

Condivisione del dolore



Il bersaglio e ogni sua arma vengono avvolti da un vapore oscuro. Se il suo cuore non verrà consumato dalle fiamme, lo sarà dall'oscura maledizione!

Se il bersaglio non muore con l'Effetto primario, la sua arma sarà maledetta, e ogni volta che con essa colpirà il mago lo danneggerà normalmente ma anche il bersaglio subirà profonde ferite (questo avviene sia in caso di Colpito che di Sconfitto).

Ep: Morte istantanea del bersaglio.

Em: se il bersaglio ferisce (o uccide) il mago, riceve una Ferita a sua volta.

15: riceve una ferita normale, con perdita di 1 punto Valore

20: Ferita che causa -2 a Valore

25: Ferita che causa -3 a Valore

30: Ferita che causa -4 a Valore

35: Ferita che causa -5 a Valore

40: Ferita che causa -6 a Valore

45: Ferita che causa -7 a Valore

Drenare Violenza



Il corpo del bersaglio sanguina e il liquido rubino scorre verso di me.

Ora lui è più debole, e io ho la sua forza distruttiva!

Come Effetto Primario uccide il bersaglio. Come effetto secondario diminuisce la VI del bersaglio (come da tabella) aumentando di altrettanti punti quella del Mago. Se il bersaglio muore il drenaggio cessa istantaneamente.

Ep: Morte istantanea del bersaglio (nessun punto viene drenato).

Em: trasferisce punti VI dal bersaglio a te. Segna il nuovo punteggio in “+”.

15: 1 punto	
20: 2 punti	35: 5 punti
25: 3 punti	40: 6 punti
30: 4 punti	45: 7 punti

Drenare Movimento



Dal corpo del bersaglio fluisce un liquido biancastro che scorre verso di me.

Ora lui è più impacciato e lento, e io sono più agile e veloce!

Come Effetto Primario uccide il bersaglio. Come effetto secondario diminuisce il MO del bersaglio (vedi tabella) aumentando di altrettanti punti quello del Mago.

Se il bersaglio muore il drenaggio cessa istantaneamente.

Ep: Morte istantanea del bersaglio (nessun punto viene drenato).

Em: trasferisce punti MO dal bersaglio a te. Segna il nuovo punteggio in "+".

15: 1 punto	
20: 2 punti	35: 5 punti
25: 3 punti	40: 6 punti
30: 4 punti	45: 7 punti

Drenare Interazione



Gli occhi del bersaglio lacrimano e le gocce sono attratte verso di me, entrano nella mia bocca rubando l'essenza del mio nemico.

Come Effetto Primario uccide il bersaglio. Come effetto secondario diminuisce l'IN del bersaglio (vedi tabella) aumentando di altrettanti punti quella del Mago.

Se il bersaglio muore il drenaggio cessa istantaneamente.

Ep: Morte istantanea del bersaglio (nessun punto viene drenato).

Em: trasferisce punti IN dal bersaglio a te. Segna il nuovo punteggio in "+".

15: 1 punto	
20: 2 punti	35: 5 punti
25: 3 punti	40: 6 punti
30: 4 punti	45: 7 punti

Drenare Magia



Dal petto del mio nemico fuoriesce un fluido multicolore che si dirige verso me, pervadendomi. Ora ho la sua Magia!

Come Effetto Primario uccide il bersaglio. Come effetto secondario diminuisce la MA del bersaglio (vedi tabella) aumentando di altrettanti punti quella del Mago.

Se il bersaglio muore il drenaggio cessa istantaneamente.

Ep: Morte istantanea del bersaglio (nessun punto viene drenato).

Em: trasferisce punti MA dal bersaglio a te. Segna il nuovo punteggio in “+”.

15: 1 punto	
20: 2 punti	35: 5 punti
25: 3 punti	40: 6 punti
30: 4 punti	45: 7 punti

Ritornati dalla morte



Tornate alla vita, corpi defunti! Riporto alla vita uno o più cadaveri asserviti ai miei ordini, in forma di larve, schiavi, cacciatori o resuscitati.

L'Evocazione riporta in vita i corpi dei morti agli ordini del Mago (non esiste Em in questo tipo di magie).

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



Immolare le Anime



Le anime racchiuse in me ribollono e si agitano, presto le divorerò come in un terribile banchetto.

Questa Magia permette al Mago di spendere contemporaneamente un maggior numero di anime accumulate precedentemente per potenziare le sue azioni.

Ep: usa più anime contemporaneamente.

Em: niente.

15: può somare due anime in un unico tiro di dado	
20: somma 2 anime	35: somma 4 anime
25: somma 3 anime	40: somma 4 anime
30: somma 3 anime	45: somma 5 anime

Paura



Il terrore della morte scuote i cuori dei miei nemici costringendoli a una fuga disperata e precipitosa. Codardi! Vermi!

La Magia incute un terribile panico nei bersagli, che sono costretti alla fuga.

Ep: il bersaglio fugge lontano dal mago. Se non può fuggire o viene chiuso in un angolo muore di crepacuore.

Em: il bersaglio non può attaccare il Mago nel suo prossimo Turno.

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio

20: 2 bersagli

35: 5 bersagli

25: 3 bersagli

40: 6 bersagli

30: 4 bersagli

45: 7 bersagli

Incantesimo: Liberare dal vincolo

Per mio ordine io sciolgo il Vincolo che ti lega al tuo Mago! Servimi, e vivi!

Uno Evocato che è libero dal vincolo magico del loro padrone: diventa reale e serve colui che lo ha liberato! Il massimo numero di creature che il Mago può liberare e su cui può mantenere il controllo è proporzionale al suo Livello (liv 1-2=0 / liv 3-5 = 1 / liv 6-8 = 2 / liv. 9-10 = 3 / liv 11-14=4/ liv. 15 o superiore = 5). Le creature liberate non sono più Magie e non possono essere cancellate con un annulla magia o dalla volontà (o dalla morte) del Mago che le ha richiamate né di colui che le ha Liberate. L'unico modo per liberarsene è ucciderle; se attaccate si difenderanno (non vogliono morire!), anche se ad attaccarle fosse il loro evocatore o colui che le ha liberate. Anche se liberati gli Evocati non acquistano un'Anima.

15: Libera un Evocato di LA	
20: Una creatura di LA2	35: LA 5
25: LA 3	40: LA 6
30: LA 4	45: LA 7

Incantesimo: Maledizione



Una nube nera esce dalla mia bocca per essere inalata dal nemico. Ora la mia terribile maledizione è dentro di lui.

Questa Magia non ha effetto come Ep ma solo come Em. Il Mago maledice “un numero di dado” del bersaglio e se quest’ultimo, per qualsiasi motivo, fa quel numero o un numero maggiore con uno dei suoi dadi, dovrà ritirarlo fin quando il dado non indicherà un numero inferiore a quello maledetto.

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio. Ritira il 20	
20: 1 bersaglio. Ritira il 19 e il 20	35: 3 bersagli. Ritirano il 17, 18, 19, 20
25: 2 bersagli. Ritirano il 19 e 20	40: 3 bersagli. Ritirano il 16, 17, 18, 19, 20
30: 2 bersagli. Ritirano 18, 19, 20	45: 4 bersagli. Ritirano il 15, 16, 17, 18, 19, 20