

FUCINA TILEANA WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY



CONTROINCANTESIMI

Espansione della Magia scritto da
Wim van Gruisen, Liber Fanatica, 2007





Titolo Originale dell'articolo:

Counterspells

Di Wim van Gruisen

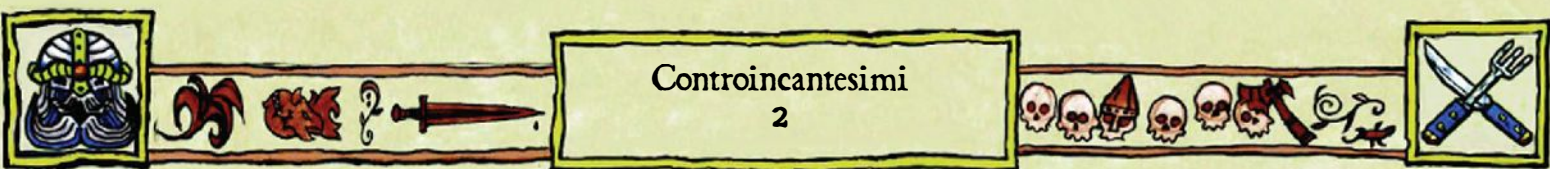
in: *Liber Fanatica – Volume IV: The Academic's Handbook*

reperibile al sito: <http://www.liberfanatica.net>

Traduzione, adattamento ed impaginazione di:

Antonio Baro (*Aenthondiel*)

Fucina Tileana (<http://wfrp.altervista.org>)





La magia è una parte importante delle regole e dell'ambientazione di Warhammer Fantasy Roleplay. I libri descrivono centinaia di incantesimi, un buon numero di carriere che vi danno accesso e vari talenti relativi al lancio di incantesimi ma, ed è davvero strano, molto poco riguardo alle difese contro la magia. C'è un incantesimo di Magia Comune, "Disperdere", e questo è tutto.

Questo articolo offre un rimedio, presentando una manciata di controincantesimi.

SUI CONTROINCANTESIMI

Ci sono poche regole, che si applicano a tutti i Controincantesimi, a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione dell'incantesimo.

Per prima cosa i Controincantesimi sono Magie Comuni, e seguono le stesse regole di tutte le altre Magie Comuni (si veda *WFRP*, p.148).

Fondamentalmente i Controincantesimi agiscono contro altri Incantesimi. Un controincantesimo deve venire lanciato nello stesso round del proprio bersaglio ed il mago che vuole contrastare un incantesimo deve vedere o sentire l'incantesimo mentre viene lanciato. Il giocatore deve dichiarare che vuole contrastare l'incantesimo prima che il risultato di quell'incantesimo sia noto. Se l'incantesimo bersaglio dovrebbe

essere risolto prima che il controincantesimo possa essere lanciato, questo può venire contrastato, ma il controincantesimo utilizzerà una azione intera invece della sua azione standard. In ogni caso il Controincantesimo non può divenire una azione estesa.

I Controincantesimi possono essere considerati in se stessi come ogni altro Incantesimo.

Nota: i Controincantesimi possono essere assunti come azione improvvisata, ovvero risposta immediata ad un attacco magico appena apparso, ma in questo caso non si può precederli con la mezza azione di 'Incanalare', con tutte le conseguenze del caso.

La lista dei Controincantesimi

Questa lista contiene anche pochi incantesimi caotici:

Rinforza la Maledizione di Tzeentch sotto ogni aspetto agisce come un controincantesimo, sebbene non prevenga il lancio dell'incantesimo originale.

Maledizione di Flies e *Interruzione estatica* sono controincantesimi normali, ma disponibili solo per Maghi del Caos.

Condividere il Favore di Tzeentch non è un controincantesimo, ma un particolare tipo di maledizione.

CONTROINCANTESIMI COMUNI

RALLENTARE

Difficoltà di Lancio: 4

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Catrame (+1)

Descrizione: L'incantesimo bersaglio necessita di mezza azione supplementare per essere lanciato.

DISPERSIONE MINORE

Difficoltà di Lancio: 8

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: bacchetta di ebano (+1)

Descrizione: Colpisce qualsiasi incantesimo con difficoltà di lancio 15 o minore (prima

di applicare i modificatori). L'incantesimo fallisce. Vengono comunque applicati la *Maledizione di Tzeentch* ed effetti simili.

DISPERSIONE COMUNE

Difficoltà di Lancio: 16

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Bacchetta di ebano con un gioiello del colore dell'incantesimo bersaglio (+2)

Descrizione: Colpisce qualsiasi incantesimo con difficoltà di lancio 25 o minore (prima di applicare i modificatori). L'incantesimo fallisce. Vengono comunque applicati la *Maledizione di Tzeentch* ed effetti simili.





GRANDE DISPERSIONE

Difficoltà di Lancio: 24

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Bacchetta d'argento con gioiello del colore dell'incantesimo bersaglio (+3)

Descrizione: L'incantesimo fallisce. Vengono comunque applicati la *Maledizione di Tzeentch* ed effetti simili.

DRENARE MINORE

Difficoltà di Lancio: 10

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Un moscerino vivo (+1)

Descrizione: Tira 1d10. Sottrai il risultato dal tiro sulla difficoltà di lancio dell'incantesimo bersaglio. Se il risultato diventa inferiore alla difficoltà di lancio, quell'incantesimo fallisce.

Quando questo incantesimo viene lanciato il corpo del mago assorbe l'energia magica. L'azione seguente deve essere il lancio di un'incantesimo; per questa azione egli può aggiungere il totale dei punti magici drenati al proprio tiro di lancio dell'incantesimo (deve comunque fare il tiro per lanciare l'incantesimo). Se non lancia l'incantesimo guadagna Punti Follia (o Punti Corruzione) pari al totale di magia drenata.

DRENARE

Difficoltà di Lancio: 20

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Un vasetto di Sanguisughe (+2)

Descrizione: Tira 2d10. Sottrai il risultato dal tiro sulla difficoltà di lancio dell'incantesimo bersaglio. Se il risultato diventa inferiore alla difficoltà di lancio, quell'incantesimo fallisce.

Quando questo incantesimo viene lanciato il corpo del mago assorbe l'energia magica. L'azione seguente deve essere il lancio di un'incantesimo; per questa azione egli può aggiungere il totale dei punti magici drenati al proprio tiro di lancio dell'incantesimo (deve comunque fare il tiro per lanciare l'incantesimo). Se non lancia l'incantesimo guadagna Punti Follia (o Punti Corruzione) pari al totale di magia drenata.

DRENARE MAGGIORE

Difficoltà di Lancio: 30

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: Il dente di un Vampiro (+3)

Descrizione: Tira 3d10. Sottrai il risultato dal tiro sulla difficoltà di lancio dell'incantesimo bersaglio. Se il risultato diventa inferiore alla difficoltà di lancio, quell'incantesimo fallisce.

Quando questo incantesimo viene lanciato il corpo del mago assorbe l'energia magica. L'azione seguente deve essere il lancio di un'incantesimo; per questa azione egli può aggiungere il totale dei punti magici drenati al proprio tiro di lancio dell'incantesimo (deve comunque fare il tiro per lanciare l'incantesimo). Se non lancia l'incantesimo guadagna Punti Follia (o Punti Corruzione) pari al totale di magia drenata.

RIFLESSIONE

Difficoltà di Lancio: metà (arrotondato per eccesso) della difficoltà dell'incantesimo bersaglio.

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: uno specchietto (DL/10)

Descrizione: L'incantesimo bersaglio, che deve essere diretto ad uno o più individui, viene rimandato al Mago.

DEFLESSIONE

Difficoltà di Lancio: 6

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: uno scudo (+1)

Descrizione: L'incantesimo bersaglio, che deve essere un proiettile magico, fallisce.

RIDIREZIONE

Difficoltà di Lancio: metà (arrotondato per eccesso) della difficoltà dell'incantesimo bersaglio.

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: una freccia curvata (DL/10)

Descrizione: L'incantesimo bersaglio, che deve essere diretto ad uno o più individui, viene ridiretto verso un altro bersaglio. Questo bersaglio deve essere in linea di vista dell'evocatore di quell'incantesimo.





INTRALCIARE

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: un piccolo bastone (+1)

Descrizione: L'incantesimo bersaglio è efficace solo la metà del normale. Spetta all'AdG decidere come questo accade.

CONTROINCANTESIMI DEL CAOS

CONDIVIDERE IL FAVORE DI TZEENTCH

Sfera di Tzeentch

Difficoltà di Lancio: 15

Tempo di Lancio: Azione Intera

Ingrediente: un Simbolo di Tzeentch (+2)

Descrizione: Il bersaglio dell'incantesimo deve essere qualcuno in grado di lanciare incantesimi, che sia entro un centinaio di Yarde dal Mago. Fino al prossimo tramonto/alba (quella che avviene prima) ogniqualvolta questa persona lancia un incantesimo o compie un rituale magico deve usare un dado del Chaos extra. Chi lancia quest'incantesimo deve lanciare un dado extra del Chaos.

vengono considerati anche i dadi usati per questo incantesimo.

MALEDIZIONE DELLE MOSCHE

Sfera di Nurgle, Controincantesimo

Difficoltà di Lancio: 17

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: un Simbolo di Nurgle (+1)

Descrizione: Uno sciame di mosche circonda il mago dell'incantesimo bersaglio, bloccandone la vista, entrando nella sua bocca e succhiandone il sangue. Il mago è incapace di terminare l'incantesimo e questo rimane incompiuto.

RINFORZA LA MALEDIZIONE DI TZEENTCH

Sfera di Tzeentch, Controincantesimo

Difficoltà di Lancio: 5

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: un Simbolo di Tzeentch (+2)

Descrizione: Quando si controlla la Maledizione di Tzeentch per l'incantesimo bersaglio

INTERRUZIONE ESTATICA

Sfera di Slaanesh, Controincantesimo

Difficoltà di Lancio: 11

Tempo di Lancio: Mezza Azione

Ingrediente: un Simbolo di Slaanesh (+2)

Descrizione: Il mago dell'incantesimo bersaglio soggiace a un'ondata di pura estasi mentre sta lanciando l'Incantesimo. Deve superare una Prova di Volontà, altrimenti è incapace di terminare l'incantesimo.

Questo articolo è un supplemento non ufficiale a Warhammer Fantasy RolePlay, di proprietà della Games Workshop (GW), pubblicato in Italia dalla Nexus Editrice Srl. Tutti i relativi Marchi di Fabbrica (™) e Diritti d'Autore (©) sono usati senza richiesta di permesso, e in nessun modo si intende reclamare la proprietà di questi alla GW o alla Nexus. L'autore dell'articolo riconosce i diritti d'autore e il marchio di fabbrica dei relativi proprietari. Quando possibile, in questo articolo ci si conforma al mondo "ufficiale" di Warhammer, e lo si fa con il pieno riconoscimento della proprietà intellettuale e dei Diritti d'Autore legali di quel materiale. Qualsiasi riferimento a fatti e persone reali è puramente casuale.

Opera originale: Counterspell, in Liber Fabatica IV, traduzione e modifiche di Antonio Baro (*Aenthondiel*)
Immagine di copertina tratto da "Jace-vs-chandra" (particolare) di Jason Chan. © Wizards of the Coast, rielaborata dall'autore.
© Grafica, testo ed illustrazioni di Antonio Baro (*Aenthondiel*), 10/2008 – [Fucina Tileana \(http://wfrp.altervista.org\)](http://wfrp.altervista.org)



FUCINA
TILEANA

