

LA MAGIA

Sulle regole generiche e i diversi Collegi

Ogni Mago appartiene ad un **Collegio Magico** ed apprende incantesimi solo di quel Collegio. Lanciare un incantesimo richiede i **Reagenti** indicati nell'incantesimo. I Maghi scelgono **3 Incantesimi** e **4 Reagenti** all'inizio del gioco.

Per lanciare un incantesimo è necessario un **check di IN**, fallirlo indica la perdita del turno, ma non del reagente (tranne per alcuni classi, laddove indicato).

Il **numero massimo di Reagenti** che il Mago può portare è una **Skill** che può essere incrementata come le altre. I Reagenti non contano nel computo degli oggetti portati dal Mago, il loro costo è indicato nella relativa carta.

Gli incantesimi con **un reagente** si castano (lanciano) con una sola mano libera, quelli con **due reagenti** si castano o con due mani libere o in due turni con una mano libera (raccogliere un'arma lasciata a terra richiede un interno turno).

Tranne che diversamente indicato, il Mago non può lanciare incantesimi quando è nella **Zona di Controllo** di un nemico.

Ogni incantesimo ha un **costo in Corone** per essere appreso e non necessita di Punti Allenamento, soltanto delle Corone. Il Mago può apprendere massimo **un incantesimo** fra una **Spedizione** e l'altra.

I Maghi possono lanciare incantesimi anche senza reagenti, ricorrendo all'**energia Warp**: in questo caso, se falliscono il check di IN, devono tirare il **Dado Warp** per verificare gli effetti del fallimento:

1: il mago muore, **2**: il mago subisce 3W, **3-5**: il mago subisce 2W, **6-7**: il mago subisce 1W, **8-9**: il Party subisce 1W, **10-12**: il Mago perde il turno successivo.