

Fiammata



Dal palmo della mia mano scaturisce una vampata di fuoco che carbonizza i miei nemici.

Ep: il bersaglio brucia vivo morendo in pochi attimi.

Em: Ferita (-1 Valore).

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

Muro di fuoco



Genero un muro fuoco che si manifesta nella forma che preferisco. Chi lo attraversa viene divorato dalle fiamme!

Chi attraversa il fuoco (se il Risultato di “Muro di Fuoco” supera il suo Valore) muore carbonizzato. Nota: PG e PnG dovranno reagire in base al loro carattere: solo i più coraggiosi e disperati proveranno ad attraversare le fiamme! Il Narratore non dovrà far attraversare le fiamme ai PnG solo perché essi hanno un Valore superiore al Risultato della Magia, perché commetterebbe un errore: PG e i PnG non conoscono gli esiti dei tiri di dado al tavolo, quindi dovranno essere interpretati senza sfruttare questo dato! Nel caso la magia sia lanciata da un PnG il Giocatore dovrà fingere di ignorare il tiro del Narratore, oppure il Narratore potrà scegliere di non mostrare il Risultato ai Giocatori, per non indurli allo stesso errore di gioco.

Em: chi attraversa il fuoco subisce una Ferita.

15: 2 metri di larghezza e di altezza	
20: 5 m.	35: 50 m.
25: 10 m.	40: 100 m.
30: 20 m.	45: 500 m.

Arma infernale



Un fuoco nero avvolge l'arma, incrementando la sua potenza: ora è assetata di sangue.

Ep: Finché viene brandita l'arma del bersaglio dona un + a VI al suo padrone, e causa Ferite più gravi del normale. Ad esempio con 30 il bersaglio gode di un +4 a VI e se ferisce un avversario gli toglie non uno ma ben tre (3!) punti di Valore.

Em: niente.

15: +1 VI, Ferite = -2 Valore	
20: +2 VI, Ferite = -2PV	35: +5, VI Ferite = -4PV
25: +3 VI, Ferite = -3 Valore	40: +6, VI Ferite = -4 Valore
30: +4 VI, Ferite = -3 Valore	45: +7 VI, Ferite = -5 Valore

Fiamme di cristallo



Fiamme nere avvolgono il bersaglio, cristallizzandosi in un'armatura che lo rende invulnerabile ai colpi fisici ma ne consuma le carni.

Ep: il bersaglio è invulnerabile a qualunque attacco fisico in grado di uccidere o ferire. Perde però un ammontare di Valore a ogni Giro (la perdita di Valore avviene come prima cosa, appena lanciato l'incantesimo "Fiamme di cristallo" o appena il Giocatore accede al suo Turno). Più l'incantesimo è potente, minore sarà la perdita di Valore. Fiamme di cristallo, come le Magie lanciate su un'arma, perdura fino alla fine del combattimento.

Em: niente

15: perdita di 7 punti Valore per Turno	
20: 6 punti Valore per Turno	35: 3 punti Valore per Turno
25: 5 punti Valore per Turno	40: 2 punti Valore per Turno
30: 4 punti Valore per Turno	45: 1 punto Valore per Turno

Demoni del fuoco



Dalle viscere degli inferi sorgono fiamme vermiglie e un fumo nero che si contorcono generando demoni infuocati.

L'Evocazione fa apparire i Demoni 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



Furia del sangue



La rabbia ribolle nei bersagli della magia, le armi vengono sfoderate, il sangue inonderà la terra! Chi è sotto quest'influsso ucciderà chiunque gli si pari davanti, anche alleati, persone amate, figli e creature leggendarie.

Ep: per tutta la durata della Magia il bersaglio sarà preda di una cieca furia omicida, che lo porterà ad attaccare la creatura a lui più vicina per ucciderla. Ucciderà senza discernimento finché non verrà ucciso, fermato in qualche modo o finché non sarà liberato da “Furia del Sangue”.

Em: il bersaglio ha uno scatto d'ira verbale ma si riprende nel Giro seguente

Em: il bersaglio ha uno scatto d'ira verbale ma si riprende nel Giro seguente.

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

Passione incontrollata



I bersagli vengono travolti dalla passione, mi desiderano, mi amano, credono a qualunque cosa io dica. Non sono schiavi, sono amanti appassionati!

Ep: il bersaglio della magia adora il mago, lo ama con trasporto e farà di tutto per compiacerlo, arrivando persino a morire in battaglia per lui. Farà però scelte autonome, in linea col proprio carattere, facendo solo cose che sa fare e che è abituato a fare, non potrà essere comandato a bacchetta e non agirà sempre secondo i precisi voleri del mago, anche se farà di tutto per farlo. Ad esempio, un poveraccio non potrà aprirgli le porte del Palazzo presidenziale, ma potrà offrirgli di usare il suo unico letto; un anziano professore combatterà per lui trovando informazioni e usando il suo peso politico, non imbraccherà un mitra per sparare a un mostro!

Em: il bersaglio è affascinato dal mago, ma non agirà direttamente

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

Fiamme taglienti



Fiamme vermiglie si avvolgono a spirale sull'arma del bersaglio. Ogni colpo dell'arma esplode in vampe di fuoco magico che colpiscono altri bersagli!

Ep: grazie a questa Magia il prossimo colpo dell'arma (la magia dura solo per un colpo!) viene moltiplicato, colpendo i nemici con lame di fuoco. Le fiamme colpiscono per prima cosa lo stesso bersaglio che ha ricevuto il colpo fisico, e poi gli altri bersagli (a seconda del potere della Magia). Le fiamme infliggono lo stesso danno del colpo dell'arma (si considera valido il medesimo Risultato), ma sono da considerarsi un colpo magico.

Em: niente.

15: 1 bersaglio colpito dal fuoco	
20: 3 bersagli colpiti dal fuoco	35: 9 bersagli colpiti dal fuoco
25: 5 bersagli colpiti dal fuoco	40: 11 bersagli colpiti dal fuoco
30: 7 bersagli colpiti dal fuoco	45: 13 bersagli colpiti dal fuoco

Fiamme interiori



Se il bersaglio di questa magia muore il suo corpo esplode in un inferno di fiamme, investendo tutti i bersagli adiacenti.

Ep: il bersaglio non viene danneggiato direttamente da questa Magia, ma diventa come una bomba, pronta a scoppiare se, per qualsiasi motivo, egli muore. In questo caso il bersaglio esplode in una vampa di fiamme e tutti attorno a lui (entro qualche metro) perdono vari punti Valore (TUTTI, sia amici che nemici!). La fiammata che causa perdita di Valore non può essere annullata né da un Tiro Contrapposto né dall'Armatura fisica o magica.

Em: niente

15: se il bersaglio muore esplode.
Chi gli è attorno perde 3 punti Valore

20: -4 Valore

35: -7 Valore

25: -5 Valore

40: -8 Valore

30: -6 Valore

45: -9 Valore

Palla di fuoco



Creo una grande sfera di fiamme che viene lanciata su un unico bersaglio causando danni ingenti.

Ep: Morte istantanea.

Em: Ferita, come da tabella.

15: Ferita = -1 Valore

20: -3 Valore

25: -5 Valore

30: -7 Valore

35: -9 Valore

40: -11 Valore

45: -13 Valore