

# Non è vero! Non è successo!



*Lo Spirito urla "Non è vero!" o "Non è successo!" e riscrive un avvenimento del passato più recente!*

Questa magia richiede un Risultato minimo di 40 o più per essere efficace e deve superare il Valore del bersaglio per dare un Ep. Può essere usata come Azione Reattiva. Non ha Em. L'Ep cancella, annulla, le conseguenze di un'azione compiuta dal bersaglio nello stesso Giro o in quello precedente al lancio della magia. Ad esempio:

*Il colpo mortale appena andato a segno non ha inferto danno...*

*Il ladro non ha più con sé il gioiello appena rubato...*

*La guardia credeva di essere montata a cavallo per inseguire i fuggiaschi, ma invece arranca a piedi...*

*Qualcuno ha detto al Re che il suo trono sembra una latrina? No, non l'ha fatto!*

*Tagliando il filo rosso la bomba è esplosa? Quale filo rosso... ho tagliato il blu!*

Questa Magia può persino essere lanciata da un Mago appena sconfitto, che può annullare la sua dipartita cambiando l'esito dell'azione che lo ha ucciso!

# Io credo in te! Puoi farcela!



*Urlo “Io credo in te!”, “Puoi farcela!” e un’Azione appena compita da un altro Personaggio viene influenzata dalla fortuna della magia Gialla!*

Questa magia è un’Azione Reattiva e può essere usata dopo che un Giocatore ha effettuato un qualsiasi tiro di dado. Il Mago Giallo effettua la Magia il cui Risultato può sostituire il tiro di dado del bersaglio. E’ il bersaglio o che sceglie se effettuare la sostituzione del Tiro di dado con il Risultato della Magia. Se Risultato della Magia (D+MA) sostituisce il Tiro di dado, il Bersaglio aggiungerà a questo tutti i normali modificatori dati dalla QP utilizzata, dal numero di dadi e altro (giungendo a un nuovo Risultato).

# Non è andata così! Posso spiegare!



*Queste accuse sono false! Io sono innocente! Non è andata così! Posso spiegare!*

Questa magia ha solo Ep, l'Em è nullo.

Un certo numero di bersagli crederà alle parole di giustificazione dello Spirito in risposta a un'accusa che gli sia stata mossa. Le parole dello Spirito che si discolpa sono ritenute vere dai bersagli della magia, tanto che chi è soggetto all'incantesimo può persino produrre prove per testimoniare la veridicità delle affermazioni dello Spirito e creargli alibi di ferro in assoluta buona fede.

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

# Metamorfosi



**Ep:** Il Mago trasforma il proprio corpo o quello di un bersaglio, con tutto ciò che indossa (Arma Spiritica compresa), fino a farlo diventare un altro essere. Le QP dopo la metamorfosi non cambiano, ma è possibile muoversi secondo le capacità della nuova forma. Non può essere scelta la forma di uno specifico individuo. In questa forma lo Spirito non può usare la magia ma può colpire con la sua Arma tramutata in un'altra arma, in denti o artigli. Dopo la metamorfosi il bersaglio mantiene la propria coscienza e memoria, e non acquista nessuna capacità né conoscenza culturale o etologica della nuova forma.

**Em:** Solo una parte del bersaglio cambia, per la durata di 1 Giro (es: metà volto, una mano, un piede)

15: cambia solo il colore della pelle, degli occhi, dei capelli e altra peluria	
20: cambia lineamenti ed etnia	35: forma animale (dall'orso, al topo)
25: cambia specie, rimanendo sempre un umanoide bipede	40: animale di ambiente insolito (capace di volare, nuotare o scavare)
30: forma animale media (maiale)	45: forma fantastica, inventata dal PG

# Sdoppiamento



*Il corpo produce nuove parti di sé, fino a sdoppiarsi.*

La magia ha effetto solo sul lanciatore, non ha Em, ma solo Ep.

15: braccia aggiuntive o più potenti. +2 VI	35: Braccia e gambe aggiuntive o più potenti. +3VI +3MO
25: gambe aggiuntive o più potenti. +3 MO	45: Sdoppiamento*

\*Sdoppiamento: il Mago e il suo equipaggiamento si sdoppiano! In pratica il Giocatore avrà due identici PG da utilizzare! Ogni variazione di Valore e di Punti Magia, così come ogni Magia fatta sul Mago si riflette su entrambe le copie colpendone una un istante prima (quindi una magia “fiammata” che colpisca entrambi, causerà danni due volte di fila, e non contemporaneamente). Di fatto basterà avere un'unica Scheda del PG. Se uno dei due viene ucciso l'effetto non si trasmette sull'altro, semplicemente la magia svanisce e resta solo una delle due copie. Il Mago non è uno dei due “gemelli”, ma è entrambi, quindi al termine della Magia potrà far sparire una qualsiasi delle copie. I due corpi valgono come uno per il limite al lancio delle Magie: non sono due Maghi separati. Oggetti sdoppiati e persi o ceduti dal PG scompaiono istantaneamente.

# Rapidità



*Ora sono qui, ora non ci sono più! Come ho fatto? Aspetto te lo faccio rivedere!  
Ops... mi sa che ti ho appena ucciso!*

Il Mago raddoppia i suoi Dadi Azione residui. La durata è indicata dal Risultato del tiro e la magia non decade altrimenti. Durante l'effetto di Rapidità è possibile usare qualunque altra magia senza che Rapidità decada.

Questa magia non ha Em.

15: solo nel Giro in corso
30: nel Giro in corso e fino al termine del Giro seguente
45: nel Giro in corso e nei due Giri seguenti

# Infondi Incanto



Un oggetto di grande valore viene infuso con la magia. Può semplicemente emettere luce, può donare Punti Armatura Magica o può essere usato per incatenare un tipo di incantesimo che gli venga lanciato contro durante la creazione. Il rituale di creazione richiede la spesa di “un piccolo tesoro”, per trovare un oggetto adatto a contenere la magia e l'occorrente per il rituale. L'oggetto creato è imperituro e mantiene la Magia al suo interno finché il suo possessore non avrà un altro Oggetto Incantato, evento che causa la distruzione di uno dei due Oggetti.

Questa Magia non ha Em.

15: l'oggetto brilla, un po'	
20: l'oggetto brilla visibilmente	35: infondi 2 magie
25: l'oggetto dona 1 punto Am	40: l'oggetto dona 2 punti Am
30: infondi 1 magia nell'Oggetto	45: infondi 3 magie

# Simulacri



*Miei Simulacri, io vi dono la mia Magia in cambio del vostro servizio! Io vi ho plasmato, ora marciate in mio aiuto!*

Esseri plasmati dalla fantasia del Mago sono pronti a servirlo con la sua stessa magia (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





# Trasmutazione Materica



Il mago può trasformare un oggetto o un'area di circa un metro cubo o un essere vivente grande quanto una persona da un materiale a un altro. In base al grado della Magia potrà coinvolgere nella trasmutazione elementi diversi (es: con 15 trasformerà la pietra in un altro tipo di pietra, con 25 trasmuterà la pietra in sabbia, il legno in pietra, e ogni altra combinazione.) Se è coinvolto un bersaglio la magia dovrà superare il suo Valore, se con questa Magia viene creata o distrutta un'Armatura fisica (ad esempio con 35 -e superando il Valore del bersaglio- è possibile trasmutare il Metallo dell'armatura in acqua), potrà essere interessato, al massimo, 1 punto per Magia. La Trasmutazione non ha alcun effetto sulle Armi Spiritiche.

**Ep:** vedi descrizione / **Em:** no

15: pietra e roccia dura	
20: legno (non di armi degli Spiriti)	35: metallo
25: sabbia, terra friabile e fango	40: carne
30: acqua-ghiaccio	45: aria

# Illusione dei sensi



*Adesso posso controllare e imbrogliare i tuoi sensi... sei sicuro di ciò che vedi, di ciò che senti, di ciò che tocchi?*

**Ep:** uno o più sensi del bersaglio vengono tratti in inganno dal mago che deciderà cosa percepiscono. Se il bersaglio scopre l'inganno la magia decade automaticamente. Ad esempio: se con 35 imbroglio la sua vista, mostrandogli un drago che lo attacca, egli fuggirà impaurito, ma se toccasse il drago, visto che il Mago non controlla il suo tatto, il bersaglio si accorgerebbe subito che è solo un'immagine, una visione, cancellando così l'incanto.

Aumentando il potere della Magia aumentano anche i bersagli.

**Em:** niente

15: controlla il senso del gusto su un singolo bersaglio	
20: olfatto (o gusto), fino a 2 bersagli	35: vista (o precedente), 5 bersagli
25: tatto (o gusto o olfatto), max 3 bersagli	40: tre sensi, fino a 6 bersagli
30: udito (o uno dei precedenti), 4 bersagli	45: cinque sensi, max 7 bersagli