

Solo i Wolfen d'Yllia possono possedere e lanciare questa magia.

### **Artigli Spirituali**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 acqua, 2 aria

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo si effettuino 3 test di attacco contro il bersaglio utilizzando ATT 5.

Questi test non possono essere influenzati da nessun effetto di gioco.

Il bersaglio effettua un normale test di difesa per ognuno di questi attacchi, utilizzando il suo valore di DIF al momento del lancio della magia, e per ogni attacco non parato il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 6).

I tiri per ferire vengono risolti subito dopo l'attacco che li ha causati.

Se il bersaglio muore prima che vengano risolti tutti gli attacchi, gli attacchi rimasti sono persi senza altre conseguenze.

## **MUTAZIONE:**

### **Appendice Purulenta**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Un Goblin Mutante

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il Mutante bersaglio e tutti i combattenti (amici o nemici) entro 5 cm da lui subiscono un tiro per Ferire con Forza pari alla metà della difficoltà scelta per lanciare questo sortilegio (arrotondata per eccesso).

### **Attacco Psicico**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Durante ogni fase di Mantenimento la vittima dell'Attacco Psicico deve effettuare un test di Disciplina a difficoltà 8. Se il test riesce il sortilegio termina. In caso contrario il bersaglio subisce un tiro per ferire (FOR 3). Il sortilegio resta attivo finché il bersaglio non ha successo nel suo test di DIS o miore.

Il mago può lanciare nuovamente questo sortilegio anche se esso è ancora attivo su un bersaglio. Quest'incantesimo non ha effetto su Non-Morti e Costrutti.

### **Mutazione Istantanea**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un Goblin

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Se la magia viene lanciata con successo si lanci 1D6 e si applichino gli effetti del risultato corrispondente:

- *1\_Degenerazione!*: il Goblin si trasforma in una massa spugnosa, i suoi valori di MOV e RES divengono pari a 5 mentre tutte le sue altre caratteristiche diventano pari ad 1. Egli perde tutte le sue abilità ed ottiene le abilità Rigenerazione/4 ed Immunità/Magie.
- *2-3\_Gonfiore!*: il Goblin inizia a gonfiarsi e gonfiarsi e gonfiarsi finché... nulla accade.
- *4-5\_Trasformazione!*: il Goblin ottiene l'abilità Mutageno/-2. Se già aveva Mutageno/X questo risultato è senza effetto.
- *6\_Mutazione!*: il Goblin ottiene le abilità Arto Aggiuntivo e Mutageno/-1. Se egli già disponeva di Mutageno/X, allora aumenta di 1 il suo valore nell'abilità.

### **Volo Isterico**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Nessuna

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Questa magia può essere lanciata solo da uno psicomutante con l'abilità Volo.

Lanciando questo sortilegio, lo Psicomutante si alza rapidamente in aria passando a Livello 2 senza penalità di movimento.

Il Volo Isterico permette allo Psicomutante di Disingaggiarsi, se ne ha il diritto, e può essere utilizzato anche dopo aver Caricato.

**Apatia Fatale**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

La Possanza del bersaglio è ridotta di un punto. Inoltre, se esso subisce penalità dovute ad una carica, queste sono aumentate di un punto.

**Atrofia Muscolare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Tutte le Ferite inflitte dal bersaglio in seguito ad un attacco in corpo a corpo sono ridotte di un livello. Una ferita Leggera è ignorata, una Grave diviene Leggera ed una Critica diviene Grave. Stordito ed Ucciso non sono ferite e quindi non sono modificati.

**Trappola dei Venti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** DIF del bersaglio + 1

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio non può far ricorso alla difesa sostenuta.

## **NECROMANZIA:**

### **Maschera del Condannato**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 tenebra

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Un personaggio

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il Personaggio bersaglio puo' tentare un test in Coraggio/Paura per tentare di sfuggire dall'effetto di Maschera del Condannato. La difficolta' di questo test e' la difficolta' scelta per il lancio di questo incantesimo. In caso di fallimento il bersaglio perde tutti I benefici derivanti dallo status di Personaggio fino al termine del turno. E' considerato come un combattente non-Personaggio ma puo' ancora usufruire di eventuali oggetti magici.

### **Diversione delle Ombre**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +4

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Finchè è sotto l'effetto di questo sortilegio, il bersaglio dispone di un dado di combattimento in meno rispetto al normale durante ogni combattimento al quale partecipa.

### **Sfida della Morte**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

La difficolta' del tiro di magia e' uguale a 4+possanza del bersaglio. Se il tiro di magia riesce, la possanza del bersaglio e' ridotta di 2 punti, con un minimo di 0.

### **Forza dell'aldilà**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità "non-morto". La sua difficoltà dipende dal livello di ferite del bersaglio nel momento del tiro della magia:

- Indenne: 4
- Stordito/Leggera: 5
- Grave: 6
- Critica: 7

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio non subisce le penalità dovute alle ferite sui tiri per ferire che infligge in corpo a corpo, nemmeno quelle legate alla condizione Stordito.

• 3 ferite: 7

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio non subisce le penalità dovute alle ferite sui tiri per ferire che infligge in corpo a corpo, nemmeno quelle legate alla condizione Stordito.

### **Aura Livida**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Fino al termine del turno, ogni combattente amico o nemico (con l'eccezione di quelli dotati delle abilità "non-morto", "Costrutto" o "Posseduto") Ucciso in un raggio di 10 cm attorno al mago gli fornisce immediatamente 1 Gemma di Tenebra.

### **Putrefazione**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio +6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Permanente

**Frequenza:** Illimitata

Dopo aver lanciato con successo Putrefazione, il mago spende una gemma di tenebra dalla sua riserva e la pone accanto alla vittima. La vittima subisce un malus permanente di -1 RES.

In seguito, durante ogni fase di mantenimento, il mago può spendere 1 gemma di tenebre (ed una sola), qualunque sia la sua posizione sul terreno. Questa gemma aumenta di 1 punto il malus in RES subito dal bersaglio. Se la penalità causata da questo sortilegio uguaglia la RES stampata sulla carta di riferimento del bersaglio, questo è Ucciso. Uno stesso bersaglio può essere colpito da una sola Putrefazione per volta.

### **Evocazione delle Marionette d'Ossa**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, una marionetta d'ossa compare a 10 cm o meno dal mago. Questo sortilegio segue le regole di evocazione dei combattenti descritte a pag 79 del manuale di C3.

Evocazione delle marionette è riservata ai maghi d'Achèron.

### **Evocazione degli Angeli Maligni**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questo sortilegio deve essere lanciato su una marionetta d'ossa amica in contatto di base con un'altra marionetta d'ossa. Le due marionette devono essere libere da qualsiasi avversario ed entro la portata del sortilegio. Almeno una delle due marionette non deve essere ferita.

Se il tiro di magia ha successo, le due marionette vengono rimosse dal tavolo di gioco e sostituite da un angelo maligno. Questi conta come un solo combattente evocato di potenza 1. E' possibile evocare direttamente un angelo maligno, il sortilegio richiede allora 4 per essere lanciato.

Questo sortilegio è riservato ai maghi d'Achèron.

### **Divisione Maligna**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questo sortilegio deve essere lanciato su un angelo maligno amico che sia libero da qualsiasi avversario e che si trovi a livello 0. Se il tiro di magia ha successo, l'angelo è rimpiazzato da due marionette d'ossa in contatto di base. Le due marionette così create devono possedere obbligatoriamente le stesse caratteristiche.

Ogni marionetta entra in gioco con lo stesso livello di ferite che l'angelo maligno aveva al momento del tiro di magia. La divisione non può essere lanciata se la sostituzione del bersaglio causa una manipolazione di un'altra miniatura.

Ogni effetto che influenzava l'angelo maligno automaticamente dissipato.

### **Devozione dei Morti**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità "non-morto". Il bersaglio subisce un tiro per ferire (FOR 10) ed il mago recupera immediatamente 3 gemme di tenebra.

### **Respiro dei Morti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 3

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità "non-morto". Se il tiro di magia ha successo il giocatore lancia 1d6 ed applica l'effetto corrispondente al risultato ottenuto:

- 1: il grado di ferita del bersaglio si aggrava di un livello.

- 2 o 3: nessun effetto
- 4 o 5 o 6: il bersaglio è curato di un livello di ferite.

### **Stretta del Necromante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità "non-morto". Il bersaglio beneficia dell'abilità "Concentrazione/2" (INI,ATT,FOR). Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio possiede già questa abilità.

### **Sonetto d'eternità**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 neutra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Il Mago

**Portata:** Personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il Sonetto d'Eternità deve essere lanciato prima del tiro di tattica.

Una volta riuscito il tiro di magia, il mago può spendere gemme di Mana subito prima di subire un Tiro per ferire.

La forza del tiro è allora diminuita di 2 punti per ogni gemma spesa: il tiro per ferire viene ignorato se la sua forza è inferiore a 0 per effetto di questo incantesimo.

Il sonetto d'eternità non ha effetto sui tiri causati da armi che possiedono l'attributo "Sacro" o "Nere".

Quest'incantesimo è riservato ai Guerrieri-Maghi.

### **Forgia dei Defunti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Quest'incantesimo deve essere lanciato su un equipaggiamento dotato dell'attributo "Nero".

Se si tratta di un'arma da lancio o da corpo a corpo, la sua FOR è aumentata di 1 punto. Se si tratta di un'armatura, la sua RES è aumentata di 1 punto. Il bonus acquisito può essere aumentato.

Per fare questo il mago può spendere fino a 2 gemme di Tenebre supplementari dopo aver avuto successo nel suo tiro di magia. Ogni gemma spesa in questo modo aumenta il bonus in FOR o RES di 2 punti.

### **Marcia Funebre**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 tenebra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Permanente

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il mago beneficia di un bonus +2 sul risultato finale dei suoi test d'Attacco e di Difesa, oltre che sui tiri per ferire (conseguenti agli attacchi in corpo a corpo) contro il bersaglio della Marcia funebre. Inoltre, se il bersaglio infligge al mago un tiro per ferire in seguito ad un attacco in corpo a corpo, egli subisce un -2 al risultato finale di questo tiro.

Un combattente qualsiasi può essere influenzato da una sola Marcia funebre per volta.

Un mago non può colpire simultaneamente più combattenti con questo sortilegio. Egli deve eliminare il suo bersaglio prima di lanciare il sortilegio su un altro combattente.

### **Stretta del Crepuscolo**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il giocatore suddivide tra le differenti caratteristiche del bersaglio un numero di punti negativi corrispondente al POT stampato sulla carta del mago (MOV,INI,ATT,DIF E RES: 2 punti massimo per caratteristica). Questi punti vengono sottratti alle caratteristiche corrispondenti ma non possono farle diventare negative.

### **Onda di Morte**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un tiro per ferire la cui FOR è uguale al POT del mago sommato al numero di non-morti amici situati, anche parzialmente, entro 10 cm dal mago.

La FOR massima dipende dal rango del mago: iniziato/10; adepto/20; maestro/30; virtuoso/40.

### **Furore di Hecate**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può bersagliare solo un combattente d'Achèron amico. Se l'incantation ha successo, la DIF del bersaglio, così come è stampata sulla sua carta di riferimento, si somma al suo attacco. In contropartita il bersaglio è obbligato a mettere tutti i suoi dadi di combattimento in attacco. In questo caso gli effetti che obbligano il bersaglio a mettere tutti i suoi dadi in difeso sono inefficaci (disingaggio sbagliato, ecc).

Se il mago o il bersaglio sono associati alla casata d'Hestia, il Mago può spendere gemme di fuoco dopo che la magia ha avuto successo. Il bersaglio acquista allora l'abilità "Implacabile/X" in cui X è uguale al numero di gemme di fuoco spese in questo modo.

### **Manipolazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** una marionetta

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Effettuare il tiro di magia subito dopo un tiro d'attacco della marionetta, sia che questo sia un successo o un fallimento. Se il mago riesce a lanciare quest'incantesimo il servitore scheletrico guadagna un dado in attacco supplementare fino al termine del turno.

Il segreto della potenza di quest'incantesimo sta nel fatto che può essere lanciato più volte sulla stessa miniatura.

### **L'ombra della Morte**

**Potere:** 5

**Gemme:** 5 tenebra

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un avversario o un punto del campo di battaglia, allo stesso livello d'altitudine del mago. Se il tiro di magia ha successo, ponete la sagoma di dispersione sul bersaglio. Tirate 1d6 per ogni combattente coperto, anche solo parzialmente, dalla sagoma. Con un risultato di 4+ la vittima subisce un tiro per ferire FOR 7.

Risolti i tiri per ferire tirate 1d6. Con un risultato di 4+ il mago può spendere 2 gemme di tenebre per ripetere l'attacco. La sagoma devia allora dalla sua attuale posizione come un proiettile di Artiglieria ad Effetto di zona.

L'attacco si ripete fino a quando il test di ripetizione fallisce, fino a quando il mago non spende più gemme o fino a quando la sagoma esce completamente dal terreno di gioco.

L'incantesimo può colpire più volte la stessa vittima durante le successive deviazioni.

### **Danza Macabra**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** una marionetta

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La marionetta presa per bersaglio viene distrutta e tutte le miniature in contatto di basetta con quest'ultima subiscono un tiro per ferire di forza pari alla metà, arrotondata per difetto, della difficoltà del tiro di magia. La danza macabra può essere utilizzata solo se il mago può vedere la marionetta. Egli la contempla per l'ultima volta col sorriso sulle labbra.

### **Banchetto Sacro**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il prossimo UCCISO che il bersaglio di Banchetto sacro infliggerà in corpo a corpo gli permetterà, se lo desidera, di recuperare un livello di ferite. In questo caso egli non potrà effettuare movimenti d'inseguimento. Se il combattente eliminato dal bersaglio è un fedele, il bersaglio potrà essere curato di due livelli di ferite.

Una miniatura può beneficiare di un solo Banchetto sacro alla volta e l'incantesimo termina non appena il bersaglio beneficia del suo effetto.

Non è possibile recuperare livelli di ferite uccidendo un non-morto, un costruito, un immortale o un essere elementale.

### **Carni dell'Idra**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 tenebra

**Difficoltà:** 12

**Area d'Effetto:** il mago

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Pulsione di morte è un incantesimo proveniente dai Macellarii Cupida. La sua potenza magica è ridotta di 1 per ogni altro incantesimo "Macellari" di cui il mago è dotato. Se il mago è associato alla Casata Lazarian, il risultato finale della magia è aumentato di 1 punto.

Se il tiro di magia ha successo, il mago può spendere 1 gemma di tenebre prima di ogni tiro per ferire che deve subire. In questo caso si lancino 2d6: se la somma dei loro risultati è superiore o uguale alla FOR del tiro per ferire, questo è annullato. Questo effetto viene risolto prima dell'abilità Istinto di Sopravvivenza e vi si può ricorrere una sola volta per tiro per ferire.

Carne dell'idra non permette di evitare il tiro per ferire dovuto al fallimento di un incantesimo "Macellarii".

Se il tiro di magia fallisce, il mago subisce una ferita critica.

### **Pulsione di Morte**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Pulsione di morte è un incantesimo proveniente dai Macellarii Cupida. La sua potenza magica è ridotta di 1 per ogni altro incantesimo "Macellari" di cui il mago è dotato. Se il mago è associato alla Casata Lazarian, il risultato finale della magia è aumentato di 1 punto.

Questo sortilegio deve essere lanciato prima del tiro di tattica. Se il tiro di magia ha successo, il mago guadagna un numero di punti di bonus uguali a metà della difficoltà scelta (arrotondando per difetto). Questi punti possono essere distribuiti tra le sue caratteristiche di MOV, ATT e DIF come i punti di Concentrazione, e fino ad un bonus massimo di 5 punti supplementari per caratteristica.

Se il tiro di magia fallisce, il mago subisce una ferita grave.

### **Mistica Carnale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 tenebra

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** il mago

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Pulsione di morte è un incantesimo proveniente dai Macellarii Cupida. La sua potenza magica è ridotta di 1 per ogni altro incantesimo “Macellari” di cui il mago è dotato. Se il mago è associato alla Casata Lazarian, il risultato finale della magia è aumentato di 1 punto.

Se il tiro di magia riesce le penalità per le ferite del mago si trasformano in bonus.

Se il tiro di magia fallisce, il mago subisce una Ferita Critica.

## **NERA:**

### **Promessa di Tormenti**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Le penalità per le Ferite subite dal bersaglio sono raddoppiate.

### **Onda Carminia**

**Potere:** 3

**Gemme:** X Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio deve essere lanciato nel momento in cui il bersaglio è Ucciso. Il mago non può lanciarlo su se stesso al momento della propria morte.

Il valore di X deve essere compreso tra 1 e 3 Gemme di Tenebre. Gli avversari situati a 5cm o meno dal bersaglio subiscono un Tiro per Ferire la cui forza varia in funzione del numero di gemme utilizzate per il tiro di magia (senza contare le gemme per la maestria):

-1 Gemma: FOR 3

-2 Gemme: FOR 5

-3 Gemme: FOR 7

### **Maleficio delle Ombre**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio subisce un -2 al risultato finale dei suoi test di Iniziativa.

### **Stretta della Tarantola**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Tossico/0" e di un dado Tossico/X. Se è già dotato di quest'abilità beneficia di un dado Tossico/X.

Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio beneficia già di un dado di Tossico/X.

### **Degenerazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** Contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio e' afflitto dall'abilita' "Effimero/5". Se il tiro di magia ha successo, i suoi effetti possono essere migliorati spendendo gemme di Tenebre supplementari:

+2 tenebre: il bersaglio e' afflitto da Effimero/4.

+4 tenebre: il bersaglio e' afflitto da Effimero/3.

Questo sortilegio non ha effetto se il bersaglio beneficia dell'abilita' "Rigenerazione/X" al momento del tiro di magia.

### **Morte Ululante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 9). Se questo tiro non infligge nessuna Ferita, il sortilegio termina. Se il bersaglio subisce una ferita o un "Ucciso" il giocatore che controlla il mago sceglie un altro combattente nemico nel raggio di 5cm dal primo bersaglio. Il mago non necessita di una linea di vista su questo secondo bersaglio. Questo subisce un tiro per ferire (FOR 6). Questo tiro per ferire provoca gli stessi effetti del primo ma qualora colpisca per la terza volta la sua forza e' 3. Qualunque cosa succeda il sortilegio termina dopo aver colpito il terzo bersaglio.

### **Sanguisuga dell'Anima**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Tutti i modelli situati anche parzialmente entro 10 cm dal mago (amici e nemici) effettuano immediatamente un test di Effimero/6. Il mago può scegliere di guarire un'altra miniatura o se stesso di tanti livelli di ferite quanti ne sono stati causati dai tiri di effimero.

Le miniature che hanno subito una ferita a causa di questo incantesimo non possono essere curate in alcuna maniera fino al termine del turno.

### **Sonnambulismo**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 30 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Il bersaglio è immediatamente spostato di metà del suo valore di MOV verso il mago attraverso il

percorso più breve. Questo movimento termina se non è disponibile un percorso valido o se il modello viene a contatto con un qualsiasi elemento di terreno. Questo spostamento non conta come movimento ai fini dell'attivazione.

Se il bersaglio ha un base più grande di quella del mago che lancia l'incantesimo, la difficoltà è 8. I costrutti sono immuni a questo effetto.

### **Seduzione Voluttuosa**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Se l'Incantation è un successo, il nemico dovrà effettuare un test di Disciplina con difficoltà pari a quella scelta per il sortilegio.

Se lo fallisce egli dovrà spostarsi verso il Mago del suo movimento normale, anche se questo comporterà un test di disingaggio. Quando la vittima arriva in contatto di base con il Mago, non potrà fare altro che difendersi.

Durante la sua attivazione la vittima potrà tentare un tiro di Disciplina contro la stessa Difficoltà scelta per l'Incantesimo: in caso di successo il sortilegio termina e la vittima è immune alla Seduzione Voluttuosa fino al termine della partita.

Grazie a quest'incantesimo è possibile controllare una sola miniatura per volta. Il sortilegio terminerà solo quando questo viene dissipato, la vittima è Uccisa o per decisione o morte del Mago che ha effettuato l'Incantation.

La Seduzione Voluttuosa non ha effetto sulle creature prive di punteggio di Disciplina o che possiedano l'Abilità Giusto.

## **REDENZIONE:**

### **Rogo degli Stregoni**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo Incantesimo deve essere lanciato dopo che il mago ha assorbito o contrastato con successo un incantesimo nemico. La sua difficoltà è uguale al valore di POT usato dal mago nemico per lanciare l'incantesimo che è stato neutralizzato.

Se l'incantesimo ha successo allora il mago nemico subisce un Tiro per Ferire (FOR 10).

### **Scomunica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Scomunicando un essere malefico all'inizio della fase di movimento, il Mago nega la stessa esistenza di questi all'interno della creazione di Merin. Confidando in questa sentenza tutti i Grifoni che caricano o ingaggiano il bersaglio di quest'incantesimo possono farlo senza effettuare il tiro di Coraggio.

La scomunica non ha effetto sui personaggi: neppure la realtà di Merin può ignorarli.

### **Grazia dell'Inquisizione**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato appena prima che un Inquisitore, Cacciatore di Tenebre o un Templare dell'Inquisizione amico entro portata subisca un Tiro per Ferire.

Se l'incantesimo ha successo allora il Tiro per Ferire è annullato.

### **Castigo Incandescente**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del Turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente dotato di una lama del giudizio.

I tiri per ferire inflitti dal bersaglio in corpo a corpo sono effettuati utilizzando 1d6 supplementare.

Il giocatore che controlla il bersaglio sceglie i due risultati che più gli convengono dopo aver

effettuato il tiro. Se si ottiene un triplo la vittima È istantaneamente Uccisa sul Colpo.  
Il bersaglio non può disporre di un numero di dadi superiore a 3d6 per effettuare i suoi tiri per ferire, anche se beneficia di un altro effetto simile.

### **Collera del Guerriero**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente dotato dell'abilità Fanatismo.  
Il Bersaglio beneficia dell'abilità "Furia Guerriera".

### **Acciaio Bruciante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** FOR del Bersaglio+2

**Area d'Effetto:** Un combattente Amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Effetto: Durante ogni Tiro per Ferire inflitto dal bersaglio in seguito ad un attacco in corpo a corpo, la RES della vittima è dimezzata (valore arrotondato per difetto).

### **Giustizia di Merin**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** Contatto

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Se l'incantation è un successo livello delle ferite del bersaglio diventa uguale a quello dell'Inquisitore che lancia il sortilegio. Poi il livello di ferite dell'Inquisitore è ridotto di un livello. (Leggera diventa Indenne, Grave diventa Leggera e Critica diventa Grave)

Questo incantesimo non può essere lanciato su un bersaglio con un livello di ferite peggiore di quello dell'Inquisitore.

### **Onda di Fervore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato anche dopo che il mago ha impegnato un avversario, ma non dopo una carica.

Se il tiro di magia ha successo, tutti i combattenti nemici a 5 cm o meno dal mago sono automaticamente storditi.

**Rogo****Potere:** 2**Gemme:** 4 fuoco**Difficoltà:** 7**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica**Portata:** 25 cm**Durata:** Istantanea**Frequenza:** 1

Il bersaglio deve riuscire in un test di DIS con difficoltà 7. Se fallisce incassa un tiro per ferire (FOR 0). Se il combattente dispone dell'abilità Fanatismo, allora subisce due tiri per ferite (FOR 2). Questa magia è senza effetto su Fedeli, Non-Morti, Giusti e Costrutti.

## **SIMBIOSI:**

### **Vigore dell'Onda**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Rozzo".

### **Forza della Natura**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Se il bersaglio effettua una carica durante la sua Attivazione, la sua FOR e' aumentata di 4 punti fino al termine del turno.

### **Forza della Natura**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Acqua

**Difficoltà:** COR/PAU del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio vede il suo MOV terrestre ed aereo ridursi a 0. Inoltre egli deve mettere più dadi di combattimento in difesa che in attacco e non può ricorrere ad effetti di gioco che gli permetterebbero di venir meno a questa regola (Furia Guerriera, etc...)

Questa magia non ha effetto sui combattenti immuni alla paura di Non-Morti e sui Personaggi.

### **Velo di Smeraldo**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il combattente che beneficia degli effetti di Velo di Smeraldo non può essere designato come bersaglio di Assalti, Tiri, Sortilegi e Miracoli nemici. Non e' nemmeno influenzato dagli effetti di artiglierie a zona e perforanti.

Questa magia non ha effetto su combattenti che hanno effettuato un assalto, ed è immediatamente dissipata se il beneficiario effettua un assalto.

## **SCIAMANESIMO:**

### **Dono Elementale**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Neutra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il giocatore sceglie un elemento tra Aria, Acqua, Fuoco e Terra. Le gemme utilizzate per lanciare l'incantesimo o per la maestria devono essere tutte dell'elemento selezionato. Il bersaglio beneficia di un bonus corrispondente all'elemento scelto:

- *Aria:* +1 INI
- *Acqua:* +1 DIF
- *Fuoco:* +1 FOR
- *Terra:* +1 RES

Questo incantesimo può essere eseguito più volte per round sullo stesso bersaglio, scegliendo però di volta in volta un elemento diverso.

### **Fuoco Divoratore**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il giocatore lancia 1d6 per ogni combattente, amico o nemico, situato, anche parzialmente, in un raggio di 10 cm attorno al mago.

Con 5 o 6, il combattente subisce un tiro per Ferire (FOR 6).

### **Esporre lo Spirito**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria, 1 acqua

**Difficoltà:** DIS del bersaglio +3

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersagliare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la Dis del bersaglio è “-” tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0.

Se il tiro di magia ha successo, quando l'avversario del giocatore torna ad essere di mano, egli deve giocare l'ultima carta del suo mazzo mazzo d'attivazione. Egli non può giocare nessun'altra carta, ne passare il turno, ne utilizzare un segnalino Autorità durante questo turno di dichiarazione.

### **Cuore Ardente**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il giocatore che controlla il bersaglio può rilanciare una volta ogni test d'Attacco di quest'ultimo se il risultato non gli conviene.

Qualunque sia il secondo risultato, esse deve essere conservato. Uno stesso tiro non può essere rilanciato nemmeno se il combattente beneficia di un altro effetto che autorizzi un ulteriore rilancio.

### **Rabbia del Guerriero**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Durante la prossima fase di combattimento, il bersaglio può effettuare un attacco in più del normale per passo d'arme. Questo non significa che guadagna un dadi di combattimento, ma che può attaccare una volta in più per passo d'arme se dispone di un numero sufficiente di dadi di combattimento in attacco.

Per esempio, se il bersaglio sta combattendo contro due avversari, egli può effettuare 3 attacchi per passo d'arme. L'attacco supplementare può colpire qualsiasi avversario anche se il bersaglio lo ha già attaccato nel corso dello stesso passo d'arme.

### **Corazza di Terra**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio beneficia di +2 RES. Dopo aver lanciato con successo questo sortilegio, il mago può sacrificare una o due gemme di terra supplementari per aumentare il bonus conferito:

- 1 gemma supplementare: +3 RES (anziché +2).
- 2 gemme supplementari: +5 RES (anziché +2).

Il bonus in RES conferito da questo sortilegio non può in nessun caso essere superiore a 5.

### **Rabbia dell' Esiliato**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questa magia deve essere lanciata all'inizio della fase di movimento. Non può essere lanciata che su un combattente Druno dotato dell'abilità "Grido di Guerra". Il bersaglio acquisisce l'abilità "Furia Guerriera" fino al termine del turno. La sua forza è inoltre aumentata di 1 punto, ma la sua rabbia è tale che è obbligato ad utilizzare la Furia Guerriera in ogni combattimento cui partecipa.

### **Offerta di Sangue**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 3

L'offerta di sangue deve essere lanciata su un combattente amico subito prima che effettui un tiro per Ferire in corpo a corpo contro un avversario. Se l'Incantation è un successo ed il tiro per Ferire elimina l'avversario, il combattente bersaglio è guarito di un livello di ferite.

Questo incantesimo può essere lanciato più volte per turno sullo stesso bersaglio. Un combattente accanito non può tornare in gioco grazie a questo incantesimo se è stato eliminato nel turno in corso.

### **Sprofondare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce -2,5 MOV. Egli non può effettuare movimenti d'inseguimento e la difficoltà di tutti i suoi test di disingaggio è aumentata di due punti.

### **Teletrasporto Minore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo se il mago è libero da qualsiasi avversario.

Se il tiro di magia ha successo, il giocatore sceglie un punto del terreno ad una distanza massima di 30 cm dal mago. Il mago deve disporre di una linea di vista verso questo punto al suolo.

La miniatura del mago è piazzata nel punto designato.

Questo spostamento eccezionale non permette di entrare in contatto con un avversario. Inoltre non conta come un azione; il mago può perciò spostarsi in modo normale, qualora non l'avesse ancora fatto.

### **Tempesta Elementale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria, 2 fuoco, 2 terra, 2 acqua

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 50 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** unica

Tutti i maghi, nemici o amici, ad eccezione di colui che la lancia, vedono diminuire la loro riserva

di gemme fino a raggiungere un numero di gemme pari al loro potere. Se un mago ha già un numero di gemme inferiore o uguale al suo punteggio di potere, l'incantesimo non ha effetto su di lui. La Tempesta Elementale non può distruggere gemme di Luce o Tenebra e non ha alcun effetto su oggetti magici che influiscono sulle gemme o famigli.

## **SOLARIS:**

### **Potenza Solare**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un Cynwall amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Potenza Solare influenza i tiri per Ferire che il bersaglio infligge in seguito ad attacchi in corpo a corpo o a tiri (eccetto l'artiglieria). Il risultato del dado più alto indica la colonna che deve essere letta per la localizzazione della Ferita. Il risultato del dado più basso si somma alla FOR (-RES della vittima) per determinare la gravità della Ferita inflitta.

### **Stella Solare**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 Luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

La FOR della Stella Solare è 5. Se il tiro di magia ha successo, il mago può sacrificare gemme di Luce supplementari per aumentare questo valore. La FOR della Stella Solare varia dunque in funzione del numero di gemme supplementari sacrificate:

- 1 gemma: FOR 8

- 2 gemme: FOR 10

- 3 gemme: FOR 12

La FOR non può superare 12.

Il bersaglio del sortilegio subisce un tiro per ferire con FOR uguale a quella della Stella Solare. Si lancia poi 1D6 per ogni combattente, amico o nemico, situato (anche parzialmente) in un raggio di 2,5 cm dal bersaglio. Con un risultato di 4+ questi subisce un tiro per ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella della Stella Solare.

### **Lampo Accecante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo può essere lanciato subito prima dell'attivazione del Mago, durante la fase di Movimento o durante il suo turno nella fase d'Incantation.

Se l'Incantation ha successo, una carta di Confrontation viene messa, interamente o parzialmente, entro la portata del sortilegio e nell'angolo di visuale del Mago.

Questa carta non rappresenta un ostacolo per il movimento, ma interrompe le linee di vista al suo interno, che partono dal suo interno, che la attraversano, o che arrivano nella sua area d'effetto (qualunque sia il livello dal quale il sortilegio è stato lanciato).

I combattenti in contatto di base entro l'area d'effetto possono combattere in corpo a corpo.

### **Capolavoro Eliante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Prima del tiro di magia il giocatore sceglie un tipo d'equipaggiamento eliante dalla lista sottostante. Poi sceglie il mago e fino a tre combattenti dotati dell'equipaggiamento corrispondente e situati (anche parzialmente) a 15 cm o meno dal mago.

A seconda della natura dell'equipaggiamento, il giocatore può rilanciare una volta ogni tiro della caratteristica corrispondente effettuato dai combattenti bersaglio. Il secondo tiro deve essere conservato e non può essere rilanciato.

- *Arma da corpo a corpo:* ATT

- *Arma a distanza (eccetto artiglieria):* TIR

- *Armatura o scudo:* DIF

- *Meccanismi:* INI

### **Forgia degli Eliasti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Forgia degli Eliasti deve essere lanciato su un elemento d'equipaggiamento che abbia l'attributo "eliente". Se si tratta di un'arma da tiro o da corpo a corpo, la FOR dei Tiri per Ferire che essa infligge è aumentata di un punto. Se si tratta di un armatura, allora la FOR dei tiri per ferire che il suo portatore subisce è ridotta di 1 punto.

Il Mago può spendere fino a 2 gemme di Luce supplementari dopo che l'Incantation è riuscita. Ogni gemma così spesa aumenta di 2 punti il bonus prima scelto.

### **Favore Solare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** INI del bersaglio +2

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Fortuna".

### **Maledizione dei Vili**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Luce

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un -1 supplementare al risultato finale di tutti i suoi test di Difesa.

### **Gioco d'Azzardo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 Luce

**Difficoltà:** DIS del bersaglio +5

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersagliare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la DIS del bersaglio è “-” tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0. Se il tiro di magia è un successo, il giocatore che controlla il bersaglio deve mescolare e disporre coperte le carte della sua sequenza d'attivazione che non sono ancora state attivate né messe in riserva. Risolto questo effetto il giocatore è autorizzato a consultare il suo nuovo mazzo.

### **Conflagrazione dell'Anima**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo da un mago dotato dell'abilità “Iperione”.

Se il tiro di magia ha successo, ogni combattente legato alle Tenebre (Popoli dei menadri delle tenebre, Elementali e Immortali delle Tenebre) in contatto col mago al momento del tiro di magia (o che sia in contatto con lui in qualsiasi momento del turno) subisce un Tiro per Ferire.

La FOR di questo tiro è uguale alla differenza tra il COR del mago ed il COR (o la PAU) del combattente. I valori presi in considerazione sono quelli stampati sulle carte di riferimento. La FOR minima del tiro per Ferire è 0, anche se il COR (o la PAU) dell'avversario è superiore a quella del mago.

I combattenti dotati dell'abilità “Costrutto” sono immuni a questo effetto.

### **Protezione della Luce**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Se il tiro per magia ha successo, il risultato finale del prossimo tiro per Ferire subito dal bersaglio è diminuito di un numero di punti pari alla difficoltà scelta per questo sortilegio (max: 10).

Un combattente può beneficiare di una sola Protezione della Luce per volta.

### **Lame senza Pietà**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro per magia ha successo, il mago (ed ogni combattente amico situato anche parzialmente a 10 cm o meno da lui) beneficia dell'abilità "Feroce".

Questo sortilegio è riservato ai maghi Cynwall.

## **SUPLIZI:**

### **Colpo del Demone**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Prima di ogni test d'attacco del combattente, il giocatore che lo controlla deve annunciare una cifra tra 1 e 6. Se il risultato del dado per questa prova è superiore alla cifra annunciata e l'attacco è riuscito, il risultato finale del Tiro per Ferire che si esegue è aumentato di un numero di punti uguale alla cifra annunciata.

### **Tenacita' dei Mani**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un Mane Druno amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio si questo sortilegio beneficia dell'abilita' "Accanito".

Eccezionalmente, un Mani Druno amico che guadagna "Accanito" grazie a questo sortilegio puo' utilizzare l'abilita' "Rigenerazione/X" anche se è stato Ucciso nel corso del turno..

In questo caso se il suo primo tiro di Rigenerazione/X e' riuscito, il suo stato passa a ferita Critica.

### **Sommossa Carminia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Per effetto di questo sortilegio, il bersaglio subisce una ferita a Forza 0. Se il suo stato di salute si aggrava a causa di questa ferita, tutti i combattenti che dispongono dell'abilità Uccisore Nato, Posseduto o Furia Guerriera guadagnano Flagello contro il bersaglio del sortilegio.

Questo sortilegio non può bersagliare Costrutti o Personaggi.

### **Banchetto Sacro**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il prossimo UCCISO che il bersaglio di Banchetto sacro infliggerà in corpo a corpo gli permetterà, se lo desidera, di recuperare un livello di ferite. In questo caso egli non potrà effettuare movimenti d'inseguimento. Se il combattente eliminato dal bersaglio è un fedele, il bersaglio potrà essere

curato di due livelli di ferite.

Una miniatura può beneficiare di un solo Banchetto sacro alla volta e l'incantesimo termina non appena il bersaglio beneficia del suo effetto.

Non è possibile recuperare livelli di ferite uccidendo un non-morto, un costruito, un immortale o un essere elementale.

### **Rabbia dell' Esiliato**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questa magia deve essere lanciata all'inizio della fase di movimento. Non può essere lanciata che su un combattente Druno dotato dell'abilità "Grido di Guerra". Il bersaglio acquisisce l'abilità "Furia Guerriera" fino al termine del turno. La sua forza è inoltre aumentata di 1 punto, ma la sua rabbia è tale che è obbligato ad utilizzare la Furia Guerriera in ogni combattimento cui partecipa.

### **Furore dello Scorticato**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

La Forza dell'obiettivo è aumentata di 1 punto per ogni livello di ferite subito.

Un combattente a Ferita Leggera beneficia di un +1 in FOR, +2 se è a Ferita Grave e +3 se il bersaglio è a Ferita Critica.

Se il bersaglio viene curato, il bonus di FOR varia di conseguenza.

Uno stesso combattente amico può essere bersaglio di un solo "Furore dello Scorticato".

## **STREGONERIA:**

### **Forza dei 4 venti**

**Potere:** 2

**Gemme:** X Aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Prima di lanciare questo sortilegio, il giocatore sceglie il numero di gemme consacrate al tiro di magia. Questo numero deve essere compreso tra 1 e 3 (senza considerare le gemme di maestria). Se il sortilegio è lanciato con successo, il bersaglio beneficia di un bonus alla forza variabile a seconda del numero di gemme scelto.

-1 gemma: FOR+1

-2 Gemme: FOR+3

-3 Gemme: FOR+4

### **Soffio Potente**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** ATT del bersaglio + 5

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Colpo da Maestro/2". se possiede già quest'abilità, il valore X ad essa associato è aumentato di 2 punti.

### **Volontà dello Stratega**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente che non sia ancora stato attivato durante la fase d'attivazione in corso.

Il bersaglio è attivato immediatamente, come se la sua carta fosse stata appena giocata. Quando la sua carta sarà giocata in seguito, egli non verrà attivato una seconda volta.

### **Apatia Fatale**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

La Possanza del bersaglio è ridotta di un punto. Inoltre, se esso subisce penalità dovute ad una carica, queste sono aumentate di un punto.

### **Atrofia Muscolare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Tutte le Ferite inflitte dal bersaglio in seguito ad un attacco in corpo a corpo sono ridotte di un livello. Una ferita Leggera è ignorata, una Grave diviene Leggera ed una Critica diviene Grave. Stordito ed Ucciso non sono ferite e quindi non sono modificati.

### **Trappola dei Venti**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** DIF del bersaglio + 1

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio non può far ricorso alla difesa sostenuta.

### **Seduzione Voluttuosa**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Se l'Incantation è un successo, il nemico dovrà effettuare un test di Disciplina con difficoltà pari a quella scelta per il sortilegio.

Se lo fallisce egli dovrà spostarsi verso il Mago del suo movimento normale, anche se questo comporterà un test di disingaggio. Quando la vittima arriva in contatto di base con il Mago, non potrà fare altro che difendersi.

Durante la sua attivazione la vittima potrà tentare un tiro di Disciplina contro la stessa Difficoltà scelta per l'Incantesimo: in caso di successo il sortilegio termina e la vittima è immune alla Seduzione Voluttuosa fino al termine della partita.

Grazie a quest'incantesimo è possibile controllare una sola miniatura per volta. Il sortilegio terminerà solo quando questo viene dissipato, la vittima è Uccisa o per decisione o morte del Mago che ha effettuato l'Incantation.

La Seduzione Voluttuosa non ha effetto sulle creature prive di punteggio di Disciplina o che possiedano l'Abilità Giusto.

### **Raffica di Corallo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 aria, 1 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio, e tutte le miniature in contatto di base con esso, subiscono fino al termine del turno un malus di -2 alla RES, con un minimo di RES 0.

### **Elisir di Ferocia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio beneficia delle abilità "Carica bestiale" e "Grido di guerra/5".

Elisir di Ferocia non ha effetto sugli esseri Elementai, sugli Immortali ed sui combattenti dotati delle abilità "Non Morto" e "Costrutto".

### **Illusione del Dio Ratto**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 aria, 3 fuoco

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 50 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Unica

Tutte le miniature nemiche in un raggio di 50 cm attorno al mago devono effettuare un test di Coraggio con difficoltà 3. Il mago può comunque spendere da 1 a 5 gemme di Fuoco supplementari dopo il tiro di Magia per aumentare l'effetto del sortilegio. Per ogni gemma di Fuoco sacrificata in questo modo, la difficoltà del test di coraggio aumenta di 1.

Questo tiro è considerato un normale tiro di Coraggio. Solo i combattenti che possono essere spaventati dalla PAU definita dal sortilegio devono effettuarlo. I combattenti che falliscono questo test sono considerati in Rotta e quelli che non sono stati ancora attivati durante il turno in corso devono fuggire nella direzione offosta alla posizione del mago.

Illusione del dio Ratto è riservata ai maghi goblin di No-Dan-Kar.

## **TECNOMANZIA:**

### **Controllo della Materia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Terra

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** illimitata

La difficoltà di Controllo della Materia è uguale al più alto valore tra Forza e Resistenza del modello bersaglio.

Se il test di magia è riuscito, il mago può scambiare liberamente i punti di Forza e di Resistenza del bersaglio l'uno con l'altro. Una volta alterate, le caratteristiche restano modificate fino a fine turno.

Non si può ridurre una caratteristica sotto lo 0 e nemmeno aumentare più del doppio una caratteristica indicata sulla carta di riferimento.

### **Alterazione Genetica**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 3

Il numero massimo di punti di Mutageno/X che può essere attribuito ad una stessa caratteristica del bersaglio è aumentato di 1.

### **Affidabilità Genetica**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente dotato di un dado di Mutageno/X che non sia ancora stato lanciato.

Se il tiro di magia ha successo, un 1 su tale dado non è considerato un fallimento.

### **Siero di Assimilazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Solo un combattente amico dotato dell'abilità Mutageno/X può essere bersaglio di questo sortilegio.

Finché il sortilegio è attivo, il valore associato all'abilità Mutageno/X è aumentato di un punto. Il bonus non si applica se il dado di Mutageno è già stato lanciato al momento del tiro di magia.

### **Ricostituzione Genetica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un bersaglio dotato di un dado di Mutagno/X che sia già stato lanciato.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio può immediatamente sacrificare 3 punti di Mutageno per curarsi di una ferita. Il bersaglio non può spendere ulteriori punti per curare altre ferite nello stesso turno.

### **Iniezione Sospetta**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 tenebra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** una miniatura amica

**Portata:** contatto

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Dopo aver lanciato con successo l'incantesimo si lancia 1d6 e si consultano la seguente tabella:

- 1: il bersaglio muore di soffocamento in alcuni secondi
- 2-5: il bersaglio effettua immediatamente un tiro di dado come se beneficiasse dell'abilità Mutageno/0
- 6: il bersaglio effettua due tiri di Mutageno/0. Se è un doppio esso muore alla fine del turno.

L'Iniezione Sospetta funziona solo sui combattenti dotati dell'abilità Mutageno.

I combattenti che beneficiano di un dado di Mutageno durante il turno in corso non possono beneficiare di Iniezione Sospetta.

### **Lame Affamate**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Sequenza di Colpi/1". Se possiede già quest'abilità, il valore ad essa associato è aumentato di un punto. Questo valore non può superare 3 grazie a questo sortilegio.

### **Ebbrezza delle Tenebre**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 tenebra

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 5 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente amico dotato dell'abilità Mutagno/X

che non abbia ricevuto un dado di Mutageno nel turno in corso.

La difficoltà del tiro di magia è uguale a  $8+X$  (dove  $X$  è il valore associato all'abilità Mutageno/ $X$  del bersaglio). Se  $X$  è negativo la difficoltà rimane 8.

Se il tiro di magia ha successo il bersaglio riceve un dado di Mutageno, utilizzabile secondo le normali condizioni.

### **Orbe dell'Oscurita'**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 tenebra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura alleata

**Portata:** 25 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Una volta che il lancio dell'incantesimo è riuscito, la miniatura bersaglio ignorerà gli effetti del prossimo incantesimo che dovrebbe esserle applicato.

È possibile lanciare questo incantesimo su sestessi, ma ogni incantatore così protetto non potrà più spendere gemme di Mana o effettuare tiri di potere senza rompere gli effetti dell'orbe dell'oscurità. Il tiro di recupero di Mana non è interessato da questa regola.

### **Soffio del Deserto**

**Potere:** 6

**Gemme:** 3 tenebra, 2 terra

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questo sortilegio deve essere lanciato su un combattente o un punto del campo di battaglia.

Se il tiro di magia riesce il bersaglio e tutti i combattenti in un raggio entro 5cm attorno a lui o al punto designato, subiscono un tiro per ferire con FOR pari al numero di gemme di tenebra utilizzate per il lancio della magia (contando anche quelle per la maestria).

### **Silice Plasmatica**

**Potere:** 6

**Gemme:** 4 tenebra

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** una miniatura amica

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** Illimitata

Se l'incantation è riuscita la miniatura bersaglio guadagna l'abilità "Ossoduro" fino al termine della partita. In caso di fallimento la silice plasmatica infligge una ferita Leggera al bersaglio.

Un combattente può beneficiare di questo incantesimo una sola volta a partita.

Una miniatura che possiede già l'abilità ossoduro non ottiene benefici da questa magia.

## **TEURGIA:**

### **Rabbia ardente**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Fino al termine del Turno

**Frequenza:** 1

Se l'incantation è un successo, il bersaglio della Rabbia Ardente acquisisce l'Abilità Implacabile/2, ma durante ogni Movimento d'Inseguimento dovrà ingaggiare il maggior numero di nemici possibile e dovrà piazzare tutti i suoi dadi in Attacco.

Se il guerriero era sotto l'effetto dell'Immolazione, egli acquisisce anche un dado supplementare in CaC.

Alla fine del turno, bruciato dal di dentro, il bersaglio di quest'incantesimo subisce automaticamente una Ferita Leggera.

### **Annientamento dello spirito**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del Turno

**Frequenza:** Illimitata

Un combattente colpito dall'Annientamento dello Spirito vede la sua caratteristica d'Attacco aumentata di 2 punti e la sua caratteristica di Difesa diminuita di 2.

L'Annientamento Spirituale non ha effetto sui PG, i Non-Morti, i Costrutti e gli Elementali.

### **Autodafe**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del Turno

**Frequenza:** 1

La miniatura bersaglio prende fuoco e subisce un tiro per Ferire a Forza 5. Non potrà beneficiare dell'Abilità Rigenerazione fino al termine del turno.

Se il bersaglio beneficiava, prima del lancio dell'Autodafe, degli effetti del sortilegio Immolazione, la Forza della ferita che incassa aumenta di 5 punti e tutte le miniature in contatto di base con lui subiscono una Ferita a Forza 2.

Una miniatura UCCISA dall'Autodafe è ritirata dalla partita e non potrà ritornare in nessun modo, compreso grazie all'utilizzo dell'Abilità Rinforzi.

Questo sortilegio non ha effetto sui Costrutti.

### **Lampo di Lahn**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 fuoco, 5 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 50 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Quando un Mago lancia il Lampo di Lahn, crea in un cerchio di 50 cm intorno a lui una terribile luce abbagliante.

Tutti i combattenti che non appartengono alle Vie della Luce sono Storditi fino al termine del turno. Le vittime di quest'incantesimo equipaggiate con armi a distanza possono tirare solamente a Corta Gittata fino al termine della partita.

### **Guerriero Elementare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 neutre

**Difficoltà:** POT del mago + 3

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fin al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il mago beneficia dell'abilità "Guerriero mago" finché si trova sotto l'effetto del sortilegio. Questo non cambia il numero dei sortilegi che può possedere. Si applicano però tutte le altre regole legate a quest'abilità.

L'effetto di questo sortilegio può essere mantenuto di turno in turno. Per farlo, il mago deve sacrificare due gemme neutre durante ogni fase di mantenimento.

### **Marchio d'Infamia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 50 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio ottiene l'abilità "Bersaglio/-1".

### **Collera del Guerriero**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato solo su un combattente dotato dell'abilità Fanatismo.

Il Bersaglio beneficia dell'abilità "Furia Guerriera".

### **Acciaio Bruciante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** FOR del Bersaglio+2

**Area d'Effetto:** Un combattente Amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Effetto: Durante ogni Tiro per Ferire inflitto dal bersaglio in seguito ad un attacco in corpo a corpo, la RES della vittima e' dimezzata (valore arrotondato per difetto).

### **Devozione Guerriera**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di un dado d'attacco supplementare durante ogni combattimento a cui partecipa.

### **Angelo Custode**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** Contatto

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quando un mago invoca l'Angelo Guardiano, la miniatura bersaglio passa sotto la sua protezione. Acquisisce così un bonus di +2 in DIF e la capacità Rigenerazione/5. L'incantesimo resta attivo fintanto che la miniatura protetta dall'Angelo resta in vita. Se essa viene eliminata per un qualsiasi motivo, l'Angelo Guardiano annulla tale effetto e l'incantesimo è rotto.

Un Angelo guardiano può proteggere un solo guerriero alla volta. E' inoltre possibile chiamare un solo Angelo guardiano alla volta. Solo quando l'incantesimo è dissipato, sia perché il bersaglio è morto o sia perché il mago che l'aveva evocato l'ha interrotto, sarà possibile richiamarne un altro.

### **Precipitazione Fatale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve bersagliare il combattente avversario la cui DIS è stata utilizzata per il tiro di Tattica. Se il bersaglio è stato ucciso prima dell'attivazione del mago, il sortilegio può essere lanciato sul combattente nemico avente il più elevato valore di DIS. Se più combattenti hanno valori uguali il sortilegio può essere lanciato su uno qualsiasi di loro. Se la Dis del bersaglio è "-" tale difficoltà è uguale al COR/PAU del bersaglio. Se anch'esso è pari a 0 allora la difficoltà è 0.

Se questa magia è lanciata con successo, allora non appena l'avversario del giocatore che lancia questa magia torna di mano, egli deve giocare tutte le carte della sua riserva e la prima carta della sua sequenza d'attivazione. Egli non può passare o utilizzare un segnalino Autorità nel corso di questo turno di dichiarazione.

## **TELLURICA:**

### **Concentrato di Fracasso**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

La FOR di Concentrato di fracasso è uguale alla difficoltà fissata per il sortilegio -1.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio subisce un tiro per Ferire con FOR uguale a quella del Concentrato di Fracasso. Viene poi lanciato 1d6 per tutti i combattenti (amici o nemici) situati, anche parzialmente, in un raggio di 2,5 cm attorno al bersaglio.

Con 4 o più essi subiscono un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella di Concentrato di fracasso.

Se il tiro di magia fallisce, il mago subisce un tiro per Ferire a FOR 0.

### **Resina di Pietrificazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, la RES stampata sulla carta del bersaglio aumenta di +4 e la sua INI scende a 0 (questi due valori possono sempre essere influenzati da altri modificatori).

Finche' il bersaglio e' sotto l'effetto del sortilegio, gli e' impossibile spostarsi o tirare. Un mago o un fedele immobilizzati in questo modo possono continuare a lanciare sortilegi o compiere miracoli.

### **Premonizione tellurica**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 3 + DIF del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima di un test d'iniziativa in corpo a corpo effettuato dal suo bersaglio. Se la magia ha successo, uno dei dadi di combattimento del bersaglio viene messo da parte. Sarà attribuito all'attacco o alla difesa dopo che l'avversario ha ripartito i suoi dadi. Se uno degli avversari nella mischia dispone di un'abilità simile l'incantesimo non ha effetto. Premonizione tellurica è inefficace sui dadi che devono essere obbligatoriamente messi in attacco o difesa (furia guerriera, ecc)

### **Siero di Sangue di Gigante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** Contatto

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

Il combattente bersaglio di questa magia vede le sue caratteristiche di Difesa e Resistenza aumentate di 1 punto fino al termine della partita.

Una miniatura può ricevere solo un singolo Siero del Sangue del Gigante in tutta la partita.

### **Catalizzatore Khor**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 terra, 2 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** Illimitata

Questa magia colpisce solo le truppe che possiedono un'arma con la qualifica "Khor" nel loro equipaggiamento. Il Catalizzatore Khor concede un bonus di +1 al bersaglio di questa magia.

E' possibile spendere gemme di terra e acqua per migliorare gli effetti dell'incantesimo: per ogni coppia di gemme d'acqua e di terra spese il bersaglio ottiene un punto supplementare di Iniziativa.

Il Catalizzatore di Khor può essere lanciato solo una volta sola in tutta la partita su una stessa miniatura.

### **Angelo Tellurico**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 5 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Il mago può trasmettere il potere di Angelo Tellurico a un modello a 5 cm o meno da lui.

Il bersaglio di questo sortilegio guadagna 1d6 supplementare in corpo a corpo che dovrà automaticamente essere piazzato in Attacco. Inoltre acquisisce l'abilità Colpo da Maestro/0.

Il mago può invocare solo un angelo Tellurico alla volta. Egli può più invocare un'altro solo se il beneficiario non è più sul campo di battaglia o se il sortilegio viene dissipato in un qualunque modo.

### **Guerriero della Terra**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il mago può spendere gemme di terra supplementari dopo aver ottenuto un successo sul tiro di magia di questo sortilegio. Ogni gemma spesa permette di aumentare di un punto una caratteristica del bersaglio (INI, ATT, FOR, DIF, RES, TIR, COR o DIS).

Ciascuna caratteristica può essere aumentata solo di un punto grazie a questo sortilegio.

### **Cuore del Gigante**

**Potere:** 1

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale**Portata:** 30 cm**Durata:** Fino al termine della partita**Frequenza:** Unica

Questo sortilegio deve essere lanciato su un guerriero-montagna amico nel momento in cui viene eliminato. Se l'incantation ha successo il gigante non può più tornare in gioco fino al termine della partita, ma il POT del mago che lancia l'incantesimo e quello di tutti i maghi di Tir-Na-Bor del suo stesso esercito, è aumentato di 1 punto fino al termine della partita.

Questo modificatore è cumulativo. Tuttavia, non può essere superiore a +3.

Cuore del gigante può essere lanciato solo da un mago di Tir-Na-Bor.

**Ferro dello Spirito****Potere:** 1**Gemme:** X terra**Difficoltà:** DIS del bersaglio**Area d'Effetto:** un combattente amico**Portata:** 15 cm**Durata:** fino al termine del turno**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dell'abilità "Risolutezza/X", dove X e' uguale al numero di gemme utilizzate per il tiro di magia (senza considerare le gemme sacrificate per la maestria).

Il valore di X non puo' essere superiore a 4, ed il sortilegio non ha effetto se il bersaglio possiede già l'abilità Risolutezza.

**Principio d'Inerzia****Potere:** 1**Gemme:** 2 terra**Difficoltà:** RES del bersaglio**Area d'Effetto:** un combattente amico**Portata:** 15 cm**Durata:** fino al termine del turno**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia dei seguenti bonus:

– MOV: +2,5

– Possanza +1

Il bonus di Possanza si applica solo durante lo spostamento del bersaglio al momento della sua attivazione. Esso non viene considerato se il bersaglio viene caricato.

**Volonta' Crudele****Potere:** 1**Gemme:** 2 terra**Difficoltà:** 5**Area d'Effetto:** un combattente amico**Portata:** 15 cm**Durata:** fino al termine del turno**Frequenza:** 1

Il bersaglio puo' spostarsi del totale del suo MOV durante I movimenti d'inseguimento.

**Legge delle Armi****Potere:** 2**Gemme:** 2 terra**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Se il tiro per magia ha successo, il bersaglio guadagna l'abilità "Ambidestro".

Se questi è già capace di effettuare contrattacchi grazie all'abilità "Contrattacco" o "Ambidestro", il sortilegio non ha effetto.

### **Vizio Nascosto**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Il giocatore nomina 2 carte che non sono ancora state attivate (entrambe sue o entrambe dell'avversario). Le carte nominate sono scambiate di posto, anche se una delle due era posta in riserva. Se entrambe erano già in riserva questo sortilegio non ha effetto.

### **Controllo della Materia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Terra

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** illimitata

La difficoltà di Controllo della Materia è uguale al più alto valore tra Forza e Resistenza del modello bersaglio.

Se il test di magia è riuscito, il mago può scambiare liberamente i punti di Forza e di Resistenza del bersaglio l'uno con l'altro. Una volta alterate, le caratteristiche restano modificate fino a fine turno.

Non si può ridurre una caratteristica sotto lo 0 e nemmeno aumentare più del doppio una caratteristica indicata sulla carta di riferimento.

### **Elisir di Ferocia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio beneficia delle abilità "Carica bestiale" e "Grido di guerra/5".

Elisir di Ferocia non ha effetto sugli esseri Elementari, sugli Immortali ed sui combattenti dotati delle abilità "Non Morto" e "Costrutto".

### **Pietrificazione Alchemica**

**Potere:** 5

**Gemme:** 5 terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Una volta riuscita la magia, tirate 1D6 ed applicate l'effetto corrispondente:

- *1 – Rallentamento:* il bersaglio subisce -1 ai risultati finali dei suoi test di INI, ATT, DIF e TIR fino al termine del turno.
- *2-5 – Paralisi:* il bersaglio subisce -1 ai risultati finali dei suoi test di INI, ATT, DIF, TIR, POT ed alla prove di Divination fino al termine del turno. Il suo MOV subisce un modificatore -2.5. Nella fase di mantenimento seguente si lanci un ulteriore d6. Con un 1, il bersaglio subisce l'effetto Rallentamento fino al termine del turno seguente. Gli altri risultati hanno le stesse conseguenze del primo tiro effettuato.
- *6 – Pietrificazione:* il bersaglio è pietrificato. Egli è considerato un elemento di scenario indistruttibile, inalterabile ed inamovibile. Il bersaglio può essere liberato da questo incantamento grazie ad un effetto che dissipi i sortilegi. Se è ancora pietrificato al termine dell'ultimo turno di gioco, il bersaglio è considerato una perdita.

## **TIFONISMO:**

### **Teletrasporto Minore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo se il mago è libero da qualsiasi avversario.

Se il tiro di magia ha successo, il giocatore sceglie un punto del terreno ad una distanza massima di 30 cm dal mago. Il mago deve disporre di una linea di vista verso questo punto al suolo.

La miniatura del mago è piazzata nel punto designato.

Questo spostamento eccezionale non permette di entrare in contatto con un avversario. Inoltre non conta come un azione; il mago può perciò spostarsi in modo normale, qualora non l'avesse ancora fatto.

### **Promessa di Tormenti**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Le penalità per le Ferite subite dal bersaglio sono raddoppiate.

### **Sprofondare**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce -2,5 MOV. Egli non può effettuare movimenti d'inseguimento e la difficoltà di tutti i suoi test di disingaggio è aumentata di due punti.

### **Ali degli Abissi**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** il Mago

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro per magia ha successo, il Mago guadagna Volo (MOV 20 in volo) fino al termine del turno. Egli può prolungare gli effetti di questo sortilegio da un turno all'altro spendendo una gemma di tenebre alla fine della fase di mantenimento.

Se sta volando quando il sortilegio termina, il mago è Ucciso.

Ali degli Abissi non può essere lanciato da un mago il cui MOV, così com'è scritto sulla carta, sia

inferiore o uguale a 5.

**Marcia Funebre**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 tenebra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un Combattente Nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Permanente

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo , il mago beneficia di un bonus +2 sul risultato finale dei suoi test d'Attacco e di Difesa, oltre che sui tiri per ferire (conseguenti agli attacchi in corpo a corpo) contro il bersaglio della Marcia funebre. Inoltre, se il bersaglio infligge al mago un tiro per ferire in seguito ad un attacco in corpo a corpo, egli subisce un -2 al risultato finale di questo tiro.

Un combattente qualsiasi può essere influenzato da una sola Marcia funebre per volta.

Un mago non può colpire simultaneamente più combattenti con questo sortilegio. Egli deve eliminare il suo bersaglio prima di lanciare il sortilegio su un altro combattente.

## **TIFONISMO** (Succubi e Moloch)

### **Lancia degli Abissi**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 30 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Se il tiro per magia ha successo, il combattente subisce un Tiro per Ferire (FOR 10).

### **Armi Démoniache**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Le armi nere dei combattenti amici situati anche parzialmente a 10 cm o meno dal mago ed allo stesso livello d'altitudine beneficiano dell'effetto "Arma Sacra".

### **Fame Mistica**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Se il tiro per magia ha successo il combattente bersaglio perde metà della sua riserva di mana/fede temporanea, arrotondata per eccesso.

### **Rintocco Funebre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo può avere come bersaglio solo un combattente in ferita Critica.

Se il lancio dell'incantesimo ha successo il bersaglio è eliminato e viene immediatamente rimosso dal gioco, indipendentemente dagli effetti che dicono il contrario di cui beneficiava.

### **Lebbra Mostruosa**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Se il tiro per magia ha successo, il combattente bersaglio acquisisce l'abilita' "Paria".

### **Pestilenza Demoniac**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro per magia ha successo, il combattente bersaglio ottiene Effimero/4.

I combattenti nemici del Mago guadagnano Effimero/5 finche' si trovano, anche parzialmente, a 10 cm o meno dal bersaglio.

Pestilenza Demoniac puo' essere mantenuta da un turno all'altro pagando 2 gemme di Tenebre durante la fase di mantenimento del mago.

Pestilenza Demoniac non ha effetto sui Costrutti, I Morti Viventi e gli Immortali.

### **Ombra della Peste**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Effetto: Ombra della Peste ha effetto su tutti i combattenti situati a 20 cm o meno dal mago e al suo stesso livello di altitudine.

Le vittime non possono recuperare livelli ferite in alcun modo fino al termine del turno.

### **Velocita' Demoniac**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Tutti combattenti alleati, situati a 10 cm o meno dal mago, beneficiano di +5 MOV fino al termine del turno. Questo bonus non si cumula con altri effetti di gioco che aumentano il MOV.

### **Impotenza**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il mago puo' spendere 2 gemme di Tenebra dopo ogni test di INI, ATT, FOR, DIF, COR, POT o FEDE effettuato dal bersaglio. Il test designato e' cancellato e rilanciato. Un test puo' essere

rilanciato solo una volta grazie a questo effetto. Se il combattente beneficia di un effetto che dia la possibilità al giocatore di ripetere un test, entrambi gli effetti si annullano a vicenda. Una volta lanciato con successo, Impotenza funziona anche se il bersaglio del sortilegio è oltre la portata dello stesso.

### **Sottomissione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il combattente bersaglio deve mettere in difesa almeno lo stesso numero di dadi che mette in attacco e non può effettuare movimenti di inseguimento.

### **Bellezza del Diavolo**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 3

Se il tiro per magia ha successo, il bersaglio diventa Paria.

Se si tratta di un Fedele della Luce o del Destino egli subisce un Tiro per Ferire con Forza pari alla sua riserva di FT al momento del lancio di Bellezza del Diavolo.

I Costrutti, gli Immortali, i Nonmorti e i Giusti non possono essere bersaglio da bellezza del Diavolo.

### **Piccola Morte**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il bersaglio è considerato come aver già attivato.

## **TORMENTI:**

### **Esaltazione della Sofferenza**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un Divoratore amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

La Resistenza del combattente aumenta di 2 punti per ogni ferita che egli subisce sotto l'effetto di questo sortilegio.

Se egli beneficia di Implacabile può scegliere di aumentare il valore dell'abilità anziché la Resistenza (max +1). Questi bonus durano fino al termine della partita.

Una miniatura può godere degli effetti di una sola "Esaltazione della Sofferenza" per volta.

### **Guardia Sanguinante**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** POT del mago +2

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima che il mago incassi un tiro per ferire.

Se il tiro di magia riesce egli beneficia di Istinto di Sopravvivenza o di +1 al tiro se già ne beneficia.

Prima di effettuare il tiro di Istinto di Sopravvivenza il mago può spendere fino a 2 gemme d'acqua: ogni gemma così spesa aumenta il risultato del tiro di altrettanti punti.

Un risultato di 1 sul dado resta un fallimento.

Il mago può lanciare più volte Guardia Sanguinante su se stesso nel corso dello stesso turno.

### **Decadenza Ineluttabile**

**Potere:** 2

**Gemme:** X acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Per lanciare il sortilegio possono essere usate da 1 a 3 gemme (le gemme di maestria non contano).

Se il tiro di magia riesce il bersaglio subirà una penalità in RES pari al numero di gemme usate x3 durante il prossimo tiro per ferire che riceverà.

### **Massacro**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** FOR del bersaglio -2

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di Implacabile/1 o di +1 (max: 3) se possiede già questa abilità.

### **Furore dello Scorticato**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

La Forza dell'obiettivo è aumentata di 1 punto per ogni livello di ferite subito.

Un combattente a Ferita Leggera beneficia di un +1 in FOR, +2 se è a Ferita Grave e +3 se il bersaglio è a Ferita Critica.

Se il bersaglio viene curato, il bonus di FOR varia di conseguenza.

Uno stesso combattente amico può essere bersaglio di un solo "Furore dello Scorticato".

### **Morso dell'anima**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

La difficoltà è uguale al COR/PAU stampato sulla carta del bersaglio. Se questi non li possiede è uguale alla sua RES.

Il bersaglio subisce -1 al risultato finale dei suoi test di INI, ATT, DIF, TIR, POT e Divination. La penalità non si applica ai tiri di recupero mana.

### **Patto degli Incatenati**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo può essere lanciato solo su un combattente amico ingaggiato in corpo a corpo e dotato nel suo equipaggiamento di Catene del Massacro o della Calamità.

Il bersaglio perde un dado di combattimento in corpo a corpo fino al termine del turno. In contropartita il mago beneficia di un bonus in base alle catene del bersaglio:

- *Catene del Massacro*: il mago ottiene +2 ATT e FOR fino al termine del turno

- *Catene della Calamità*: il mago ottiene un dado di combattimento supplementare fino al termine del turno.

Se il bersaglio ha entrambi i tipi di Catena il mago deve scegliere uno dei due bonus.

Il mago non può lanciare questo incantesimo su se stesso.

## **URLI/ULULATI:**

### **Criniera Ardente**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il Wolfen bersaglio vede la sua paura aumentata di 2 punti. Il bonus non si trasmette con gruppo di comando. In contropartita non può utilizzare artefatti, carte esperienza, sortilegi e abilità che includano una qualche forma di furtività (esploratore ecc..). Può anche essere caricato da un nemico che non lo vede all'inizio della sua attivazione.

Il sortilegio termina se il bersaglio viene ferito alla testa.

### **Banchetto Sacro**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il prossimo UCCISO che il bersaglio di Banchetto sacro infliggerà in corpo a corpo gli permetterà, se lo desidera, di recuperare un livello di ferite. In questo caso egli non potrà effettuare movimenti d'inseguimento. Se il combattente eliminato dal bersaglio è un fedele, il bersaglio potrà essere curato di due livelli di ferite.

Una miniatura può beneficiare di un solo Banchetto sacro alla volta e l'incantesimo termina non appena il bersaglio beneficia del suo effetto.

Non è possibile recuperare livelli di ferite uccidendo un non-morto, un costruito, un immortale o un essere elementale.

### **Guardia Sanguinante**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1acqua

**Difficoltà:** POT del mago +2

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima che il mago incassi un tiro per ferire.

Se il tiro di magia riesce egli beneficia di Istinto di Sopravvivenza o di +1 al tiro se già ne beneficia.

Prima di effettuare il tiro di Istinto di Sopravvivenza il mago può spendere fino a 2 gemme d'acqua: ogni gemma così spesa aumenta il risultato del tiro di altrettanti punti.

Un risultato di 1 sul dado resta un fallimento.

Il mago può lanciare più volte Guardia Sanguinante su se stesso nel corso dello stesso turno.

### **Decadenza Ineluttabile**

**Potere:** 2

**Gemme:** X acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Per lanciare il sortilegio possono essere usate da 1 a 3 gemme (le gemme di maestria non contano). Se il tiro di magia riesce il bersaglio subirà una penalità in RES pari al numero di gemme usate x3 durante il prossimo tiro per ferire che riceverà.

### **Massacro**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** FOR del bersaglio -2

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di Implacabile/1 o di +1 (max: 3) se possiede già questa abilità.

### **Morso dell'anima**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

La difficoltà è uguale al COR/PAU stampato sulla carta del bersaglio. Se questi non li possiede è uguale alla sua RES.

Il bersaglio subisce -1 al risultato finale dei suoi test di INI, ATT, DIF, TIR, POT e Divination. La penalità non si applica ai tiri di recupero mana.

### **Richiamo del Sangue**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il giocatore sceglie una carta della sua sequenza di attivazione che non sia stata attivata. Essa viene immediatamente attivata e rimossa dalla sequenza di attivazione.

### **Maledizione della Bestia**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un divoratore amico

**Portata:** speciale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio deve essere lanciato nel momento in cui un divoratore amico entro 30 cm viene ucciso. Il mago non necessita di una linea di vista sul bersaglio per lanciare questo sortilegio.

Se l'incantesimo riesce tutte le miniature nemiche in contatto di base col bersaglio devono immediatamente effettuare un test di Effimero/5 come se possedessero questa abilità.

Il mago può lanciare questo incantesimo su se stesso nel momento in cui viene eliminato: in questo caso la difficoltà del test di Effimero è 4.

I combattenti colpiti dagli effetti di questa magia non mantengono la capacità Effimero dopo aver risolto il test. Uno stesso combattente può subire più Malezioni della Bestia nel corso dello stesso turno.

### **Morte Certa**

**Potere:** libero

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** speciale

Il potere di questo incantesimo va scelto al momento della costituzione dell'armata. La frequenza dell'incantesimo è pari al potere scelto per esso.

L'incantesimo deve essere lanciato subito dopo che il bersaglio ha subito un tiro per ferire che non gli ha inflitto ferite. Se l'incantesimo ha successo il tiro per ferire viene ripetuto.

Una stessa miniatura può essere bersaglio di questo incantesimo una sola volta per turno, che esso sia con successo o meno.

### **Presagio Sanguinante**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato all'inizio della fase di Movimento.

Fino al termine del turno ogni combattente ucciso nel raggio di X cm dall'incantatore permette al giocatore che controlla il mago di aggiungere 1 punto al risultato finale del suo prossimo tiro di tattica. X è pari al doppio della difficoltà scelta per questa magia.

### **Sommosa Carminia**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Per effetto di questo sortilegio, il bersaglio subisce una ferita a Forza 0. Se il suo stato di salute si aggrava a causa di questa ferita, tutti i combattenti che dispongono dell'abilità Uccisore Nato, Posseduto o Furia Guerriera guadagnano Flagello contro il bersaglio del sortilegio.

Questo sortilegio non può bersagliare Costrutti o Personaggi.

### **Agilità delle Ninfe**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** ATT del bersaglio +2  
**Area d'Effetto:** un combattente amico  
**Portata:** 15 cm  
**Durata:** fino a fine turno  
**Frequenza:** 2  
Il bersaglio beneficia dell'abilità Fine Lama.

### **Sussurro pericoloso**

**Potere:** 3  
**Gemme:** 2 acqua  
**Difficoltà:** 8  
**Area d'Effetto:** un wolfen o un divoratore  
**Portata:** 10 cm  
**Durata:** speciale  
**Frequenza:** Illimitata  
Per ciascun bersaglio si lanci 1D6 e si consulti la tabella seguente:

- 1: -2,5 MOV, -1 INI, ATT e DIF
- 2: +2,5 MOV 34
- 3: +1 INI
- 4: +1 ATT
- 5: +1 DIF
- 6: +2,5 MOV, +1 INI, ATT e DIF

Una miniatura può essere bersaglio di un solo “sussurro pericoloso” alla volta. Gli effetti terminano nel momento in cui il bersaglio ottiene un 1 su un qualunque tiro di dado.

### **Trappola dei lupi**

**Potere:** 2  
**Gemme:** 2 acqua  
**Difficoltà:** 8  
**Area d'Effetto:** un combattente nemico  
**Portata:** 20 cm  
**Durata:** fino a fine turno  
**Frequenza:** 1

Al termine di ogni suo spostamento il bersaglio subisce un tiro per ferire con FOR pari a metà dei centimetri che ha percorso (arrotondato per eccesso).

Ai fini dell'incantesimo un cambio di fronte non è considerato uno spostamento.

### **Offerta di Sangue**

**Potere:** 2  
**Gemme:** 2 acqua  
**Difficoltà:** 7  
**Area d'Effetto:** un combattente amico  
**Portata:** 15 cm  
**Durata:** speciale  
**Frequenza:** 3

L'offerta di sangue deve essere lanciata su un combattente amico subito prima che effettui un tiro per Ferire in corpo a corpo contro un avversario. Se l'Incantation è un successo ed il tiro per Ferire elimina l'avversario, il combattente bersaglio è guarito di un livello di ferite.

Questo incantesimo può essere lanciato più volte per turno sullo stesso bersaglio. Un combattente accanito non può tornare in gioco grazie a questo incantesimo se è stato eliminato nel turno in corso.

### **Preservazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un wolfen

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questa magia va lanciata subito dopo un tiro per ferire nemico contro il bersaglio. Se l'incantesimo riesce il tiro è annullato e non infligge alcuna ferita.

Se il tiro di magia è un fallimento il risultato del tiro per ferire è letto una riga più in basso sulla tabella delle ferite.

### **Artigli Spirituali**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 acqua, 2 aria

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo si effettuino 3 test di attacco contro il bersaglio utilizzando ATT 5.

Questi test non possono essere influenzati da nessun effetto di gioco.

Il bersaglio effettua un normale test di difesa per ognuno di questi attacchi, utilizzando il suo valore di DIF al momento del lancio della magia, e per ogni attacco non parato il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 6).

I tiri per ferire vengono risolti subito dopo l'attacco che li ha causati.

Se il bersaglio muore prima che vengano risolti tutti gli attacchi, gli attacchi rimasti sono persi senza altre conseguenze.

### **Il Massacro**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 15 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di +3 FOR. Se il bersaglio è affiliato alla Rivelazione del Massacro, allora la durata di questo incantesimo diviene "fino al termine della partita".

Non è possibile cumulare più volte i bonus conferiti da questo incantesimo.

### **Rabbia della Iena**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

All'inizio di ogni combattimento cui partecipa, il mago può spendere gemme per acquisire dadi di combattimento. Ogni gemma spesa conferisce un dado di combattimento supplementare.

## INCANTESIMI ELEMENTALI

### GENERALI:

#### Attacco Primario del (uno dei sei elementi)

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 dell'elemento scelto

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

L'elemento di questa magia va scelto in fase di costituzione dell'armata fra uno dei 6 Elementi.

Lanciare 1D6 dopo essere riusciti nel vostro tiro d'Incantation. La tabella qui di sotto indica l'effetto dell'Attacco Primario:

- 1: la gemma di Mana si spezza nelle mani del Mago disperdendo inutilmente il Mana. L'attacco Primario è senza effetto.
- 2-3: la gemma esplode in prossimità del bersaglio e libera la sua energia. La vittima è "Stordita".
- 4-6: la gemma esplode a contatto col nemico, il quale subisce una "Ferita Leggera".

#### Evocazione dell'Elementale Maggiore del (uno dei sei elementi)

**Potere:** 3

**Gemme:** 5 dell'elemento scelto

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Unica

L'elemento di questa magia va scelto in fase di costituzione dell'armata fra uno dei 6 Elementi. A seconda dell'elemento scelto varia il profilo dell'Elementale Maggiore Evocato.

Prima del tiro di magia, deve essere posto a 15 cm o meno del mago un segnalino che indichi il luogo in cui l'elementale è destinato a comparire.

Viene poi effettuato il test di Potere. Se il D6 indica "1" l'Elementale non compare.

Con qualsiasi altro risultato, il segnalino è rimpiazzato dalla miniatura dell'elementale e la reazione di quest'ultimo è determinata in funzione del risultato finale del test di Potere.

- *0 o meno/Annientamento:* L'Elementale scompare immediatamente
  - *Da 1 a 5/Disaccordo:* L'elementale si ribella. A partire dalla prossima attivazione del mago, l'elementale si sposta del doppio del suo MOV verso il mago e lo impegna se ne ha la possibilità. In caso contrario, non impegna nessun altro combattente. Poiché che il mago e l'elementale vengono attivati nello stesso momento, il giocatore dovrà effettuare un test d'Iniziativa per ciascun di essi. Colui che ottiene il risultato finale più alto è attivato per primo. Se l'elementale giunge in contatto con il mago, esso è controllato dal giocatore avversario durante la fase di combattimento. Se il mago viene eliminato dall'Elementale o quando l'Elementale viene attivato il mago non è più sul campo di battaglia, l'Elementale resta fermo sul posto senza agire ed in Corpo a Corpo mette tutti i dadi in difesa.
  - *Da 6 a 10/Alleanza:* Il mago fatica a controllare l'elementale. Durante la sua prossima attivazione l'elementale carica o ingaggia il combattente nemico più vicino a lui.
  - *Da 11 a 15/Obbedienza:* Il mago controlla perfettamente l'elementale. Questo è attivo come qualsiasi altro combattente dell'armata.
  - *Da 16 a 20/Sinergia:* Il mago controlla l'elementale. Quest'ultimo gli procura alcuni bonus finché conserva lo stesso comportamento. Questi bonus variano in funzione del tipo di Elementale.
- Tenebre, Fuoco ed Aria: +1 in ATT e FOR*

*Luce, Terra ed Acqua: +1 in DIF ed in RES*

• **21 o +/Simbiosi:** Si applica lo stesso effetto di Sinergia. L'elementale benefica di alcuni bonus finché conserva lo stesso comportamento. Questi bonus variano in funzione del tipo di Elementale.

*Tenebre, Fuoco ed Aria: +2 in ATT e FOR*

*Luce, Terra ed Acqua: +2 in DIF ed in RES*

Durante ogni fase di mantenimento l'elementale modifica il suo comportamento passando a quello che precede quello che ha avuto nel turno in corso (se era in Simbiosi passa in Sinergia e così via).

Se il mago spende 3 gemme dell'Elemento da cui proviene l'Elementale, l'Elementale non modifica il suo comportamento. Se il mago spende 5 l'elementale migliora il suo comportamento passando a quello seguente al comportamento mantenuto nel corso del turno (da Alleanza ad Obbedienza).

Eccettuati i punti precedenti, l'evocazione degli elementali segue le stesse regole di evocazione dei combattenti descritti a pag. 79 del manuale.

### **Sorgente Elementale del (uno dei sei elementi)**

**Potere:** 2

**Gemme:** 5 dell'elemento scelto

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Unico

L'elemento di questa magia va scelto in fase di costituzione dell'armata fra uno dei 6 Elementi.

Se il tiro di magia ha successo, un segnalino delle dimensioni di una base di fanteria (2,5 x 2,5 cm) è posto in contatto con il mago. Sul segnalino sono disposte 5 gemme dell'Elemento corrispondente alla fonte.

In seguito, qualsiasi mago (amico o nemico) può attingere gemme dalla riserva della sorgente, a condizione che ne domini l'Elemento corrispondente. Questa azione deve essere effettuata durante l'attivazione del mago, prima o dopo il suo spostamento. Per far questo, egli deve restare in contatto con la sorgente. Le gemme così acquisite si sommano alla riserva del mago. Esse non gli permettono quindi di superare la sua capacità massima.

Durante ogni fase mistica che segue l'evocazione della sorgente, viene effettuato un tiro di recupero mana per quest'ultima. Si considera che abbia POT 5 ed il rango "Iniziato". Se il risultato del tiro naturale è 1 la sorgente scompare immediatamente con tutte le gemme che contiene.

Una sorgente produce solo gemme del suo elemento e non può contenerne più di dieci.

*Speciale:* La carta d'evocazione della sorgente deve essere eliminata dopo che il sortilegio è stato lanciato con successo. Il mago non può più rilanciarla nel corso della partita. E' però possibile acquisire più esemplari del sortilegio al momento della costituzione dell'esercito. Il mago può ugualmente acquisire sorgenti di Elementi diversi.

Qualunque sia il numero di esemplari di questo sortilegio di cui dispone, un mago può lanciarlo una sola volta per turno (anche se si tratta di sorgenti di Elementi differenti).

## **ELEMENTALE ACQUA:**

### **Acque Torbide**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio è considerato come un Esploratore che non ha ancora rivelato la sua posizione. Egli conserva questo stato finché rispetta le condizioni d'applicazione dell'abilità Esploratore.

### **Scudo di Bruma**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** contatto

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio guadagna l'abilità "Rigenerazione/6". Una miniatura che ha già quest'abilità diminuisce il suo valore di un punto.

Gli effetti di Scudo di bruma si interrompono non appena il bersaglio subisce una nuova Ferita.

"Stordito" e "Ucciso" non sono da considerarsi Ferite per questo caso. Una miniatura può ricevere un solo Scudo di bruma per volta.

Questo sortilegio non può essere lanciato su Non-morti, Costrutti o Elementali.

### **Confusione**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il mago dispone di un dado di combattimento in meno per la prossima fase di combattimento. In compenso, la difficoltà di tutti i tiri di cui è il bersaglio designato è aumentata di due punti.

Inoltre, se il mago fa ricorso alla difesa sostenuta, la difficoltà dei suoi test di Difesa è aumentata di 1 solo punto anziché 2.

### **Danza dell'Acqua**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 acqua

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Sotto l'effetto di questo sortilegio, il bersaglio beneficia dell'abilità Balzo ed è in grado di attraversare i terreni difficili come se si trattasse di terreni normali.

### **Intralci Acquatici**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Il MOV del bersaglio è uguale a 0.

### **Perla Purificante**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** Contatto

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La difficoltà di quest'incantesimo è proporzionale allo stato di salute del bersaglio: Leggera/6, Grave/9, Critica/12.

Se l'incantation è un successo, il bersaglio recupera immediatamente una Ferita.

I Non-Morti, i costrutti e le creature elementali legate al Fuoco non possono beneficiare degli effetti della Perla Purificante.

### **Annegamento Elementale**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Unica

Il giocatore posiziona la sagoma di dispersione sul combattente bersaglio. Tutti i combattenti che si trovano anche parzialmente sotto la sagoma subiscono un tiro per Ferire con FOR 0. Per questo tiro la RES del bersaglio viene considerata pari a 0.

Annegamento Elementale non ha effetto sui Non-Morti, i Costrutti, gli Immortali e gli Elementali.

### **Tromba Assordante**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio subisce un -2 al risultato finale dei suoi tiri di Divination, oltre che dei suoi test di Tiro e Potere. Tutti i combattenti in contatto di base con lui subiscono lo stesso effetto.

Durante ogni fase di mantenimento che segua il lancio di questo sortilegio, il mago può spendere gemme d'acqua per prolungare gli effetti. Il bersaglio deve allora effettuare un test d'Iniziativa con difficoltà uguale a 3 volte il numero di gemme spese in questo modo dal mago.

Se il test riesce, il sortilegio è dissipato. In caso contrario è prolungato fino alla prossima fase di mantenimento.

### **Rabbia Interiore**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 4 + FOR del bersaglio

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Se l'Incantation è un successo, il bersaglio della Rabbia Interiore subisce un tiro per Ferire con Forza pari al risultato finale del tiro d'Incantation del Mago.

La Rabbia Interiore non ha alcun effetto sui Costrutti, i Non-Morti e le creature Elementali provenienti dall'Acqua.

### **Ciclo Eterno**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un combattente

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Subito prima di effettuare il test di Potere, il giocatore sceglie uno dei tre possibili effetti di questo sortilegio. La difficoltà e le conseguenze di Ciclo Eterno variano in funzione dell'effetto scelto:

- *Disincanto:* La difficoltà del sortilegio è 9. Se il tiro di magia ha successo, tutti i sortilegi attivi sul bersaglio, sono immediatamente dissipati. Solo i sortilegi stessi sono dissipati, non i loro eventuali effetti permanenti (Ferite, perdite di punti caratteristica, ecc.)

- *Purificazione:* Questo effetto può bersagliare solo gli esseri elementali, gli Immortali ed i combattenti dotati dell'abilità "Non-morto" o "Costrutto". Esso non può bersagliare un Personaggio. La difficoltà è uguale a 5 + COR (o PAU) stampata sulla carta di riferimento del bersaglio.

Se il tiro di magia riesce, il bersaglio viene immediatamente eliminato e rimosso dalla partita.

- *Rinascita:* La difficoltà del tiro di magia è uguale a 4+RES del bersaglio. Se il tiro di magia riesce, il bersaglio viene curato di tutte le sue Ferite.

### **Ninfa**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può bersagliare il mago stesso o un combattente amico in qualsiasi punto del campo di battaglia, anche fuori dal campo visivo del mago.

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio è curato da tutte le sue Ferite.

Se il beneficiario di questo sortilegio non è stato il mago allora esso è scartato non può più essere lanciato per il resto della partita.

Se è il mago ad essere guarito, il giocatore lancia 1d6: con 3 o più, Ninfa può nuovamente essere utilizzato alle normali condizioni. Con 1 o 2, essa è scartata e non può più essere lanciata.

In entrambi i casi, il sortilegio può essere eliminato solo se il tiro di magia ha successo.

Ninfa non può bersagliare gli esseri elementali o gli Immortali legati al Fuoco o alle Tenebre né i combattenti dotati delle abilità "Non-morto" o "Costrutto".

### **Bacio di Mnèmosine**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 acqua

**Difficoltà:** 4 + il POT del bersaglio

**Area d'Effetto:** Un mago

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio del Bacio di Mnemosyne dimentica uno dei suoi incantesimi tirato a caso. Questa dimenticanza dura fino al termine del turno, ma può essere prolungata un turno dopo l'alto se il Mago è ancora a 20 cm o meno dal bersaglio e spende una gemma d'acqua.

In questo caso il Mago scelto come bersaglio potrà tentare di Contrastare nuovamente il sortilegio del Bacio di Mnemosyne, ma non potrà Assorbirlo.

### **Vendetta dell'Onda**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Grazie alla Vendetta dell'Onda, il Mago può donare al suo corpo tutte le proprietà dell'acqua, la sua instabilità come la sua forza, diventando inafferrabile e implacabile. L'adattabilità soprannaturale del Mago gli permette di scambiare dei punti tra le sue caratteristiche. Il giocatore somma i punti delle caratteristiche d'Attacco e Difesa e suddivide il risultato come preferisce nelle caratteristiche concernenti. Egli lo fa lo stesso per la Forza e la Resistenza.

Gli eventuali cambi si effettuano subito dopo il tiro d'Incantation della Magia e durano fino al termine del turno.

Il mago può prolungare questo stato un turno dopo l'altro spendendo una gemma d'acqua durante la fase di mantenimento. All'inizio della sua attivazione egli potrà nuovamente cambiare i suoi punteggi.

### **Velo di Bruma**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, un segnalino di mana è piazzato ai piedi del mago. Il sortilegio agisce in un raggio di 40 cm attorno a questo segnalino. Finché il sortilegio è attivo, all'interno di questo perimetro le linee di vista non possono superare i 10 cm. Questo significa che ogni linea di vista è bloccata se deve attraversare la bruma per 10 cm o più.

L'effetto del sortilegio può essere prolungato di turno in turno se il mago spende 2 gemme d'Acqua durante la fase di mantenimento. Questo è possibile solo se il mago si trova a meno di 10 cm dal segnalino (non ha bisogno di avere una linea di vista nei confronti di quest'ultimo).

## **ELEMENTALE ARIA:**

### **Flusso di Nullità Assoluta**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Una miniatura nemica

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato prima di un qualunque tiro di dadi avversario. La caratteristica richiesta per il tiro in questione viene considerata pari a 0 per il tiro di dadi che segue, ed unicamente per questo.

Questo incantesimo non ha effetto sui Personaggi, i Non-Morti e i Costrutti.

### **Fischio Stridente**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Personale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Tutte le miniature in un raggio di 20 cm intorno al Mago devono effettuare un test di Disciplina con difficoltà pari a quella scelta per l'incantesimo, tutti quelli che lo falliscono sono considerati Storditi.

Il fischio Stridente non ha effetto sui Maghi che padroneggiano l'Aria, i Costrutti, i Posseduti e i Non-Morti

### **Vento Trasportatore**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Personale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato quando il mago viene attivato (prima del suo spostamento). Se il mago è libero da qualsiasi avversario, un vento magico lo solleva e lo trasporta ad una distanza massima di 25 cm. Quando si sposta in questo modo, il mago ignora tutti gli ostacoli e tutti i tipi di terreno. Questo movimento sostituisce lo spostamento normale del mago. Esso può essere considerato un impegno o una marcia. In entrambi i casi il potenziale di spostamento resta di 25 cm. Se il mago è in contatto con uno o più avversari, Vento Trasportatore gli permette di riuscire automaticamente nel suo tiro di disimpegno (deve però ugualmente soddisfarne le condizioni necessarie). Una volta effettuato il disimpegno, il mago può effettuare il suo spostamento. La frequenza di questo sortilegio non può in nessun caso essere aumentata.

### **Velocità del Vento**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

I combattenti di Taglia Molto Grande non possono beneficiare degli effetti di questo sortilegio. La difficoltà è uguale a 2+RES stampata sulla carta del bersaglio. Quest'ultimo beneficia di +2,5 MOV e dell'abilità Balzo. Egli non può più far ricorso all'abilità Assillo né piazzare segnalini Tappola o Esca.

Il bonus di MOV si applica anche al MOV aereo se il bersaglio lo possiede.

### **Soffio di Invisibilità**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 3

Il combattente designato beneficia dell'abilità Bersaglio/X. Il valore di X associato all'abilità dipende dalla difficoltà scelta:

- 6: Bersaglio/+1
- 8: Bersaglio/+2
- 10: Bersaglio/+3

### **Turbini di Precisione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Una miniatura amica

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Una volta lanciato con successo questo sortilegio, le caratteristiche di Tiro ed Iniziativa del bersaglio aumentano di 1 punto.

Una miniatura può beneficiare dei Turbini di Precisione una sola volta a partita.

### **Simbiosi**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Nessuna

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Per effetto di quest'incantesimo, il Mago acquisisce l'Abilità Spirito dell'Aria e considera il 5 come se fossero 6 durante i suoi tiri d'Incantation per magie composte solo d'Aria. Questo effetto termina a fine turno.

La Simbiosi è terribilmente potente, il mago non può lanciare quest'incantesimo per due turni consecutivi.

### **L'Arte Misteriosa**

**Potere:** 6

**Gemme:** 2 aria

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 2

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio subisce un tiro per Ferire (FOR 0). Per questo tiro, la RES del bersaglio è considerata uguale a 0. Gli effetti che influenzano i risultati dei tiri per Ferire si applicano comunque in modo normale.

### **Tornado**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio subisce un tiro per Ferire (FOR 0).

In seguito, il tornado resta sul posto. Finché il bersaglio non si sposta di almeno 2,5 cm, si considera che egli si trovi ancora entro l'area d'effetto. Finché è in quest'area il bersaglio non può né tirare né essere bersaglio diretto di un tiro (tranne che di tiri d'artiglieria).

Durante ogni fase di mantenimento dopo il tiro di magia, il mago può prolungare il sortilegio spendendo 2 gemme d'Aria. Il tornado resta allora sul posto un turno in più. Se il mago spende 1 gemma d'Aria in più, il mago può spostare il tornado di 20 cm e colpire un altro bersaglio (o lo stesso) entro il suo campo visivo.

### **Mano dei Giganti**

**Potere:** 5

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il bersaglio subisce un tiro per Ferire di FOR uguale alla difficoltà scelta per il tiro di magia (massimo: 15). Si lanci 1d6 per ogni combattente amico o nemico presente a 2,5 cm o meno dal bersaglio. Con 4+ il combattente subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà della difficoltà scelta per il tiro di magia (arrotondata per eccesso).

### **Purificazione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 aria

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La Purificazione può essere utilizzata solo su un Elementale o una creatura evocata utilizzando gemme di Tenebra o Terra. Il Mago che desidera esorcizzare questa creatura deve riuscire in un tiro d'Incantation la cui Difficoltà è superiore di 3 punti al tiro dell'evocazione stessa.

Se il tiro è un successo la creatura evocata si smaterializza all'inizio della prossima fase di Recupero del Mana.

La Purificazione non può essere utilizzata che su miniature che sono state evocate sul campo di battaglia.

**Asfissia**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 aria

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Per effetto di quest'incantesimo, il combattente è automaticamente STORDITO.

All'inizio del turno seguente, il Mago può spendere 2 gemme d'Aria supplementari per mantenere la coesione della bolla e privare il guerriero avversario di ossigeno per un turno in più. Quest'ultimo subisce allora una Ferita Leggera. Se il Mago continua i turni seguenti, lo status si aggrava sempre di una ferita. Se la miniatura bersaglio si trova a più di 30 cm dal Mago all'inizio del turno, quest'ultimo è incapace di mettere la coesione dell'incantesimo e quest'ultimo termina. Quest'incantesimo non ha effetto sui Costrutti, gli Immortali, i Non-Morti e i Posseduti.

## **ELEMENTALE FUOCO:**

### **Immolazione**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 25 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Se l'incantesimo è stato lanciato con successo, l'Immolazione aumenta di 1 punto le caratteristiche di Attacco o Forza del bersaglio. Questo effetto perdura finché il combattente non subisce una ferita.

Se il lancio dell'incantesimo è un fallimento il mago subisce un colpo con Forza 0. Questo incantesimo può essere lanciato più volte per round sullo stesso bersaglio.

### **Pirotecnica**

**Potere:** 2

**Gemme:** X fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La Pirotecnica può essere lanciata solo su un combattente con un arma a distanza.

Se il lancio della magia è un successo la Forza del prossimo tiro del combattente è aumentata del numero di gemme spese per lanciare il sortilegio. (le gemme spese per la maestria non contano)

Questo bonus non si applica se il combattente fa da servente o sostituto ad una macchina da guerra.

Una volta che il tiro è stato risolto, sia esso andato a segno o meno, la magia ha termine.

Se il risultato del tiro d'Incantation è un 1 naturale, la Magia instabile esplose: il tiratore bersagliato incassa un Ferita con Forza pari al numero di gemme spese per quest'incantesimo.

### **Nube Incandescente**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Mettete la carta dell'incantesimo sul terreno, essa è la superficie occupata dalla nube.

Tutte le miniature che sono in questa zona non hanno più linea di vista. Allo stesso modo, la nube impedisce alle miniature all'esterno di vedere quelle al suo interno.

Se un guerriero passa un turno completo all'interno della nube incandescente, le bruciature gli infliggono una Ferita Leggera.

La nube scompare quando il mago lo vuole, nel qual caso ritirate la carta dal terreno. Solo allora sarà possibile evocare una nuova Nube incandescente.

### **Accensione**

**Potere:** Speciale

**Gemme:** 2 fuoco

**Difficoltà:** 4 + RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 4

Quando costituite la vostra armata, scegliete la Potenza assegnata a quest'incantesimo del Mago che lo possiede.

L'accensione colpisce la creatura che non appartengono all'ordine naturale delle cose: Non-Morti, Costrutti, Essere Elementali ed Immortali.

Se l'Incantation è un successo, la creatura bersaglio subisce un tiro per Ferire con Forza pari alla Potenza scelta per quest'incantesimo moltiplicata per 2. La Potenza assegnata non può essere superiore a 5.

### **Muro di Fuoco**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, due segnalini devono essere posizionati entro 10 cm dal mago ed entro il suo angolo di visuale. Questi segnalini non devono essere lontano più di 10 cm l'uno dall'altro e nessuna miniatura deve trovarsi sulla linea che li lega (linea che si crea al momento del tiro di magia).

Questa linea virtuale è larga 1 cm e rappresenta il muro di fiamme.

Questo blocca ogni linea di vista a livello 0 e la sua altezza è di 7 cm. Esso può essere attraversato. Qualsiasi combattente che vi passa attraverso subisce una Ferita Leggera.

Un mago può prolungare l'effetto del sortilegio di turno in turno durante la fase di mantenimento. Per farlo deve disporre di una linea di vista verso ogni muro di fuoco da mantenere e spendere 1 gemma di fuoco per ognuno di essi. Se un muro di fuoco non è alimentato in questo modo, scompare al termine della fase di mantenimento.

### **Possessione Fulminante**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un combattente amico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio ignora le penalità delle Ferite e beneficia dell'abilità "Audace".

### **Sfera di Fiamme**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La FOR della Sfera di fiamme è uguale alla difficoltà fissata per il sortilegio. Se il tiro di magia ha

successo, il bersaglio subisce un tiro per Ferire con FOR uguale a quella di Sfera di fiamme. Viene poi lanciato 1d6 per tutti i combattenti (amici o nemici) situati, anche parzialmente, in un raggio di 2,5 cm attorno al bersaglio. Con 4 o più, essi subiscono un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella della Sfera di fiamme. Se il tiro di magia fallisce, le fiamme si rivoltano contro il mago che subisce un tiro per Ferire a FOR 0.

### **Palla di Fuoco**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

La FOR di Palla di fuoco è uguale a 8. Se il tiro di magia ha successo, il mago può sacrificare gemme di fuoco supplementari per aumentare la FOR del proiettile. La FOR totale di Palla di fuoco varia in funzione del numero di gemme di fuoco supplementari sacrificate:

- 1 *gemma di fuoco*: FOR 11

- 2 *gemme di fuoco*: FOR 13

- 3 *gemme di fuoco*: FOR 15

La FOR totale non può superare 15.

Il bersaglio del sortilegio subisce un tiro per Ferire di FOR uguale a quella di Palla di fuoco. Si lanci 1d6 poi per tutti i combattenti che si trovino (anche parzialmente) in un raggio di 2,5 cm attorno al bersaglio. Con 4+ essi subiscono un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella di Palla di fuoco.

### **Frecce di Hecate**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il mago può spendere da 1 a 3 gemme di fuoco supplementari per aumentare la gittata del proiettile. Ogni gemma così sacrificata aumenta la gittata di 10 cm.

Il bersaglio subisce un tiro per Ferire a FOR 5.

### **Nube Meteorica**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 fuoco

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

La Nube Meteorica colpisce il bersaglio e tutte le miniature in suo contatto di base ed in linea di vista col mago. Questo incantesimo infligge un tiro per ferire a FOR 0 ignorando il valore di resistenza delle vittime.

Si tenga conto di effetti che alterano i tiri per ferire, come Armatura Sacra, sortilegi che aumentano la Resistenza o l'abilità "Mutageno/X".

### **Trappola di Fuoco**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 fuoco

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo può essere lanciato su qualunque combattente o su un elemento scenico la cui base abbia una superficie inferiore a quella di una basetta da Creatura (37,5 mm x 37,5 mm).

Se l'Incantation è un successo, un cerchio di fiamme si alza per 5 cm intorno al bersaglio e fino al un Livello 1. Esso blocca tutte le linee di vista comprese quelle aeree, ma può essere attraversato.

Chiunque vi passi attraverso subisce una ferita Leggera.

Se il bersaglio designato come punto centrale della Trappola di Fuoco si sposta o scompare dal terreno, il cerchio si spezza e l'incantesimo termina immediatamente. Non è possibile sovrapporre, neppure parzialmente, numerose Trappole di Fuoco.

### **Tappeto di Fiamme**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 fuoco

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Prima di lanciare il Tappeto di Fiamme, ponete fisicamente la carta dell'incantesimo sul terreno di gioco. Essa rappresenta la superficie che il Mago desidera bruciare.

Quest'ultimo deve sempre poter vedere almeno una parte della zona che intende bruciare.

Tutte le miniature situate a Livello 0 o 1 la cui base è completamente coperta dalla carta sono colpite dall'incantesimo e subiscono un tiro per Ferire a FOR 10.

## **ELEMENTALE TERRA:**

### **Eruzione Ctonia**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 terra

**Difficoltà:** Libera

**Area d'Effetto:** Un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

La FOR dell'eruzione ctonia è uguale a 5 + difficoltà scelta per il tiro di magia (FOR massima 15). Il bersaglio del sortilegio subisce un Tiro per Ferire con FOR uguale a quella dell'Eruzione ctonia. Viene poi lanciato 1d6 per ogni combattente situato (anche parzialmente) in un raggio di 2,5 cm attorno al bersaglio. Con 4+ egli subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla metà (arrotondata per eccesso) di quella dell' Eruzione ctonia.

### **Gemma d'Artificio**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, un segnalino è posto ad una distanza massima di 10 cm dal mago. Nessuna miniatura deve trovarsi nel raggio di 5 cm attorno al segnalino al momento in cui questo viene piazzato.

Da questo istante, la prima miniatura che passa a 5 cm o meno dal segnalino determina la sua esplosione. Se una miniatura viene evocata all'interno di questa zona, la trappola scatta ugualmente. In entrambi i casi, la vittima subisce un tiro per Ferire (FOR 5).

Se sopravvive, può proseguire il suo spostamento.

Il segnalino della Gemma d'artificio costituisce un elemento indistruttibile, inalterabile ed inamovibile.

### **Intuizione**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio di questo incantesimo acquisisce l'abilità "Consapevolezza".

### **Passa Pareti**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Un ostacolo

**Portata:** 5 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Durante la fase di Movimento indicate un ostacolo davanti al Mago il cui spessore non sia superiore ad 1 cm. Questo sortilegio permette all'Invocatore di evitare tutta la materia solida sul suo passaggio. Egli passa senza problemi attraverso quest'ostacolo ma non può fermarsi all'interno. Il Mago può lanciare questo sortilegio numerose volte per attraversare ostacoli più spessi. L'ostacolo si riforma immediatamente dopo il passaggio del mago.

### **Muro di Terra**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, due segnalini devono essere posizionati entro 10 cm dal mago ed entro il suo angolo di visuale. Questi segnalini non devono essere lontani più di 10 cm l'uno dall'altro e nessuna miniatura deve trovarsi sulla linea che li lega (linea che si crea al momento del tiro di magia).

Questa linea rappresenta un muro di Terra (7 cm di altezza e 1 cm di spessore; RES 8; 5 P.S.).

Questo blocca ogni linea di vista a livello 0 e non può essere attraversato. Le regole che riguardano i danni che possono essergli inflitti sono quelle che si applicano ai congeni immobili.

Un mago può prolungare l'effetto del sortilegio di turno in turno durante la fase di mantenimento.

Per farlo, deve disporre di una linea di vista verso il muro di terra da mantenere e spendere 1 gemma di Terra. Se un muro di terra non è alimentato in questo modo, scompare al termine della fase di mantenimento.

### **Linee Ctonie**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Un mago

**Portata:** 25 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Designate un Mago che padroneggi la Terra, situata a meno di 25 cm dall'Invocatore, prima d'effettuare un Tiro d'Incantation.

Una volta lanciato quest'incantesimo con successo i due Maghi diventano capaci, fino al termine del turno, di scambiarsi liberamente delle gemme di Terra, nel limite delle reciproche riserve di Mana.

Questo trasferimento non può avvenire durante il lancio di un sortilegio.

Se il bersaglio di quest'incantesimo è un mago nemico, effettuate un Tiro di Potere tra i due avversari. Quello tra i due che fa di più decide il modo in cui le gemme sono suddivise.

### **Crescita Vegetale**

**Potere:** 4

**Gemme:** 4 terra

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 40 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il giocatore designa un punto del campo di battaglia.

In un raggio di 10 cm attorno a questo punto, il terreno è considerato "difficile". Se il sortilegio

viene lanciato una seconda volta, il terreno diventa "intransitabile". Qualsiasi combattente si trovi in questa zona in quel momento è preso in trappola e non può spostarsi. Un combattente può attaccare e distruggere questa vegetazione, anche se è prigioniero.

Si considera che la zona intera abbia RES 5 e 4 Punti Struttura se il terreno è difficile e RES 10 e 6 Punti Struttura se è intransitabile. Le regole che riguardano i danni inflitti a questa zona sono le stesse relative ai danni inflitti ai congegni immobili (pag.116).

### **Consacrazione**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Per effetto di questo sortilegio nessun Elementale o Famiglio proveniente da un elemento differente dalla Terra, può essere invocato o penetrare in un raggio di 15 cm attorno al Mago.

La Consacrazione resta attiva fino a che il Mago non si sposta, in qualunque modo questo avvenga.

### **Guerriero d'Alphax**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 terra

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Una miniatura

**Portata:** contatto

**Durata:** Fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

Le armi del bersaglio brillano per qualche istante prima di diventare nere e molto più taglienti. La sua armatura si copre di punte acuminate dure come il granito.

La Forza e la Resistenza del bersaglio aumentano di 2 punti.

Questo sortilegio può essere lanciato con successo una sola volta a partita sullo stesso bersaglio.

### **Stretta della Terra**

**Potere:** 4

**Gemme:** 5 terra

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Il mago

**Portata:** Nessuna

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Il mago si immerge nel suolo e la sua miniatura viene rimossa dal campo.

Piazzate un segnalino nel luogo in cui il Mago è svanito. Fino a che il Mago è sottoterra, il Mago guadagna l'abilità Rigenerazione/5 e non può fare nient'altro che ripristinare la propria riserva di Mana. Fino a che dura quest'effetto, egli è invulnerabile.

Questo sortilegio termina quando la riserva di Mana del Mago è al massimo o quando è totalmente guarito dalle sue Ferite.

Se, per qualsiasi ragione, un ostacolo si trova sopra il segnalino al momento in cui il mago deve uscire, quest'ultimo è bloccato fino alla scomparsa dell'ostacolo. Resta quindi sotto terra, ma non beneficia più degli effetti dell'incantesimo.

## **ELEMENTALE LUCE:**

### **Flagello Celeste**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Una volta riuscito il tiro di magia il mago deve spendere gemme di luce per infondere potenza nel sortilegio. Il bersaglio subisce un tiro per ferire la cui forza dipende dal numero di gemme di luce spese dopo la riuscita del tiro di magia:

- *1 luce:* FOR 5
- *2 luce:* FOR 8
- *3 luce:* FOR 11
- *4 luce:* FOR 13
- *5 luce:* FOR 14
- *6 luce:* FOR 15

Se il mago spende 2 gemme di luce (anziché una) per il lancio del sortilegio l'effetto del flagello celeste è considerato come Artiglieria Leggera Perforante.

### **Visione Premonitrice**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Questa magia va lanciata all'inizio della fase strategica, prima che venga creata la sequenza di attivazione. Se il lancio è un successo il giocatore ha diritto ad una riserva supplementare questo turno.

Questa magia non può essere assorbita o contrastata.

### **Invocazione degli Sfavillanti**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, uno scintillante viene evocato a 10 cm dal mago, secondo le normali regole dei combattenti evocati.

### **Annientamento delle Ombre**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** uno scintillante amico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Se l'incantesimo riesce lo scintillante bersaglio è ucciso e la sua abilità devozione non ha effetto. Tutti i maghi e le sorgenti di tenebra situati a 5cm dallo scintillante, perdono la metà (arrotondata per eccesso) delle loro gemme di Tenebra.

Una stessa miniatura o sorgente può essere colpita solo una volta per turno da questa magia.

Questo sortilegio non ha effetto sulle gemme contenute negli artefatti.

### **Fascio di Luce**

**Potere:** 3

**Gemme:** X luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Il numero di gemme di luce utilizzate per lanciare la magia deve essere compreso tra 1 e 6.

Se il tiro di magia ha successo il bersaglio subisce un tiro per ferire a forza pari al numero di gemme di luce spese per il lancio del sortilegio (le gemme di maestria non sono considerate).

### **Diffrazione**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo può essere lanciato solamente durante la fase di combattimento, subito prima del test di iniziativa del mago. Se il tiro di magia ha successo, un d6 deve essere lanciato prima di ogni tiro per ferire che il mago subisce in seguito ad un attacco in corpo a corpo. Con un 5 o più il tiro per ferire è annullato.

Diffrazione non ha effetto se l'avversario che infligge il colpo è un mago che domina la luce, un Elementale della luce o un Immortale della luce.

### **Aura di Luce**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino a fine partita

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia riesce il bersaglio ottiene un bonus di +1 a FOR, RES e COR.

Una stessa miniatura può subirne gli effetti solo una volta a partita.

### **Esorcismo**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 luce

**Difficoltà:** PAU del bersaglio + 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 25 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** Illimitata

Questo incantesimo può bersagliare solo miniature non personaggio dotate delle abilità non-morto o costruito. Se il tiro di magia ha successo si lanci 1D6 e si consulti la tabella seguente:

- 1: il bersaglio subisce una ferita Leggera
- 2: il bersaglio subisce una ferita Grave
- 3: il bersaglio subisce una ferita Critica
- 4+: il bersaglio è eliminato e rimosso dalla partita.

### **Esorcismo Supremo**

**Potere:** 7

**Gemme:** 5 luce

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo può bersagliare solo miniature non personaggio dotate delle abilità non-morto o costruito. Numerosi combattenti possono essere bersagliati contemporaneamente e la difficoltà è pari alla somma dei loro valori di COR/PAU.

Se il tiro di magia ha successo si lanci 1D6 per ogni bersaglio e si consulti la tabella seguente:

- 1: il bersaglio subisce una ferita Leggera
- 2: il bersaglio subisce una ferita Grave
- 3: il bersaglio subisce una ferita Critica
- 4+: il bersaglio è eliminato e rimosso dalla partita.

### **Nuova Speme**

**Potere:** 2

**Gemme:** 4 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 20cm

**Durata:** fino a fine partita

**Frequenza:** unica

Questo sortilegio deve essere lanciato nel momento in cui un personaggio (dotato di tale status dalla costituzione dell'armata) amico e dello stesso popolo del mago, viene eliminato.

Se il tiro di magia riesce esso non può più rientrare in gioco.

Un combattente amico non personaggio di costo pari o inferiore a quello del personaggio (oggetti e capacità inclusi) ed a portata del sortilegio, viene designato (non può essere un musico o un portastandardo).

Esso viene curato di tutte le ferite e tutti gli effetti di gioco di cui era bersaglio sono dissipati se questi non possono funzionare sui personaggi.

Egli acquisisce quindi lo status di personaggio con tutti i benefici ad esso collegati (contrattacco, sequenza, ferite extra...). Una volta riuscito, questo incantesimo non può più essere dissipato.

### **Abbagliare**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 luce

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:**speciale

**Portata:** personale

**Durata:** fino a fine turno

**Frequenza: 1**

Tutte le miniature entro 20 cm che godono di una linea di vista sul mago sono colpite dal sortilegio. Ogni combattente colpito deve effettuare un test d'Iniziativa con difficoltà uguale a quella dell'incantesimo. In caso di fallimento le vittime sono abbagliate: non possono scegliere nessun bersaglio a distanza, per qualsiasi azione. Esse subiscono -1 al risultato finale dei loro test di Iniziativa, Attacco e Difesa.

Abbagliare non ha effetto sui maghi che dominano la luce, gli Elementali della luce o gli immortali della luce.

**Corpo Astrale****Potere: 5****Gemme: 4 luce****Difficoltà: 10****Area d'Effetto: il mago****Portata: nessuna****Durata: fino a fine turno****Frequenza: 1**

L'anima del mago lascia il corpo. Essa si può proiettare sul campo ad una distanza massima di 30 cm dalla miniatura. L'anima si materializza sul terreno ed è rappresentata con una gemma, mentre il corpo del mago rimane fermo e non si difende.

L'anima è invulnerabile, eccetto dagli attacchi degli immortali, nel qual caso lo scontro si risolve normalmente. Nella sua forma astrale il mago può lanciare magie normalmente e la contromagia funziona considerando il corpo astrale come sorgente delle magie.

Se il corpo fisico subisce una ferita prima della fine del turno l'anima è costretta a tornarvi. Si lanci quindi un d6. Con un 1 o un 2 l'anima si perde nel limbo ed il mago viene ritirato dal gioco, considerandolo ucciso.

**Parola del Potere****Potere: 5****Gemme: 4 luce****Difficoltà: POT del mago +4****Area d'Effetto: un combattente amico****Portata: 5cm****Durata: speciale****Frequenza: 1**

I punti di potere del mago (tutti o in parte) possono essere divisi tra le sue caratteristiche o quelle di una miniatura alleata entro 5 cm. Questa ripartizione deve essere effettuata immediatamente dopo il tiro di magia. Solo MOV, INI, ATT, FOR, DIF e RES possono essere aumentati e non è possibile attribuire più di 2 punti alla stessa caratteristica.

Questo effetto dura finchè il mago è in gioco o decide di porvi termine (ciò è possibile solo durante la fase di mantenimento). Finchè il sortilegio è attivo il mago non può più lanciarlo nuovamente.

## **ELEMENTALE TENEBRE:**

### **Perversione Spirituale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 10 cm

**Durata:** permanente

**Frequenza:** Illimitata

Può essere lanciato in qualsiasi momento della fase di spostamento. Sotto l'effetto di questa magia la miniatura bersagliata vede i suoi valori di Coraggio e Disciplina diminuiti di 1 punto, con un minimo 0. Una miniatura può essere colpita da questo incantesimo una volta sola a partita.

Questa magia non funziona contro nemici dotati di un valore di PAU o di origine elementare.

### **Annientamento**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un mago

**Portata:** 30 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Una volta lanciato l'incantesimo, si metta una gemma di Tenebre affianco all'utilizzatore di magia bersaglio. Questa gemma assorbirà automaticamente la prossima gemma che il bersaglio spenderà.

Un mago può lanciare più volte questo incantesimo sullo stesso bersaglio nello stesso turno di gioco. L'annientamento non ha effetto sui maghi istintivi.

### **Volo dell'Anima**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio può essere lanciato solo se il mago è libero da qualsiasi avversario. Il giocatore designa un punto nel campo di battaglia entro 10 cm dal mago.

Finchè il volo dell'anima è attivo il mago lancia i suoi sortilegi come se si trovasse nel luogo designato. Inoltre tutti i suoi tiri di magia sono effettuati come se disponesse dell'abilità

Consapevolezza.

Il giocatore può decidere di dissipare Volo dell'anima in qualsiasi momento.

Questo sortilegio è automaticamente dissipato se il mago si trova in contatto con un avversario.

Finchè Volo dell'anima è attivo, il mago non può effettuare alcuna contromagia.

### **Putrescenza**

**Potere:** 4

**Gemme:** 1 Tenebre

**Difficoltà:** Potere del Mago +5

**Area d'Effetto:** una combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza: 2**

Se il lancio è un successo il bersaglio subisce un colpo con Forza pari al valore di Potere del mago, così come è scritto sulla sua carta di riferimento. Per questo tiro di magia la Resistenza del bersaglio è sostituita dal valore più alto fra il suo COR/PAU e DIS, così come sono riportati sulla carta di riferimento del combattente.

I combattenti i cui valori di COR/PAU e DIS sono “-” sono immuni a questa magia.

**Risucchia Vita****Potere: 2****Gemme: 2 Tenebre****Difficoltà: 8****Area d'Effetto: un combattente amico o nemico****Portata: 15 cm****Durata: fino al termine del turno****Frequenza: 1**

Il bersaglio subisce una penalità di -5 cm in MOV ed un malus di -1 ai risultati finali dei suoi test di INI, ATT e DIF. Il mago è curato di un livello di ferite.

Questa magia non ha effetto sui non morti e sui costrutti.

**Amarezza Sanguinaria****Potere: 2****Gemme: 2 Tenebre****Difficoltà: 9****Area d'Effetto: una miniatura****Portata: contatto****Durata: speciale****Frequenza: Illimitata**

Sotto l'effetto di Amarezza sanguinaria la prossima ferita che il bersaglio infligge è letta una riga più in basso nella tabella delle ferite. Questo effetto si applica prima dell'abilità ossoduro.

Uno stesso combattente non può essere soggetto a più di un Amarezza Sanguinaria per volta.

**Sangue della Discordia****Potere: 2****Gemme: 2 Tenebre****Difficoltà: 10****Area d'Effetto: un combattente amico****Portata: 15 cm****Durata: permanente****Frequenza: Illimitata**

Ogni volta che il bersaglio infligge una ferita o un ucciso ad un avversario nella colonna “Torace” il suo livello di ferite risale di un grado.

Questo sortilegio non ha effetto se l'avversario ferito è dotato dell'abilità “Costrutto” o “non-morto” o se si tratta di un essere elementare.

Durante ogni fase di mantenimento si lanci 1d6 per ogni combattente che beneficia di questo sortilegio. Un 1 interrompe il maleficio ed il combattente subisce un tiro per ferire FOR 0.

**Maledizione****Potere: 4****Gemme: 2 Tenebre****Difficoltà: 8****Area d'Effetto: una miniatura****Portata: contatto**

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Una volta pronunciata, la maledizione diminuisce di 1 punto le caratteristiche di INI ATT e DIF di un avversario in contatto di base col mago fino al termine del turno. Una caratteristica portata al di sotto dello 0 a causa di una maledizione è considerata pari a 0.

Quest'incantesimo può essere lanciato più volte sullo stesso avversario.

### **Maledizione Maggiore**

**Potere:** 5

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** una miniatura nemica

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** Illimitata

La sfortunata vittima di questo sortilegio sottrae un punto ad ogni risultato dei suoi tiri in una caratteristica a scelta del mago.

Durante lo stesso turno di gioco si possono lanciare più Maledizioni Maggiori sullo stesso bersaglio, a patto di scegliere ogni volta una nuova caratteristica.

### **Danza di Dhalila**

**Potere:** 4

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** Illimitata

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio subisce un -1 al risultato finale dei suoi tiri su iniziativa, attacco, difesa, coraggio, disciplina, e potere.

### **Scarnificazione Oscura**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** contatto

**Durata:** permanente

**Frequenza:** Illimitata

Se in qualunque momento dopo il lancio dell'incantesimo il combattente è ucciso, tutte le miniature in contatto di base con esso al momento della sua morte subiscono una ferita con forza uguale alla RES del bersaglio.

La miniatura bersaglio è allora ritirata dal gioco e non può rientrare in campo in nessuna maniera. Non è possibile iscrivere la Scarnificazione Oscura su un personaggio.

### **Parola di Dolore**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** illimitata

Fino al termine del turno il bersaglio subisce le penalità di una ferita grave, anche se questa ferita non è reale. Se il bersaglio era a ferita critica, questo conserva le sue penalità delle ferite e non può più muoversi fino a quando non termina l'effetto della magia.

Il mago può prolungare l'agonia del suo bersaglio di turno in turno spendendo una gemma di tenebre anche se è fuori portata dall'incantesimo.

### **Forza Abissale**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 5 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il bersaglio beneficia dell'abilità "Colpo da maestro/0" fino al termine del turno. Se possiede già questa abilità il valore X associato è aumentato di 2 punti fino al termine del turno.

Inoltre, prima di ogni colpo da maestro che il bersaglio tenta durante il turno in corso, il mago può sacrificare da 1 a 3 gemme di tenebra. Ogni gemma così spesa aumenta il valore di X di +2. Questo aumento deve essere annunciato prima di effettuare il test d'attacco e prima che l'avversario annunci una eventuale difesa.

### **Stella degli Abissi**

**Potere:** 4

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Se il tiro di magia ha successo il bersaglio della Stella degli Abissi subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla sua Resistenza, modificata da eventuali bonus o malus, al momento del lancio del sortilegio.

Inoltre, il bersaglio e tutti i combattenti, amici o nemici, situati anche parzialmente entro 2,5 cm da lui, effettuano immediatamente un tiro come se possedessero l'Abilità "Effimero/5".

Istinto di Sopravvivenza non ha effetto contro quest'ultima.

### **Portale di Tenebre Minore**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Una volta lanciato con successo questo sortilegio, ponete una carta di confrontation distesa a 10 cm o meno dal mago. Essa rappresenta il Portale. Il risultato finale di tutti i tiri di magia che invocheranno un combattente della fazione del mago è aumentato di 1 punto se esso deve comparire all'interno del Portale. Un risultato di 1 resta un fallimento.

Per beneficiare di questo effetto, l'intera base del combattente evocato deve poter essere messa all'interno del portale. Se un combattente viene evocato all'interno del Portale, non deve essere

obbligatoriamente messo in contatto di base con un avversario, anche se il testo della carta di evocazione dice il contrario.

Non è possibile sovrapporre più portali. Uno stesso mago può far comparire un solo Portale alla volta, ed è impossibile spostarlo. Se ne viene evocato un secondo, il primo scompare.

### **Noi Siamo Legione**

**Potere:** 1

**Gemme:** X Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 3

Questo sortilegio non ha effetto sui personaggi, i combattenti evocati e quelli dotati dell'abilità "Rinforzi". Il costo in gemme dell'evocazione è di uno per porzione anche incompleta di 10 P.A. sulla carta di riferimento del bersaglio.

Se il tiro di magia ha successo il bersaglio beneficia dell'abilità "Rinforzi". Questa si applica in modo normale tranne due eccezioni:

- un combattente che torna in gioco grazie a questo sortilegio non deve essere disposto a meno di 10 cm da un combattente del suo esercito. Egli deve essere però disposto a 5 cm o meno da un Portale delle Tenebre creato da un mago amico. Se questo non è possibile, il combattente non può tornare in gioco.
- Una volta tornato in gioco, il bersaglio perde l'abilità "Rinforzi".

## INCANTESIMI RISERVATI PER POPOLO

### ACHERON:

**Riservato:** La Gorgone

**Torpore Eterno**

**Potere:** 0

**Gemme:** 4 Tenebre

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Per poter lanciare questo sortilegio, la Gorgone ed il suo bersaglio devono disporre entrambi di una linea di vista l'uno verso l'altro o le loro miniature devono essere a contatto di base.

Viene effettuato un test di Potere, senza fissare alcuna difficoltà (il risultato deve essere il più alto possibile). In seguito il bersaglio effettua un test di Iniziativa ed il risultato è sottratto al risultato finale del test di Potere della Gorgone.

L'effetto del sortilegio varia in funzione del totale ottenuto in seguito a questo calcolo:

- *0 e meno* \Vanita' dell'Umile: il sortilegio non ha alcun effetto.
- *Da 1 a 5* \Miraggio del Vuoto: il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 0)
- *da 6 a 10* \Contemplazione Abissale: il bersaglio subisce un Tiro per Ferire con FOR uguale al risultato ottenuto (quindi compreso tra 6 e 10)
- *11 o più* \Torpore Eterno: Il bersaglio è pietrificato. Esso è considerato un elemento di scenario indistruttibile, inalterabile ed inamovibile. Esso può essere liberato da questo incantesimo grazie ad un effetto che dissipi i sortilegi o quando la Gorgone è eliminata. Egli torna allora con lo stesso livello di Ferite che aveva al momento della pietrificazione, ma tutti gli effetti che agivano su di lui sono dissipati. Se il bersaglio è ancora pietrificato alla fine dell'ultimo turno di gioco, è considerato una perdita.

Questo Sortilegio può essere assorbito o contrastato solo dalla vittima. Non ha effetto sugli Immortali e sui combattenti dotati delle abilità "Non-morto" o "Costrutto".

Riservato: Janos 2a Incarnazione

**Fuoco del Monte Dannato**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 Fuoco

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Il bersaglio subisce un Tiro per Ferire (FOR 10). Questo Tiro per Ferire beneficia degli effetti delle armi sacre. Se il bersaglio è eliminato dal Fuoco del Monte Dannato, egli non può tornare in gioco in nessun modo.

**Riservato:** il Corifeo

**Lacerare le Anime**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio deve essere invocato subito prima che il bersaglio effettui il tiro per ferire in corpo a corpo contro un avversario. Se il tiro di magia ha successo, il tiro per ferire viene effettuato lanciando un dado supplementare. Il giocatore conserva i due dadi che più gli convengono per determinare il risultato del tiro per ferire. Questo effetto non può essere cumulato con un altro effetto simile, ad esempio quello dell'abilità Assassino.

Lacerare le anime può essere invocato più volte per turno sullo stesso bersaglio, ma può avere effetto una sola volta per ogni tiro per ferire.

**Riservato:** Asura de Sarlath

**Regno del Caos**

**Potere:** 0

**Gemme:** X Neutre

**Difficoltà:** 12

**Area d'Effetto:** un combattente

**Portata:** 30 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** speciale

Il giocatore lancia 2d6 prima di ogni Tiro di tattica. Un 1 non è un fallimento ed un 6 non può essere rilanciato. Il risultato minore indica il costo in gemme di questo incantesimo, quello maggiore la frequenza. Se si ottiene un doppio il risultato di entrambi si applica a tutti e due i valori. I risultati valgono fino al prossimo tiro di tattica.

Regno del Caos può essere lanciato subito dopo un tiro d'iniziativa, d'attacco, di difesa, tiro, coraggio/paura, disciplina, potere, tiro di magia o per ferire effettuato dal bersaglio. Se il tiro di magia ha successo, il tiro designato è annullato e deve essere rifatto come se non avesse mai avuto luogo.

**Riservato:** Lo' Nua

**Bestia della Notte**

**Potere:** 0

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il combattente bersagliato beneficia dell'abilità Abominevole.

**Riservato:** Sophet Drahas

**Maestà**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Il Sortilegio Maestà può essere lanciato in qualsiasi momento del turno di gioco tranne durante la fase di Movimento avversaria. La miniatura bersaglio deve eseguire un test di COR contro il valore di PAU di Sophet Drahas. In caso di fallimento, si applicano i normali effetti dell'influenza della

Paura. Maesta' non ha effetto sui combattenti immuni alla Paura o che hanno gia' resistito durante la partita a valori di Paura uguali o piu' alti di quello di Sophet Drahas.

## **CADWALLON:**

**Riservato:** Nurbald lo scultore

**Pupazzi di Carne**

**Potere:** 2

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Pupazzi di Carne e' un'invocazione di combattenti. Il giocatore indica due combattenti della sua armata precedentemente eliminati. Essi sono ritirati dal gico e no possono ritornarvi in alcun modo. In controparte un Guerriero Zombie e' disposto a 10 cm o meno da Nurbald, fuori contatto da qualsiasi avversario.

Il Guerriero Zombie e' considerato un combattente di Cadwallon.

**Riservato:** Morzath l'Infernale

**La Bestia di Morzath**

**Potere:** 0

**Gemme:** 5 Tenebre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Morzath

**Portata:** Morzath

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Morzath deve essere equipaggiato della Carretta Macabra per utilizzare questo sortilegio. Sostituite la miniatura di Morzath con quella di un Ciclope di Midnor dotato delle caratteristiche della Bestia di Morzath. Questo sortilegio non puo' essere utilizzato se la sostituzione determina la necessita' di spostare altre miniature o elementi scenici.

Morzath non beneficia degli effetti della Carretta Macabra e non puo' essere resuscitato da Ressurrezione del Ciclope.

Morzath puo' mantenere l'effetto del sortilegio da un turno all'altro al momento della fase di mantenimento spendendo 1 gemma di Tenebre. In caso contrario riprende il suo aspetto originario e l'uso della Carretta Macabra.

**Riservato:** Becchini di Cawallon

**Fiaccola dell'Aldila'**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Luce

**Difficoltà:** COR del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il bersaglio beneficia di Iperione.

**Riservato:** Becchini di Cawallon

**Velo Funebre**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Aria

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il campo di visuale del bersaglio e' ostruito. Non puo' piu' tracciare una linea di vista valida su alcun combattente. Puo' tuttavia agire sui combattenti in contatto di basetta. Se il bersaglio dispone di Consapevolezza, perde l'uso di questa abilita'. Velo Funebre è senza effetto sui Non-morti e sui Costrutti.

**Riservato:** Becchini di Cawallon

**Stretta della Mandragora**

**Potere:** 3

**Gemme:** 2 Terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 2

Il MOV del bersaglio e' ridotto a 0. Stretta della Mandragora e' senza effetto sui combattenti in volo.

**Riservato:** Goblin Appiccafucio

**Bomba di fuoco**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Il giocatore pone un segnalino "Fuoco" sul campo di battaglia a 20 cm o meno dalla miniatura. Questo segnalino rappresenta una Bomba di Fuoco.

Ogni volta che un combattente termina un movimento (anche un movimento di inseguimento) a meno di 10 cm da una bomba di fuoco, il giocatore che l'ha posta sul campo puo' decidere di farla esplodere.

Quando una bomba di fuoco esplode, tutti i combattenti situati a meno di 10 cm da essa subiscono un Tiro per Ferire (FOR 6) ed il segnalino e' ritirato dal campo di battaglia.

**Riservato:** Goblin Appiccafucio

**Palla Infuocata**

**Potere:** 3

**Gemme:** 4 Fuoco

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** un combattente bersagliato

**Portata:** 20 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

La scelta dell'obiettivo di questo sortilegio e' fatta come quella relativa ad un tiro di artiglieria perforante. La portata scelta è sempre di 20 cm. Se il sortilegio ha successo i bersagli subiscono un Tiro per Ferire (FOR 6).

Ogni bersaglio che viene effettivamente ferito da questa magia subisce un secondo Tiro per Ferire (FOR 3). Durante la risoluzione di quest'ultimo Tiro per Ferire la RES del bersaglio viene considerata pari a 0.

## **CYNWALL:**

**Riservato:** Galhyan

**Catena degli Automi**

**Potere:** 0

**Gemme:** 0 neutre

**Difficoltà:** 6 + INI del bersaglio

**Area d'Effetto:** un costruito amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 10

Per il lancio di questo incantesimo, l'angolo di visuale di Galhyan è di 360°.

Prima del Tiro di Tattica, Galhyan può lanciare questo sortilegio su un Costrutto Cynwall amico

equipaggiato di meccanismi elianti. Se l'Incantation ha successo, il bersaglio è legato a Galhyan

fino al termine del turno. All'inizio di una fase di gioco, Galhyan può attribuire una o più delle

Abilità sottostanti a ciascun Costrutto legato, ovunque essi si trovino sul terreno di gioco. Per farlo deve spendere Gemme di mana. Il costo indicato è quello per un solo Costrutto.

Le abilità vengono acquisite fino al termine del turno e sono:

- *1 di Luce (solo Akhamial):* "Tiro Istintivo"
- *1 di Luce e 1 di Acqua:* "Posseduto"
- *2 di Luce:* "Accanito"
- *2 di Acqua:* "Rigenerazione/5"

**Riservato:** Syd de Kaiber

**Il Tormento dei Pupazzi**

**Potere:** 0

**Gemme:** 2 Tenebre

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** un mago nemico

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 3

Syd può lanciare questo incantesimo su un mago nemico. La difficoltà è pari al valore di POT del

bersaglio +4. Se l'incantation è un successo il bersaglio non può utilizzare sortilegi atti ad evocare o riportare combattenti sul campo di battaglia, ne potrà mantenere combattenti evocati.

**Riservato:** Sincronimi

**Elisse**

**Potere:** 3

**Gemme:** 1 Luce

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Elisse deve essere lanciato nel momento in cui il Sincronimo viene attivato.

Se il lancio è un successo il sincronimo può spendere gemme di luce aggiuntive: ogni gemma così spesa ne aumenta il movimento di 2,5 cm (max: 20 cm) fino al termine del turno.

**Riservato:** Maghi Cynwall

**Patto Draconico**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 Luce

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Unica

Se il lancio della magia è un successo un Drago Cynwall non-Personaggio e non Wyrn è evocato su campo di battaglia ad un massimo di 10 cm dal mago.

Il drago è evocato a livello 0, ma passa immediatamente a livello 1 senza alcuna penalità di movimento e senza che questo conti fra i cambi di livello permessi per turno.

Il drago è attivato immediatamente ed agisce normalmente nel corso del turno di gioco. Alla fine del turno il drago è rimosso dal campo di battaglia.

Un armata può lanciare il Patto Draconico con successo solo una volta per partita, ma questa restrizione non si applica se si è affiliati ai Draghi della Luce.

## **DAIKINEE:**

**Riservato:** Shaenre

**Artiglio di Shaenre**

**Potere:** 0

**Gemme:** 2 Acqua

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Il bersaglio di questo sortilegio subisce gli effetti di un Tiro per Ferire (FOR 6) che beneficia degli effetti di Tossico/2. Inoltre Shaenre beneficia di +2 ATT e FOR fino al termine del turno.

## **DIRZ:**

**Riservato:** Sasia Samaris

**Attacco Simbiotico**

**Potere:** 0

**Gemme:** 4 Terra 4 Tenebre

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** una miniatura nemica

**Portata:** Contatto

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** Illimitata

L'Attacco Simbiotico sveglia gli impulsi carnivori del Mantello nella Reptazione di Sasia Samaris.

Se l'incantesimo è riuscito il combattente bersaglio deve effettuare un test di DIF. La difficoltà del test è uguale a quella scelta per questo sortilegio.

In caso di fallimento, la vittima subisce un Tiro per Ferire con FOR uguale al numero di gemme spese nell'Attacco Simbiotico, contando quelle investite per aumentare la maestria.

La Portata dell'Attacco Simbiotico non può mai essere aumentata.

Se il risultato del Tiro per ferire è una Ferita Eccezionale o situata alla testa, il bersaglio è Ucciso.

Sasia Samaris può lanciare questo sortilegio soltanto se è equipaggiata con il suo Mantello della Reptazione.

## **DIVORATORI:**

**Riservato:** Velrys

**Fuga Segreta**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 Acqua

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Velrys

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio non ha nessun effetto se Velrys e' in contatto di base con un avversario.

Un Divoratore amico situato a 20 cm o meno da Velrys e a livello 0 viene indicato prima del tiro di incantation. Non c'e' bisogno che Velrys abbia una linea di vista verso il suo bersaglio.

Se l'incantation ha successo, Velrys viene messo a livello 0 entro 5 cm dal combattente designato.

Velrys non può essere messo in contatto di un avversario grazie a questo sortilegio.

**Riservato:** Maestri dei Massacri

**Arte della Furia**

**Potere:** 1

**Gemme:** 1 acqua

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** personale

**Portata:** personale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Arte della Furia permette ai Signori dei Massacri di attribuirsi i punti di Furia. Se l'Incantation e' un successo, si acquisiscono 2 punti di Furia.

Il Maestro dei Massacri può spendere gemme d'acqua dopo che il sortilegio è stato lanciato con successo: ogni gemma si trasforma in 2 punti furia che si aggiungono alla sua riserva di furia.

## **DRUNI:**

**Riservato:** Damrahl

**Oracolo Rosso**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 Fuoco 1 Acqua

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio è lanciato su un personaggio, un mago o un fedele nemico nel momento in cui viene eliminato. Non è necessaria alcuna linea di vista.

La difficoltà è uguale a 11 (se il bersaglio è un personaggio senza potere o aspetti), 11-potere del bersaglio (se è un mago) o 11-somma degli aspetti del bersaglio (se è un fedele).

Se il sortilegio riesce, Damrahl acquisisce +1 POT fino al termine della partita (max potere 10).

**Riservato:** Corwyn il Gobbo

**Torcia dell'Odio**

**Potere:** 0

**Gemme:** 2 Fuoco 1 Aria

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** un druno amico

**Portata:** 10 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 2

Questo sortilegio può essere lanciato due volte sullo stesso bersaglio, nel corso dello stesso turno o in turni differenti.

Quando l'incantation è lanciata una prima volta con successo, il combattente bersaglio acquisisce l'abilità Devozione/1 (se non la possiede di già). Il suo valore di devozione aumenterà di un punto ogni volta che infliggerà una ferita ad un avversario.

Lanciata con successo per la seconda volta sullo stesso bersaglio, quest'ultimo viene ucciso e tutti i combattenti situati entro un raggio di 5 cm dal bersaglio subiscono un tiro per ferire con forza pari alla somma del suo valore di devozione con la sua caratteristica di COR/PAU, così com'è scritta sulla sua carta di riferimento.

I combattenti con l'abilità non morto o paria e quelli che sono stati evocati nel corso della partita non possono essere colpiti da questo incantesimo.

**Riservato:** Mangiatori d'Anime

**Ressurrezione dei Mani**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 tenebre

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Quando un mani viene ucciso senza essere rimosso dal gioco, il giocatore che lo controlla assegna un segnalino ad uno dei mangiatori d'anime della sua armata dotato di questo incantesimo. Questo mago può in seguito lanciare questo incantesimo su un segnalino in suo possesso.

Se il sortilegio ha successo, il segnalino viene scartato ed il mani viene rimesso in gioco entro un raggio di 5 cm dal mago. Il mani si rialza senza alcuna ferita e tutti gli effetti ai quali era sottoposto

sono dissipati. Se possedeva un artefatto questo torna in gioco con lui.

Il mane può essere posizionato in contatto di base con un avversario che, se non è immune alla Paura del Mane, deve allora effettuare un test di Coraggio. Se il test è un fallimento tale combattente è in rotta ma non fugge.

## **GOBLIN:**

**Riservato:** Gidzzit I e II

**Pergamena della Folgore**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Il bersaglio, subisce un tiro per Ferire con FOR uguale alla difficoltà fissata per il sortilegio -2.  
La Pergamena della folgore è riservata a Gidzzit.

**Riservato:** Kerozen

**Tentacoli del Kraken**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 acqua

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Le miniature nemiche in contatto di base con Kerozen subiscono un malus di -2 in Iniziativa.  
Questa penalità tuttavia non può far scendere la loro iniziativa al di sotto dello 0.

**Riservato:** Babayagob

**Bacio Rubato**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 aria

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** una miniatura

**Portata:** contatto

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, lanciate 2d6. Se il risultato indica un doppio 4, 5 o 6 la vittima si trasforma immediatamente un rospo ed è rimossa dal campo di battaglia. Se la malaugurata vittima era sotto gli effetti del sortilegio Seduzione Voluttuosa, questi e' trasformato con qualsiasi risultato doppio dei dadi.

Il Bacio Rubato non ha effetto sulle creature che non hanno valore di Disciplina e sui Personaggi.

## **GRIFONI:**

**Riservato:** Maghi del Grifone

**Angelo di Fuoco**

**Potere:** 3

**Gemme:** 3 fuoco 2 luce

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** 10 cm

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Quest'incantesimo aumenta le capacità di un gruppo di combattenti al di là dell'immaginazione. Il Mago e tutti i combattenti del grifone a 10 cm o meno da lui guadagnano un dado supplementare in Corpo a Corpo fino al termine del turno. Ma la passione del dio igneo ha anche i suoi svantaggi: tutti i combattenti colpiti dall'Angelo di Fuoco che non abbiano inflitto almeno una Ferita Leggera ad un avversario, subiranno una Ferita Leggera al termine della fase di Corpo a Corpo

## **LEONI:**

**Riservato:** Meliador il Celestiale I e II

**Tempesta di Luce**

**Potere:** 0

**Gemme:** 4 luce 3 aria

**Difficoltà:** 11

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** unica

Questo sortilegio non può essere assorbito né contrastato. Se il tiro di magia ha successo, Tempesta di Luce resta attiva fino a quando il mago si sposta (volontariamente o meno, e qualunque sia il mezzo utilizzato), viene assalito, subisce una Ferita, viene eliminato o quando il giocatore che lo controlla decide di porvi termine.

Finché il sortilegio è attivo, il mago può (durante la sua attivazione) colpire uno o più bersagli con fumini di Luce. Per farlo, il giocatore che lo controlla procede come segue:

- Designa un bersaglio ad una distanza massima di 50 cm dal mago;
- Spende una o più Gemme di Luce.

Non è necessario alcun test di Potere per evocare il fulmine. Il bersaglio subisce un tiro per Ferire con FOR uguale al doppio del numero di Gemme di Luce utilizzate per lanciare il fulmine. Il mago può evocare tanti fulmini quanti gliene permette la sua riserva di mana. Questo sortilegio può essere lanciato con successo una sola volta per partita.

**Riservato a:** Sardar I eII

**Arte del Diplomatico**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** libera

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo deve essere lanciato subito prima che l'avversario abbia effettuato il suo tiro di Tattica. Se l'Incantation ha successo, la difficoltà scelta viene considerata come il risultato ottenuto sul tiro di Tattica dall'armata del mago.

Se l'Incantation è un fallimento, il tiro di Tattica viene effettuato normalmente.

Se il combattente che effettua il tiro di tattica è Sardar o la Leonessa Rossa, qualunque sia la loro Incarnazione, il risultato finale del prossimo tiro di Tattica è comunque aumentato di 1 punto.

Un risultato di 1 resta un fallimento automatico.

**Riservato:** Bardi d'Alahan

**Canto della Ferita**

**Potere:** 2

**Gemme:** 1 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** un Leone amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 2

Canto delle Ferite deve essere lanciato subito prima di un Tiro per ferire effettuato dal bersaglio (solo corpo a corpo e tiro). Questo sortilegio non può avere come bersaglio una macchina da guerra.

Se l'incantesimo riesce, il bardo può spendere fino a 2 gemme di Luce supplementari. La FOR del Tiro per Ferire che segue è aumentata di 2 punti per ogni gemma spesa.

## MID NOR

**Riservato:** Maghi di Mid-Nor

**Sacrificio del Pupazzo**

**Potere:** 1

**Gemme:** 0 neutre

**Difficoltà:** 5

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** nessuna

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Se il lancio di questa magia è un successo il mago strappa la testa ad uno dei suoi pupazzi e recupera una gemma di tenebre. Questa gemma deve essere spesa entro il termine del turno, e se non viene utilizzata il mago subisce un colpo a Forza 1 in fase di mantenimento.

Dopo aver lanciato questa magia con successo si lanci 1D6: su un risultato di 1 questa magia non può più essere utilizzata per il resto della partita.

**Riservato:** Malal

**Risveglio degli Orrori**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 tenebre, 1 acqua

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Personale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** Speciale

Questa magia viene lanciata su uno dei tentacoli di Malal. Malal può sceglierne gli effetti in base al numero di gemme d'acqua addizionali che spende per il lancio ed in maestria.

- *1 Gemma:* Malal sceglie un avversario con cui è in contatto di base. Il bersaglio subisce -1 INI, ATT e DIF

- *2 Gemme:* Malal ottiene un dado di combattimento addizionale

- *3 Gemme:* Malal sceglie un avversario con cui è in contatto di base. Il bersaglio perde un dado di combattimento. Questo effetto non si può usare su combattenti con Forza pari o superiore ad 8.

Malal dispone di 3 tentacoli. Durante uno stesso turno egli può provare a lanciare questa magia su ognuno di essi, ma ha un solo tentativo per tentacolo. Se più tentacoli vengono incantati con successo gli effetti garantiti si cumulano e possono anche ridurre le caratteristiche avversarie sotto lo 0. Malal può usare i suoi tentacoli contro avversari differenti o cumularne gli effetti contro uno solo. Il bersaglio delle penalità va scelto all'inizio della fase di Corpo a Corpo, subito dopo la separazione delle mischie. Le penalità causate si applicano solo finchè Malal è in contatto di base con la vittima.

## **TIR-NA-BOR:**

**Riservato:** Bal Torg

**Segreto di Bal Torg**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 terra

**Difficoltà:** 7

**Area d'Effetto:** un combattente amico

**Portata:** campo di battaglia

**Durata:** fino al termine della partita

**Frequenza:** 2

Bal-Torg puo' lanciare il suo Segreto subito dopo che un combattente della sua armata ha bevuto una pozione di Forza, di Rapidità, di Resistenza o di Vivacità. L'effetto della Pozione durera' fino al termine della partita.

## **ORCHI:**

**Riservato:** Tamaor

**Nube di Carogne (Avvoltoi)**

**Potere:** 0

**Gemme:** 4 Neutre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** Speciale

**Durata:** Speciale

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, la carta di questo sortilegio è posta sul terreno a 10 cm o meno da Tamaor. La Nube di Carogne è considerata un ostacolo indistruttibile ed inalterabile. Non può ricoprire una miniatura e nessun combattente può piazzarsi sopra di essa a livello 0.

La Nube di Carogne può essere spostata dal giocatore che controlla Tamaor quando questi è attivato. Essa si muove a livello 0 e può spostarsi di 20 cm per turno in qualsiasi direzione.

3 gemme neutre sono messe sulla carta ogni volta che un combattente viene Ucciso a 10 cm o meno dalla Nube di Carogne.

Quest'ultima ne può contenere fino a 12 gemme neutre.

Una volta evocata la Nube di Carogne, ogni mago orco dell'esercito di Tamaor può attingere gemme neutre dalla riserva del sortilegio. Questa azione deve essere compiuta durante l'attivazione del mago (prima o dopo il suo spostamento). Per farlo, egli deve essere in contatto con la Nube. Le gemme neutre così acquisite si aggiungono alla riserva del mago. Esse non gli permettono quindi di superare la sua capacità massima.

Tamaor l'Avvoltoio può controllare una sola nube di Carogne per volta.

La Nube di Carogne scompare quando Tamaor viene rimosso dal terreno

**Riservato:** Figlio del Tuono

**Favore del Lungo Sole**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 Neutre

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Il Figlio del Tuono

**Portata:** Il Figlio del Tuono

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Se il tiro di magia ha successo, il Figlio del Tuono sostituisce la sua abilità "Rozzo" con "Focus".

**Riservato:** Figlio del Tuono

**Ira del Tuono**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** Speciale

**Portata:** 20 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Prima dell'Incantation, scegliete un punto del campo di battaglia o una miniatura nemica allo stesso livello del Figlio del Tuono e nel suo campo visivo.

Se l'Incantation ha successo, la sagoma di dispersione viene piazzata sul bersaglio. Se fallisce, o se il tiro d'Incantation indica un 1 naturale, l'attacco speciale devia allo stesso modo di un tiro d'artiglieria a zona. (pag. 120 del Manuale)

Se la sagoma ricopre interamente il bersaglio originale, questi subisce automaticamente un Tiro per Ferire (FOR 12). Si tiri 1d6 per ogni miniatura, amica o nemica situata, anche solo in parte, sotto la sagoma: con 4+ il combattente subisce un Tiro per Ferire (FOR 6).

Il Figlio del Tuono può scegliere sé stesso come bersaglio di questo incantesimo. In questo caso non subisce il Tiro per Ferire se l'Incantation riesce.

Ira del Tuono è considerato un attacco d'artiglieria ad effetto di zona sottoposto a regole speciali.

Il Figlio del Tuono non è però considerato una miniatura d'artiglieria.

**Riservato:** Sciamano Animista

**Spirito delle Battaglie**

**Potere:** 1

**Gemme:** 2 Neutre

**Difficoltà:** Speciale

**Area d'Effetto:** Un Brontops amico

**Portata:** 30 cm

**Durata:** Fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo incantesimo può essere lanciato solo su una miniatura su Brontops. La difficoltà del Tiro d'Incantation è pari al punteggio d'Attacco del bersaglio come è scritto sulla carta di riferimento +2. In caso di riuscita, il Cavaliere guadagna un dado da combattimento supplementare ma subisce un malus di 1 punto in Iniziativa, Attacco e Difesa.

**Riservato:** Sciamano Animista

**Spirito delle Tempeste**

**Potere:** 2

**Gemme:** 3 Neutre

**Difficoltà:** 6

**Area d'Effetto:** Un Brontops amico

**Portata:** 15 cm

**Durata:** Istantanea

**Frequenza:** 1

Il bersaglio è immediatamente attivato e deve effettuare una carica. Il mago può lanciare questo sortilegio su se stesso, a condizione di farlo all'inizio della sua attivazione, prima di tutte le altre azioni. Questo costituisce una eccezione alla regola relativa al cumulo di incantesimi e assalti.

In seguito alla carica, se il bersaglio raggiunge uno o più avversari, il combattimento viene immediatamente risolto, al di fuori della fase di combattimento.

Se elimina i suoi avversari, il bersaglio può effettuare un movimento di inseguimento. Tuttavia, se giunge in contatto con un nuovo avversario, il combattimento non è risolto immediatamente.

Il nuovo avversario è considerato impegnato ed il combattimento viene risolto durante la fase di corpo a corpo. In ogni caso, il bersaglio del sortilegio ed i suoi avversari si affrontano in modo normale durante la fase di combattimento anche se hanno già combattuto durante la fase di attivazione.

Uno stesso combattente può essere bersaglio di questo incantesimo una sola volta per turno.

### **SESSAIR:**

**Riservato:** Kelen la Tredicesima Voce

**Aura del Giusto**

**Potere:** 5

**Gemme:** 2 fuoco 2 luce

**Difficoltà:** 9

**Area d'Effetto:** Kelen

**Portata:** nessuna

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato all'inizio del turno, prima di qualsiasi altra azione. Sotto l'effetto di Aura del Giusto, Kelen acquisisce l'abilità "Comando/15" fino al termine del turno. Tutte le miniature in fuga che entrano nella portata di Comando di Kelen possono tentare immediatamente un tiro di Raduno.

**Riservato:** Kelen la Tredicesima Voce

**Tredicesima Voce**

**Potere:** 0

**Gemme:** 2 luce

**Difficoltà:** 8

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** fino al termine del turno

**Frequenza:** 1

Questo sortilegio deve essere lanciato prima del tiro di Tattica. Se il tiro di magia ha successo, il giocatore che controlla il mago può scegliere il primo combattimento da risolvere, anche se ha perso il tiro di tattica. Se l'avversario dispone di un effetto simile, allora sceglie la prima mischia il vincitore del tiro di tattica. Le mischie sono invece divise seguendo le normali regole.

**Riservato:** Enoch

**Sangue Freddo**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 Acqua

**Difficoltà:** RES del bersaglio

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** speciale

**Frequenza:** Illimitata

Il bersaglio acquisisce l'abilità effimero/6. Questo sortilegio resta attivo fino al termine della partita o fino a quando viene dissipato. Esso non ha effetto sugli essere elementari ed i combattenti dotati delle abilità non morto, costruito o rigenerazione/X.

## **WOLFEN:**

**Riservato:** Irix la Furia

**Diluvio di Ibadaoth**

**Potere:** 0

**Gemme:** 1 acqua X fuoco

**Difficoltà:** 10

**Area d'Effetto:** un combattente nemico

**Portata:** 25 cm

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Irix può spendere da 1 a 5 gemme di fuoco per il tiro di magia del Diluvio d'Idabaoth. La vittima subisce un Tiro per Ferire con FOR pari a 3 volte il numero di gemme di Fuoco utilizzate per il sortilegio (le gemme utilizzate per la maestria non contano).

**Riservato:** Saphyr

**Ascendenza degli Astri**

**Potere:** 0

**Gemme:** 3 neutre

**Difficoltà:** 8

**Area d' Saphyr**

**Portata:** personale

**Durata:** istantanea

**Frequenza:** 1

Quando Saphyr fa appello alla Discendenza degli Astri, subisce l'influenza delle stelle.

Questa può rivelarsi tanto benefica quanto sfavorevole. Se il sortilegio ha successo, Saphyr potrà distribuire 3 punti tra le sue caratteristiche (escluso POT) e conserva questi bonus fino al termine del turno. Se il sortilegio è un fallimento, Saphyr deve togliersi 3 punti alle stesse condizioni.

**Riservato:** Ophyr il Guardiano

**Volontà d'Yllia**

**Potere:** 0

**Gemme:** /

**Difficoltà:** speciale

**Area d'Effetto:** speciale

**Portata:** speciale

**Durata:** speciale

**Frequenza:** unica

Questo sortilegio deve essere lanciato appena dopo che Ophyr è stato Ucciso, poco importa il modo in cui ciò accade. Non è necessario effettuare un tiro di magia: la Volontà d'Yllia è Inevitabile e agisce automaticamente. Ophyr il Guardiano ritorna alla vita e riprende un eventuale corpo a corpo dal momento della sua morte. Ophyr resta quindi in gioco a ferita Critica.

Questo sortilegio funziona soltanto se in gioco e' ancora presente almeno meta' dell'armata Wolfen, ma senza contare Ophyr.