



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLA MAGIA:

INCANTESIMI, OGGETTI, POZIONI,
VELENI, PSIONICA, RITUALI E RUNE

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETA' di ETEMENANKI

© Etemenanki - Etemenanki - Il Concilio dei Cronotecari

Indice

| | |
|--|----|
| LA MAGIA | 4 |
| LANCIARE UN INCANTESIMO | 4 |
| INVOCAZIONI E LANCIO DI INCANTESIMI | 5 |
| INCANTESIMI PERSISTENTI | 5 |
| VESTIARIO OBBLIGATORIO PER MAGHI | 6 |
| INCANTESIMI..... | 7 |
| LISTA CRONOMANZIA | 8 |
| LISTA NEGROMANZIA | 9 |
| LISTA ONIROMANZIA | 10 |
| LISTA TAUMATURGIA | 11 |
| MAGIA ELEMENTALE | 12 |
| LISTA AEROMANZIA | 13 |
| LISTA BIOMANZIA | 14 |
| LISTA CRIOMANZIA | 15 |
| LISTA IDROMANZIA | 16 |
| LISTA GEOMANZIA..... | 17 |
| LISTA PIROMANZIA..... | 18 |
| ELENCO COMPLETO INCANTESIMI | 19 |
| Incantesimi di Livello 1 | 19 |
| Incantesimi di Livello 2 | 23 |
| Incantesimi di Livello 3 | 26 |
| Incantesimi di Livello 4 | 31 |
| OGGETTI | 36 |
| MALEDIZIONI ED OGGETTI MALEDETTI..... | 37 |
| Maledizioni Minori ed Oggetti Maledetti Minori | 37 |
| Maledizioni Maggiori ed Oggetti Maledetti Maggiori | 37 |
| Maledizioni Superiori ed Oggetti Maledetti Superiori | 37 |
| POZIONI ED ELISIR | 38 |
| VELENI E FILTRI..... | 42 |
| LA PSIONICA | 46 |
| UTILIZZARE LA PSIONICA..... | 46 |
| RESISTERE AD UN POTERE PSIONICO | 47 |
| DISPERDERE UN POTERE PSIONICO | 47 |
| DISCIPLINE PSIONICHE | 47 |
| RITUALISTICA | 51 |
| Punti Rituale..... | 51 |
| Sacrifici | 51 |
| Formula di Infusione | 52 |
| Costi dei Rituali | 52 |
| Durata dei Rituali | 52 |
| Notifica ai Master..... | 52 |
| RITUALE DA 4 PUNTI | 52 |
| RITUALE DA 6 PUNTI | 53 |
| RITUALE DA 8 PUNTI | 53 |
| RITUALE DA 10 PUNTI | 53 |

| | |
|------------------------------------|----|
| CREAZIONE DI OGGETTI MAGICI..... | 54 |
| ARMI..... | 54 |
| ABILITA'..... | 54 |
| IMMUNITA'..... | 54 |
| ACQUISIZIONE DI UNA ABILITA'..... | 54 |
| ACQUISIZIONE DI UNA IMMUNITA'..... | 55 |
| FALLIMENTO DI UN RITUALE..... | 55 |
| RUNE MAGICHE..... | 56 |
| DESCRIZIONE DELLE RUNE..... | 57 |
| Rune di I livello..... | 57 |
| Rune di II livello..... | 59 |
| Rune di III livello..... | 60 |
| Rune di IV livello..... | 62 |

LA MAGIA

Il mondo di Babilonia è intriso di quella scintilla comunemente chiamata “magia”. Che provenga da ciò che viene chiamata Magdum o da un riflesso della potenza degli dei, esistono persone eccezionali capaci di creare dal nulla, ferire con la sola forza delle loro parole o persino richiamare in vita i morti. Esistono due principali approcci di magia: la Magia Arcana e la Magia Divina. La prima trae il suo potere dal Nexus che ogni magdum porta fuso con la propria anima, la seconda è un dono, un riflesso della potenza degli dei attraverso i propri fedeli.

LANCIARE UN INCANTESIMO

In termini di gioco per lanciare una magia sarà necessario possedere l'abilità corrispondente (“Incantesimi da Mago” o “Incantesimi da Sacerdote”) e preparare l'incantesimo per un determinato tempo, legato al livello di Lancio Magia posseduto ed al livello dell'incantesimo; questo tempo è chiamato “Tempo di Lancio dell'Incantesimo”, o TLI. Mentre si sta preparando un incantesimo è necessario avere la mano principale libera (a meno di possedere le abilità **AMBIDESTRIA**, **SIMBOLO SACRO** o **STAFFA MAGICA**, vedere descrizione delle abilità) e la possibilità di parlare: la preparazione dell'incantesimo deve essere **RECITATA** con gesti e frasi appropriate.

Non esiste una regola su quali gesti e quali frasi devono essere usate, ma deve risultare ovvio ed udibile da almeno 10 metri che si sta preparando un incantesimo (ma non è necessario quale incantesimo si stia preparando). Frasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'incantesimo ad insindacabile giudizio dei master. E' necessario che il lanciatore abbia un tono di voce molto alto e compia gesti ampi!

E' possibile ritardare il lancio di un incantesimo prolungando la preparazione oltre il TLI, ma è necessario continuare a recitare la preparazione dell'incantesimo senza interruzioni. Durante la preparazione dell'incantesimo l'incantatore può muoversi o correre, ma se verrà ferito, o colpito da un incantesimo che interrompa la sua concentrazione (dichiarare **NO EFFETTO!** ad un danno o ad effetto non è considerato interrompere la concentrazione), la preparazione è considerata interrotta e l'incantesimo non potrà essere lanciato; per lanciare un nuovo incantesimo sarà necessario ricominciare da capo la preparazione. Trascorso almeno il TLI dell'incantesimo senza interruzioni, potrò completare il lancio recitando ad alta voce la formula appropriata; una volta incominciata la formula l'incantesimo è considerato lanciato, ma se l'incantatore viene ferito o impossibilitato a parlare (a parte la magia “Silenzio”) prima di averne terminata la formulazione, la magia si interrompe e non ha effetto. Un incantesimo “Dissolvi Magia” di livello sufficiente a disperdere l'incantesimo, potrà fermare gli effetti del lancio, come indicato nella descrizione dell'incantesimo “Dissolvi Magia” o far terminare un'incantesimo persistente o mantenuto di pari livello o inferiore. Se la formula recitata non è quella riportata nella descrizione dell'incantesimo che sto lanciando, il lancio è considerato fallito e dovrò ricominciare a preparare l'incantesimo da capo (ma non dovrò attendere il TRI dato che non ho lanciato nessun incantesimo).

Dopo un incantesimo lanciato con successo (quindi non dopo un incantesimo interrotto, che di fatto non è stato lanciato, o una formula sbagliata) dovrò attendere un certo lasso di tempo prima di poter ricominciare a preparare un altro incantesimo; questo per rappresentare la momentanea spossatezza che ricorrere al dono della magia provoca su chi ne fa uso, che essa sia arcana o divina. Durante questo Tempo di Recupero degli Incantesimi, o TRI, l'incantatore potrà compiere qualsiasi azione, tranne preparare o lanciare un altro incantesimo. Il TRI dipende dal livello di lanciare incantesimi posseduto; **il TRI non può mai scendere sotto i 10 secondi**, se con eventuali riduzioni provenienti da abilità od oggetti dovesse essere inferiore, si deve attendere comunque 10 secondi.

Le tabelle riportano i TLI e TRI delle magie arcane e divine in base al livello dell'incantesimo.

Tabella MAGHI:

| Livello Incantesimo | TLI | TRI |
|---------------------|------------|-------------|
| 1 | 15 Secondi | 60 Secondi |
| 2 | 15 Secondi | 60 Secondi |
| 3 | 60 Secondi | 120 Secondi |
| 4 | 90 Secondi | 180 Secondi |

Tabella SACERDOTI:

| Livello Incantesimo | TLI | TRI |
|---------------------|-------------|-------------|
| 1 | 20 Secondi | 60 Secondi |
| 2 | 20 Secondi | 60 Secondi |
| 3 | 70 Secondi | 120 Secondi |
| 4 | 100 Secondi | 180 Secondi |

**SE NON SI E' IN GUARDIA D'ONORE O ISCRITTI ALLA SACRA GILDA SAPIENTI O MAGDUM E SI POSSIEDE INCANTESIMI DA SACERDOTE O DA MAGO IL TLI DI OGNI INCANTESIMO E' AUMENTATO DI 15 SECONDI.*

Se si possiede l'abilità di incantesimi a livello 3 o 4 è possibile lanciare incantesimi di livello minore (1° o 2° livello) ad un livello maggiore (3° livello) o superiore (4° livello), seguendo tutte le regole del livello desiderato. Ad esempio per un cronomante che possieda "Incantesimi da Mago di 3° livello" è possibile lanciare un incantesimo di "Confusione" (incantesimo di 1° livello) al 3° livello, rispettando il TLI di 60 secondi ed il TRI di 120 secondi (al posto del TLI di 15 secondi del 1° livello, come da tabella). Nella formula da recitare dovrà sostituire l'indicazione del livello con quella appropriata: sempre nell'esempio di prima lo stesso cronomante dovrà recitare "Per il potere **MAGGIORE** del Tempo Confusione 10 secondi" al posto di "Per il Potere **MINORE** del Tempo Confusione 10 secondi"; aumentare la potenza dell'incantesimo lo renderà più difficile da dissolvere e da resistere. Alcuni incantesimi nella loro descrizione riportano inoltre effetti particolari se lanciati ad un livello superiore.

INVOCAZIONI E LANCIO DI INCANTESIMI

I sacerdoti oltre all'abilità di lancio degli incantesimi divini possiedono l'abilità di invocare la propria divinità un certo numero di volte al giorno. Questa invocazione è energia pura della divinità, incanalata attraverso il sacerdote, che prende la forma di effetti che vanno oltre i normali incantesimi (come descritto nella sezione delle divinità). La stessa energia può essere utilizzata anche nel lancio di incantesimi: strappando un cartellino invocazione è possibile lanciare un incantesimo (che normalmente l'incantatore potrebbe lanciare) recitando la formula appropriata, senza necessità di prepararlo e senza dover aspettare successivamente il tempo di recupero. L'incantatore deve comunque rispettare tutti i requisiti per poter lanciare l'incantesimo (poter parlare ed avere la mano principale libera).

INCANTESIMI PERSISTENTI

Alcuni incantesimi (come "Barriera" o "Volontà") producono effetti "ritardati" quando si presentano determinate condizioni, e vengono definiti "incantesimi persistenti". Vi è un limite al numero di incantesimi persistenti che un incantatore può mantenere contemporaneamente ed a quanti incantesimi persistenti possono essere attivi contemporaneamente sullo stesso bersaglio. In termini di gioco un incantesimo persistente deve essere rappresentato da una fascia di colore giallo con il nome dell'incantatore, che il bersaglio dell'incantesimo persistente dovrà indossare da quando l'incantesimo viene lanciato a quando si attivano gli effetti ritardati (e non potrà cedere in nessun caso). Il numero massimo di incantesimi persistenti attivi che un incantatore può mantenere è uno se possiede Incantesimi 1° o 2° Livello o due se possiede Incantesimi 3° e 4° Livello; gli incantesimi persistenti consumano molta dell'energia dell'incantatore per essere mantenuti ed anche il magdum od il sacerdote più potente non può permettersi di "svuotarsi" pericolosamente. Dopo

che gli effetti ritardati hanno avuto luogo la fascia andrà riconsegnata all'incantatore, che solo allora potrà lanciare e mantenere un nuovo incantesimo persistente. Se un personaggio con incantesimi persistenti attivi (quindi se sta indossando una fascia) viene ucciso (ma non se viene reso incosciente) tutti gli incantesimi persistenti cessano i loro effetti (a meno di casi particolari come indicato nella descrizione dell'incantesimo persistente).

Alcuni oggetti magici (come le pozioni) creano anch'essi effetti persistenti.

Il limite di incantesimi persistenti contemporaneamente attivi su un singolo personaggio è di 1 incantesimo persistente (una sola fascia) ed un solo effetto persistente derivante da oggetti. E' possibile rinunciare ad un incantesimo persistente senza che si siano verificati gli effetti togliendosi la fascia colorata, che andrà riconsegnata al proprietario ed in nessun modo potrà essere indossata nuovamente senza che venga lanciato l'incantesimo appropriato.

Tutti gli Incantesimi persistenti possono essere dissolti da un Incantesimo di "Dissolvi Magie" di pari livello.

Abilità od oggetti che recitino di utilizzare cartellini mana implicano ora il sacrificio dell'abilità di preparare e lanciare incantesimi per un periodo di 1 ora per ogni cartellino da spendere. Per qualsiasi dubbio portare il cartellino dell'oggetto ad un master (prima dell'inizio dell'Evento)

VESTIARIO OBBLIGATORIO PER MAGHI

Affinché i Nexus di potere possano permettere a coloro che possiedono livelli di magia da mago, di lanciare incantesimi, bisogna rispettare i seguenti obblighi di vestiario.

Ogni mago può possedere l'abilità di lanciare le magie di una sola scuola e deve vestirsi sempre e solo del colore della scuola corrispondente, altrimenti le magie non funzionano:

Se si ha indosso parti di vestiario (a parte scarpe, cinture, gioielli o ammenicoli) di un colore diverso dalla Scuola di Magia di appartenenza, il mago non può lanciare magie. Un mago può lanciare incantesimi al massimo in armatura di cuoio che deve essere anch'essa del colore della scuola o coperta da abiti di quel colore.

Di seguito i colori di vestiario che rispecchiano i nexus magici.

| Scuola di Magia | Culti consentiti | Colore del Nexus / Colore delle Vesti | Sigla del Nexus |
|--|---|--|--------------------|
| Aeromanzia | Aria, Caos, Ordine, Mente | Celeste | Ae |
| Aetheromanzia (Non giocabile) | Vuoto | Nero o Grigio Scuro | V |
| Biomanzia | Terra, Caos, Ordine, Vita | Verde | Bi |
| Criomanzia | Ghiaccio, Caos, Ordine, Morte | Avorio | Cr |
| Cronomanzia | Tempo, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Grigio | C |
| Geomanzia | Pietra, Caos, Ordine | Grigio Scuro | Ge |
| Idromanzia | Acqua, Caos, Ordine | Blu scuro | Id |
| Negromanzia | Morte, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Nero | N |
| Oniromanzia | Mente, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Rosso | O |
| Piromanzia | Fuoco, Caos, Ordine | Rosso Scuro | Pi |
| Taumaturgia | Vita, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Bianco | T |
| Ordine | Ordine | -- | H |
| Caos | Caos | -- | K |
| Realtà | Realtà | -- | R |

INCANTESIMI

Di seguito sono elencati tutti gli incantesimi divisi per scuola di appartenenza e livello dell'incantesimo per quella scuola. Tutte le descrizioni degli incantesimi hanno il seguente formato.

Esempio:

Un personaggio che possiede l'abilità Incantesimi da Mago utilizzerà la formula:

Per il Potere +

MINORE (per magie di 1° o 2° Liv.) / MAGGIORE (3° Liv.) / SUPERIORE (4° Liv.) + del/della "ELEMENTO" (Tempo, Mente, Morte, Vita, Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra) + "Formula specifica dell'incantesimo"

Es: "Per il Potere Minore del Tempo muovo la mia materia"

Un personaggio che possiede l'abilità Incantesimi da Sacerdote utilizzerà la formula "In Nome MINORE del Tempo muovo la mia materia"

In Nome +

MINORE (per magie di 1° o 2° Liv.) / MAGGIORE (3° Liv.) / SUPERIORE (4° Liv.) + del/della "ELEMENTO" (Tempo, Mente, Morte, Vita, Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra) + "Formula specifica dell'incantesimo"

Es: "In Nome Minore del Tempo muovo la mia materia"

Nome dell'incantesimo

Formula: *la formula da pronunciare dopo il TLI per lanciare l'incantesimo.*

La formula indica se l'incantesimo è arcano o divino (Per il potere / In nome) ed il livello:

-MINORE: indica gli incantesimi di I o di II livello

-MAGGIORE: indica gli incantesimi di III livello

-SUPERIORE: indica gli incantesimi di IV livello

Raggio: *il raggio entro il quale l'incantesimo ha effetto. Si divide in:*

X metri – l'incantesimo può colpire un bersaglio entro X metri

Area X°, raggio Y metri – l'incantesimo ha effetto su tutti i bersagli entro l'area descritta

Personale – l'incantesimo ha effetto sull'incantatore

Tocco – l'incantesimo ha effetto sul bersaglio toccato dall'incantatore

Durata: *la durata dell'incantesimo*

Tipo: *il tipo dell'incantesimo. Si divide in:*

Mentale – l'incantesimo ha effetti sulla mente del bersaglio

Fisico – l'incantesimo ha effetti fisici sul bersaglio

Barriera – un incantesimo di tipo Barriera produce effetti fisici o mentali di protezione. In ogni momento solo un incantesimo di tipo Barriera può essere attivo su un bersaglio; se si tenta di lanciare un secondo incantesimo di tipo Barriera, questo non produce i suoi effetti.

Persistente – gli incantesimi di tipo persistente seguono tutte le regole degli incantesimi persistenti (vedi "incantesimi persistenti")

Effetto: *la descrizione degli effetti dell'incantesimo*

N.B.

Alcuni incantesimi nelle liste delle magie sono segnati ad un livello, ma nell'elenco completo potrebbero essere di un livello più alto o più basso rispetto alla lista, poiché alcune scuole hanno più attitudini di altre per determinate magie e quindi possono avere facilitazioni o più difficoltà per utilizzarle.

LISTA CRONOTMANZIA

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL TEMPO... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL TEMPO...</p> |
| <p>BALZO 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo muovo la mia materia.</p> |
| <p>Confusione: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo Confusione 10 secondi.</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>PROTEZIONE DAI PROIETILI: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo sono immune alle vostre frecce. (ripetuto)</p> |
| <p>REPULSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo "A TERRA!" 5 secondi.</p> |
| <p>RIPARAZIONE 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo riparo quest'oggetto.</p> |
| <p>SILENZIO 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo taci 10 secondi.</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL TEMPO... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL TEMPO...</p> |
| <p>BALZO 2: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo domino lo spazio.</p> |
| <p>BLOCCA PERSONA: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo paralisi 5 secondi.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo sono immune alle vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>RIPARAZIONE 2: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo riparo quest'armatura.</p> |
| <p>SILENZIO 2: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo taci 30 secondi.</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DEL TEMPO... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DEL TEMPO...</p> |
| <p>BARRIERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo una barriera mi protegge.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>Immunità ad Oniromanzia: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo sono immune alla Mente. (ripetuto)</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo sono immune alle vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>RIMOVÌ PIETRIFICAZIONE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo trasformo questa pietra in carne.</p> |
| <p>TERRORE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo Terrore ordine "N" 10 metri in quest'area.</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DEL TEMPO... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DEL TEMPO...</p> |
| <p>CANCELLA RICORDI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.</p> |
| <p>CRONOVIAGGIO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo domino lo spazio ed il tempo.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>INVECCHIAMENTO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo invecchia.</p> |
| <p>PIETRIFICAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo trasformo questa carne in pietra: pietrificazione! 5 minuti.</p> |
| <p>PASSA PARETI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo attraverso questa parete.</p> |
| <p>Ringiovanimento: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo ringiovanisci.</p> |

LISTA NEGROMANZIA

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello TUTTI GLI INCANTESIMI DI 1° LIV. AVRANNO IL PREFISSO MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA MORTE... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA MORTE...</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>CURA FERITE AI NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte curo questo non morto.</p> |
| <p>GOFFAGGINE: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte lascia cadere ciò che hai in mano.</p> |
| <p>INDIVIDUA NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte non morti rivelatevi raggio 10 metri.</p> |
| <p>PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte fuggi di fronte a me: Paura 10 secondi.</p> |
| <p>REPULSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte "A TERRA!" 5 secondi.</p> |
| <p>SCACCIA NON MORTO: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte respingo questo non morto 10 secondi.</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello TUTTI GLI INCANTESIMI DI 2° LIV. AVRANNO IL PREFISSO MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA MORTE... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA MORTE...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>BLOCCA PERSONA: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte Paralisi 5 secondi.</p> |
| <p>COMANDA NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte non morto obbediscimi 1 minuto.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>DISTRUGGI NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte non morto "MAGICO!" "DIRETTO!" al tronco.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>MALATTIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte "MALATTIA!".</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello TUTTI GLI INCANTESIMI DI 3° LIV. AVRANNO IL PREFISSO MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELLA MORTE... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELLA MORTE...</p> |
| <p>ANIMARE MORTI: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte rianimo il tuo cadavere per 5 minuti.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A TAUMATURGIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte sono immune alla Vita. (ripetuto)</p> |
| <p>GUARIGIONE SUI NON MORTI: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte guarisco questo non morto.</p> |
| <p>PARLARE COI MORTI: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte spirito rispondi a 3 domande.</p> |
| <p>TERRORE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte Terrore ordine "N" 10 metri in quest'area.</p> |

| |
|--|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello TUTTI GLI INCANTESIMI DI 4° LIV. AVRANNO IL PREFISSO MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELLA MORTE... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELLA MORTE...</p> |
| <p>ARMA 5: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte infondo quest'arma con un "FATAL!"</p> |
| <p>CONTAGIO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte "EFFETTO" "MALATTIA" 360° 10 metri.</p> |
| <p>DISINTEGRAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte "A ZERO!" "OGGETTI NON MAGICI DISTRUTTI".</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>EVUCA LEGIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte rianimo i morti 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>MORTE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte "A ZERO!" 5 metri in quest'area.</p> |
| <p>NON MORTE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte oltrepasso la vita.</p> |

LISTA ONIROMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA MENTE... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA MENTE...</p> |
| <p>CONFUSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente "CONFUSIONE!" 10 secondi</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>GOFFAGGINE: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente lascia cadere ciò che hai in mano.</p> |
| <p>INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente vedo ciò che è magico.</p> |
| <p>IPNOSI: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente ti ipnotizzo per 5 secondi:....</p> |
| <p>LETTURA DELLA MENTE: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente leggo un tuo pensiero per 30 secondi.</p> |
| <p>SCACCIA PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente ti rendo immune a Paura e Terrore per 3 minuti.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA MENTE... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA MENTE...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>CHARME: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente tu sei mio amico 2 minuti.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente fuggi di fronte a me: Paura 10 secondi.</p> |
| <p>SONNO 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente "SONNO!" 5 secondi.</p> |
| <p>VOLENTÀ 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente ti infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELLA MENTE... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELLA MENTE...</p> |
| <p>COMANDO 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente obbedisci al mio comando:....</p> |
| <p>DANZA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente balla per me.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A CROMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente sono immune al Tempo. (ripetuto)</p> |
| <p>LETTURA DEL PENSIERO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente leggo i tuoi pensieri 2 minuti.</p> |
| <p>TERROR: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente Terrore ordine "N" 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>VISTA RIVELANTE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente vedo la vostra vera natura.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELLA MENTE... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELLA MENTE...</p> |
| <p>CAMUFFAMENTO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>CANCELLA RICORDI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.</p> |
| <p>COMANDO 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente obbedite al mio comando:... 5 metri in quest'area.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FASCINAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente ti affascino 5 minuti.</p> |
| <p>FOLLIA: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente impazzisci 10 minuti.</p> |
| <p>OSSESSIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente sei ossessionato da: 10 minuti</p> |

LISTA TAUMATURGIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA VITA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA VITA...</p> |
| <p>CURA FERITE 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita curo questa ferita.</p> |
| <p>CURA MALATTIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita rimuovo questa infezione.</p> |
| <p>CURA VELENO: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita rimuovo questo veleno.</p> |
| <p>ISTRUGGI NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita non morto "MAGICO!" "DIRETTO!" al tronco.</p> |
| <p>INDIVIDUA NON MORTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita non morti rivelatevi raggio 10 metri.</p> |
| <p>SCACCIA NON MORTO: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita respingo questo non morto 10 secondi.</p> |
| <p>SCACCIA PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita ti rendo immune a Paura e Terrore per 3 minuti.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA VITA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA VITA...</p> |
| <p>CURA FERITE 2: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita curo queste ferite.</p> |
| <p>GUARIGIONE: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita curo tutte le tue ferite.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>PROTEZIONE DAI PROIETTILI: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita sono immune alle vostre frecce. (ripetuto)</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita sono immune alle vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>SCACCIA MALEDIZIONI: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita rimuovo questa maledizione.</p> |
| <p>VOLENTÀ 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Vita ti infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELLA VITA... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELLA VITA...</p> |
| <p>BARRIERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita una barriera mi protegge.</p> |
| <p>CURA MALATTIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita rimuovo la malattia 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE SACRO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita non morto "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A NEGROMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita sono immune alla Morte. (ripetuto)</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita ignoro le vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>RI MUOVO PIETRIFICAZIONE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita trasformo questa pietra in carne.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELLA VITA... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELLA VITA...</p> |
| <p>BARRIERA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita una barriera mi protegge.</p> |
| <p>CURA FERITE 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita curo ogni ferita 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>RINGIOVANIMENTO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita ringiovanisci.</p> |
| <p>RESURREZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita risorgi!</p> |
| <p>RIGENERAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita rigenero.</p> |
| <p>STATUA: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Vita mi trasformo in una statua. (ripetuto)</p> |

MAGIA ELEMENTALE

Dalle ombre del passato, antichi poteri si stanno muovendo uscendo dal millenario silenzio che li avvolgeva. Maghi e Sacerdoti che praticano poteri legati agli elementi naturali sono sempre più comuni nelle strade della Città Immortale.

La magia elementale è più difficile da apprendere delle scuole tradizionali: ogni livello di Lanciare Incantesimi costa 200 PX aggiuntivi per essere appreso.

Si può venerare il culto possibile tra quelli consentiti.

In ogni caso non sarà mai possibile possedere incantesimi da più di una scuola di magia, indipendentemente se sia astrale o elementale. Se si sceglie una scuola di magia elementale non si potrà acquistare un'altra scuola astrale od elementale, né abilità speciali derivanti dal proprio culto, a meno che non se ne sia sacerdote.

Culti consentiti ai Maghi

| Scuola di Magia | Culti consentiti | Colore del Nexus / Colore delle Vesti | Sigla del Nexus |
|--|---|---------------------------------------|-----------------|
| Aeromanzia | Aria, Caos, Ordine, Mente | Celeste | Ae |
| Aetheromanzia (Non giocabile) | Vuoto | Nero | V |
| Biomanzia | Terra, Caos, Ordine, Vita | Verde | Bi |
| Criomanzia | Ghiaccio, Caos, Ordine, Morte | Avorio | Cr |
| Cronomanzia | Tempo, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Grigio | C |
| Geomanzia | Pietra, Caos, Ordine | Grigio Scuro | Ge |
| Idromanzia | Acqua, Caos, Ordine | Blu scuro | Id |
| Negromanzia | Morte, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Nero | N |
| Oniromanzia | Mente, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Rosso | O |
| Piromanzia | Fuoco, Caos, Ordine | Rosso Scuro | Pi |
| Taumaturgia | Vita, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali | Bianco | T |

LISTA AEREOMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELL'ARIA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELL'ARIA...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria mi difendo.</p> |
| <p>BALZO 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria muovo la mia materia.</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>FRECCIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria guido questa freccia.</p> |
| <p>FRECCIA 2: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria infondo questa freccia.</p> |
| <p>PROTEZIONE DAI PROIETTILI: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria sono immune alle vostre frecce. (ripetuto)</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELL'ARIA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELL'ARIA...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>BALZO 2: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria domino lo spazio</p> |
| <p>CONFUSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria Confusione 10 secondi</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>VENTO 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Aria 5 metri indietro per 5 secondi.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELL'ARIA... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELL'ARIA...</p> |
| <p>ARMA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria infondo quest'arma con un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!"</p> |
| <p>DANZA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria balla per me.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A BIOMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria sono immune alla Terra. (ripetuto)</p> |
| <p>MENTE LIBERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Aria libero la tua mente.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELL'ARIA... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELL'ARIA...</p> |
| <p>CRONOVIAGGIO: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria domino lo spazio ed il tempo.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>FOLLIA: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria impazzisci 10 minuti.</p> |
| <p>MENTE LIBERA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria io vi libero 360° 10 metri per 3 minuti.</p> |
| <p>SONNO 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria "SONNO!" 30 secondi 5 metri in quest'area.</p> |
| <p>VENTO 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Aria 10 metri indietro in quest'area per 1 minuto.</p> |

LISTA BIOMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA TERRA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA TERRA...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra mi difendo.</p> |
| <p>BLOCCA ARTI: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra Paralisi! 10 secondi alle gambe.</p> |
| <p>CURA FERITE 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra curo questa ferita.</p> |
| <p>CURA VELENO: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra rimuovo questo veleno.</p> |
| <p>EQUILIBRIO: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra aumento il mio equilibrio.</p> |
| <p>SCACCIA PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra ti rendo immune a Paura e Terrore per 3 minuti.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA TERRA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA TERRA...</p> |
| <p>CURA FERITE 2: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra curo queste ferite.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>LINEE DI FORZA : Per il Potere / In Nome MINORE della Terra sono uno con la Terra.</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra sono immune alle vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>RINFORZO: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra rinforzo questa struttura.</p> |
| <p>SCACCIA MALEDIZIONI: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra rimuovo questa maledizione.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELLA TERRA... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELLA TERRA...</p> |
| <p>ARMA 3: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra infondo quest'arma con un "A TERRA!"</p> |
| <p>BARRIERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra una barriera mi protegge.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>IMMUNITÀ AD AEROMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra sono immune all'Aria. (ripetuto)</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra ignoro le vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>TERREMOTO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra "A TERRA!" 360° 10 metri per 20 secondi.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELLA TERRA... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELLA TERRA...</p> |
| <p>ARMA 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra infondo quest'arma con un "CRASH!"</p> |
| <p>ARMATURA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra mi difendo.</p> |
| <p>CURA FERITE 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra curo ogni ferita 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>PASSA PARETI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra attraverso questa parete.</p> |
| <p>RIGENERAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra rigenero.</p> |

LISTA CRIONANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL Ghiaccio... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL Ghiaccio...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio mi difendo.</p> |
| <p>BLOCCA ARTI: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio Paralisi! 10 secondi alle gambe.</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio fuggi di fronte a me: Paura 10 secondi.</p> |
| <p>RIPARAZIONE 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio riparo quest'armatura.</p> |
| <p>SOCCORSO: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio fermo il tuo stato.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL Ghiaccio... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL Ghiaccio...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>BLOCCA PERSONA: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio Paralisi! 5 secondi.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>DISTRUGGI RUNE 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio distruggo questa runa.</p> |
| <p>RINFORZO: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio rinforzo questa struttura.</p> |
| <p>SILENZIO 2: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio taci 30 secondi.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DEL Ghiaccio... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DEL Ghiaccio...</p> |
| <p>BARRIERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio una barriera mi protegge.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>GUARIGIONE SUI NON MORTI: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio guarisco questo non morto.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A GEOMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio sono immune alla Pietra. (ripetuto)</p> |
| <p>VOLONTÀ 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del ghiaccio ti infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DEL Ghiaccio... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DEL Ghiaccio...</p> |
| <p>CANCELLA RICORDI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>DISTRUGGI RUNE 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio distruggo questa runa.</p> |
| <p>MORTE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio "A ZERO!" 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>STATUA: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio mi trasformo in una statua. (ripetuto)</p> |
| <p>VOLONTÀ 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio t'infondo la volontà.</p> |

LISTA GEOMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA PIETRA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA PIETRA...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra mi difendo.</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>PROTEZIONE DAI PROIETTILI: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra sono immune alle vostre frecce. (ripetuto)</p> |
| <p>REPULSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra "A TERRA!" 5 secondi.</p> |
| <p>RIPARAZIONE 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra riparo quest'armatura.</p> |
| <p>RINFORZO: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra rinforzo questa struttura.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELLA PIETRA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELLA PIETRA...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>BLOCCA PERSONA: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra Paralisi! 5 secondi.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra sono immune alle vostre armi. (ripetuto)</p> |
| <p>SCUDO: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra rinforzo questo scudo.</p> |
| <p>VOLENTÀ 1: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra ti infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELLA PIETRA... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELLA PIETRA...</p> |
| <p>BARRIERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra una barriera mi protegge.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A CRIMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra sono immune al Ghiaccio. (ripetuto)</p> |
| <p>MENTE LIBERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra libero la tua mente.</p> |
| <p>RIMUOVI PIETRIFICAZIONE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra trasformo questa pietra in carne.</p> |
| <p>TERREMOTO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra "A TERRA!" 360° 10 metri per 20 secondi.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELLA PIETRA... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELLA PIETRA...</p> |
| <p>ARMA 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra infondo quest'arma.</p> |
| <p>ARMATURA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra mi difendo.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>PASSA PARETI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra attraverso questa parete.</p> |
| <p>PIETRIFICAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra trasformo questa carne in pietra: Pietrificazione! 5 minuti.</p> |
| <p>STATUA: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra mi trasformo in una statua. (ripetuto)</p> |

LISTA IDROMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELL'ACQUA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELL'ACQUA...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua mi difendo.</p> |
| <p>CURA FERITE 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua curo questa ferita.</p> |
| <p>EQUILIBRIO: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua aumento il mio equilibrio.</p> |
| <p>GOFFAGGINE: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua lascia cadere ciò che hai in mano.</p> |
| <p>PACE: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua smetti di combattere per 10 secondi.</p> |
| <p>REPULSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua "A TERRA!" 5 secondi.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DELL'ACQUA... SACERDOTI: IN NOME MINORE DELL'ACQUA...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>BLOCCA PERSONA: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua Paralisi! 5 secondi.</p> |
| <p>CONFUSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua Confusione 10 secondi</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>VOLENTÀ 1: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua t'infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DELL'ACQUA... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DELL'ACQUA...</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FULMINE SACRO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua non morto "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A PIROMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua sono immune al Fuoco. (ripetuto)</p> |
| <p>MENTE LIBERA 1: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua libero la tua mente.</p> |
| <p>TERREMOTO: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua "A TERRA!" 360° 10 metri per 20 secondi.</p> |
| <p>VISTA RIVELANTE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua vedo la vostra vera natura.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DELL'ACQUA... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DELL'ACQUA...</p> |
| <p>ARMATURA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua mi difendo.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>MENTE LIBERA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua io vi libero 360° 10 metri.</p> |
| <p>PASSA PARETI: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua attraverso questa parete.</p> |
| <p>RIGENERAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua rigenero.</p> |
| <p>SONNO 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua "SONNO!" 30 secondi 5 metri in quest'area.</p> |

LISTA PIROMANZIA

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 1° Livello Tutti gli Incantesimi di 1° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL FUOCO... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL FUOCO...</p> |
| <p>ARMATURA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco mi difendo.</p> |
| <p>DARDO: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco "MAGICO!" al tronco.</p> |
| <p>GOFFAGGINE: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco lascia cadere ciò che hai in mano.</p> |
| <p>LUCE: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco Luce.</p> |
| <p>PIRA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco brucio questo oggetto.</p> |
| <p>SCACCIA PAURA: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco ti rendo immune a Paura e Terrore per 3 minuti.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 2° Livello Tutti gli Incantesimi di 2° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MINORE DEL FUOCO... SACERDOTI: IN NOME MINORE DEL FUOCO...</p> |
| <p>ARMA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!"</p> |
| <p>CONFUSIONE: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco Confusione 10 secondi</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRECCIA ACIDA: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco armatura distrutta al tronco.</p> |
| <p>SCUDO: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco rinforzo questo scudo.</p> |
| <p>VOLENTÀ 1: Per il Potere / In Nome MINORE del Fuoco t'infondo la volontà.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 3° Livello Tutti gli Incantesimi di 3° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE MAGGIORE DEL FUOCO... SACERDOTI: IN NOME MAGGIORE DEL FUOCO...</p> |
| <p>ARMA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco infondo quest'arma.</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco disperdo quest'incantesimo.</p> |
| <p>FRENESIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco "Frenesia!" 3 minuti.</p> |
| <p>FULMINE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco "A ZERO!" al tronco.</p> |
| <p>IMMUNITÀ A PIROMANZIA: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco sono immune all'Acqua. (ripetuto)</p> |
| <p>TERRORE: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Fuoco Terrore ordine "N" 10 metri in quest'area.</p> |

| |
|---|
| <p>Lista Incantesimi di 4° Livello Tutti gli Incantesimi di 4° Liv. avranno il prefisso MAGHI: PER IL POTERE SUPERIORE DEL FUOCO... SACERDOTI: IN NOME SUPERIORE DEL FUOCO...</p> |
| <p>ARMA 5: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco infondo quest'arma con un "FATAL!"</p> |
| <p>ARMATURA 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco mi difendo.</p> |
| <p>DISINTEGRAZIONE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco "A ZERO!" "OGGETTI NON MAGICI DISTRUTTI".</p> |
| <p>DISSOLVI MAGIA 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco modifico il mio aspetto.</p> |
| <p>MORTE: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco "A ZERO!" 10 metri in quest'area.</p> |
| <p>VOLENTÀ 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Fuoco t'infondo la volontà.</p> |

ELENCO COMPLETO INCANTESIMI

PRIMO LIVELLO

| ARMATURA 1 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE mi difendo. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Fino all'esaurimento dei P.A. o un giorno |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore guadagna 1 P.A. in ogni locazione; perché l'incantesimo Armatura abbia effetto l'incantatore non deve indossare alcun tipo di armatura, ma può utilizzare oggetti che donano Punti Armatura. (Se l'oggetto è un'armatura non potrà essere utilizzato l'Incantesimo) Armatura 1 è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti. |

| BALZO 1 | |
|----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE muovo la mia materia |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza attraversare strutture. Durante questi 10 secondi l'incantatore è colpibile unicamente da armi da tiro, effetti, poteri o incantesimi a distanza. |

| BLOCCA ARTI | |
|--------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE alle gambe Paralisi! 10 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore blocca le gambe del bersaglio per 10 secondi. |

| CONFUSIONE | |
|-------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Confusione 10 secondi |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima non riesce a fare altro che guardarsi intorno con aria ebete, incapace |

| | |
|--|--|
| | di intraprendere o capire qualsiasi azione; può difendersi se attaccato, ma non può in alcun modo attaccare, preparare o lanciare incantesimi, psionica o Invocazioni. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Confusione" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora. |
|--|--|

| CURA FERITE 1 | |
|----------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE curo questa ferita |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore tocca per 10 secondi una locazione ferita del personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia impossibilitato a lanciare incantesimi). La locazione curata torna immediatamente al massimo dei punti ferita. Il bersaglio curato subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 1 minuto. |

| CURA FERITE AI NON MORTI | |
|---------------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... curo questo non morto. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore tocca per 10 secondi una locazione ferita del personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e sia in grado di lanciare incantesimi). La locazione curata torna immediatamente al massimo dei punti ferita. Funziona solo sui Non Morti. Il Non Morto curato subisce una chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 2 minuti. |

| CURA MALATTIA 1 | |
|------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... rimuovo questa infezione |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Questo incantesimo elimina gli effetti del Potere "Malattia". Il bersaglio subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 1 minuto |

| CURA VELENO | |
|--------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE rimuovo questo veleno. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore rimuove tutti i veleni presenti nel corpo di un personaggio. Il bersaglio curato subisce la chiamata "EFFETTO! CONFUSIONE!" pari ad 2 minuti |

| DARDO | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE "MAGICO!" al tronco. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "MAGICO!" al tronco. |

| DistruGGi Non Morti | |
|----------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... Non Morto "MAGICO!" "DIRETTO!" al tronco. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il non morto colpito da questo incantesimo subisce un Danno "MAGICO!" "DIRETTO!" al tronco. |

| EQUILIBRIO | |
|-------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE aumento il mio equilibrio. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino a quando l'incantatore decide di porvi fine o 1 Ora. |
| Tipo: | Barriera, Persistente |
| Descrizione: | Il bersaglio dell'incantesimo Equilibrio dichiara "NO EFFETTO!" alla chiamata "A TERRA!" e all'incantesimo "Goffaggine". Equilibrio è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti. |

| FRECCIA 1 | |
|------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... guido questa freccia. |
| Raggio: | Tocco |

| | |
|--------------|--|
| Durata: | Fino all'utilizzo della freccia o fino al prossimo Fuori Gioco |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore incanta una freccia: per il prossimo colpo la freccia incantata infligge il Danno Speciale "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" 10 secondi in aggiunta al suo danno. Freccia 1 è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti e deve essere rappresentato con un nastro giallo con il nome dell'incantatore legato alla freccia. |

| FRECCIA 2 | |
|------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE infondo questa freccia. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino all'utilizzo della freccia o fino al prossimo Fuori Gioco |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore incanta una freccia: per il prossimo colpo la freccia incantata infligge il Danno Speciale "EFFETTO!" "SILENZIO!" 10 secondi in aggiunta al suo danno. Freccia 2 è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti; deve essere rappresentato con un nastro giallo con il nome dell'incantatore legato alla freccia. |

| GOFFAGGINE | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE .. lascia cadere ciò che hai in mano. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | La vittima di questo incantesimo deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. Non è mai possibile afferrare al volo prima che tocchino terra gli oggetti lasciati cadere. |

| INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO | |
|----------------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE vedo ciò che è magico |
| Raggio: | Area di 360° intorno a sé, raggio 3 metri |
| Durata: | 30 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di almeno un "cartellino oggetto MAGICO |

| | |
|--|--|
| | o DIVINO” e si trova nell’area dell’incantesimo deve indicare all’incantatore sottovoce che ne ha addosso, senza specificare quanti o quali ha, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questo Incantesimo non sostituisce l’abilità Percezione della Magia e Scoprire Oggetti Nascosti (solo per Oggetti Magici), ma percepisce solamente la presenza di oggetti magici. Se usato in una perquisizione l’Incantesimo dura per una sola Perquisizione. |
|--|--|

| | |
|------------------------------|--|
| INDIVIDUA I NON MORTI | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... non morti rivelatevi raggio 10 metri |
| Raggio: | Area di 360° intorno a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | 30 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L’incantatore è in grado di individuare tutti i non morti ma non è in grado di riconoscerne il tipo. Tutti i non morti che si trovano nell’area dell’incantesimo devono farsi riconoscere dall’incantatore, pronunciando a voce alta al frase: ”Sono qui”, anche se sono sotto l’effetto di “camuffamento”, “polimorfismo” o “nascondersi” |

| | |
|---------------|---|
| IPNOSI | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ti ipnotizzo per 5 secondi: |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L’incantatore può dare alla vittima un ordine, non autolesionista, di una parola che la vittima dovrà eseguire. Lo stesso incantatore non potrà lanciare con successo “Ipnosi” sullo stesso bersaglio più di una volta all’ora. |

| | |
|----------------------------|---|
| LETTURA DELLA MENTE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE leggo un tuo pensiero per 30 secondi. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | una domanda entro 30 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L’incantatore pone una domanda alla vittima dell’incantesimo, il quale deve rispondere sinceramente solo con “si” o “no”; la conversazione è mentale non può essere origliata. Lo stesso incantatore non potrà lanciare con successo “Lettura della Mente” sullo stesso bersaglio prima che sia trascorsa un’ora. |

| | |
|--------------|--|
| LUCE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... luce. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 10 minuti |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Dalle mani dell’incantatore scaturisce una luce in grado di illuminare l’area. Il personaggio può utilizzare una piccola torcia elettrica per illuminare il percorso. Il giocatore <u>ha divieto assoluto</u> di puntare il fascio luminoso della torcia negli occhi |

| | |
|--------------|--|
| PACE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... smetti di combattere 10 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il bersaglio smetterà immediatamente di combattere per la durata dell’incantesimo, durante il quale non potrà preparare o lanciare incantesimi, ne difendersi. L’effetto dell’incantesimo termina immediatamente se il bersaglio viene attaccato o ferito. L’incantatore non può lanciare con successo Pace sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| | |
|--------------|--|
| PAURA | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... fuggi di fronte a me: Paura! 10 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 3 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima colpita da questo incantesimo è terrorizzata dalla vista dell’incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 3 minuti. Durante i 10 secondi di fuga dall’incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata. |

| | |
|---------------|---|
| PIRA 1 | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... brucio questo oggetto. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L’incantatore toccandoli può bruciare piccoli oggetti, ma non creature. Se usato contro una struttura infligge 10 danni ai punti struttura. |

| PROTEZIONE DAI PROIETTILI | |
|----------------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... sono immune alle vostre frecce. (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a contatto |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | Sia l'incantatore che il personaggio toccato sono immuni ai danni normali ed agli effetti causati dalle armi da tiro o da lancio. Fintanto che continua a ripetere la formula per mantenere l'incantesimo l'incantatore non può combattere né preparare o lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie mentre viene mantenuto |

| REPULSIONE | |
|-------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE "A TERRA!" 5 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce il potere speciale "A TERRA!". Il personaggio colpito dall'incantesimo deve appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi. |

| RIPARAZIONE 1 | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE riparo quest'oggetto. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 30 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore deve toccare per 30 secondi un'armatura oppure uno scudo e ne ripara 1 P.A. di una locazione; se il bersaglio dell'incantesimo è una struttura essa recupera 10 Punti Struttura. |

| SCACCIA NON MORTI | |
|--------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE respingo questo non morto 10 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 3 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il non morto colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 3 minuti. Durante i 10 secondi di fuga dall'incantatore la |

| | |
|--|---|
| | vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata. |
|--|---|

| SCACCIA PAURA | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... ti rendo immune a Paura e Terrore per 3 minuti. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di rimuovere da un personaggio un qualsiasi effetto di "Paura" e "Terrore" e lo rende immune per 3 minuti a questi effetti. |

| SILENZIO 1 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE taci 10 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | La vittima è avvolta da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Se lanciata su un personaggio mentre pronuncia la formula di un Incantesimo (solo se ha terminato il TLI), può comunque completare la formula ed essa ha effetto. |

| SOCCORSO | |
|-----------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... fermo il tuo stato. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino al danno successivo o un'ora. |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore toccando un personaggio in coma arresta il conteggio del tempo prima della morte, come se avesse utilizzato l'abilità "Pronto Soccorso". Non è necessario utilizzare bende. |

SECONDO LIVELLO

| ARMA 1 | |
|---------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... infondo quest'arma con un "MAGICO!" "DIRETTO!" |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Al primo colpo inferto o entro un'ora, |
| Tipo: | Persistente |
| Descrizione: | L'arma bersaglio, se maneggiata dall'incantatore, infligge il Danno "MAGICO!" "DIRETTO!" al primo colpo inferto. |

| BALZO 2 | |
|----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE domino lo spazio |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 20 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 20 secondi, senza attraversare strutture. Durante questi 20 secondi l'incantatore è colpibile unicamente da armi da tiro, effetti o incantesimi a distanza. |

| BLOCCA PERSONA | |
|-----------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE paralisi 5 secondi |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | La vittima di questo incantesimo deve rimanere immobile per 5 secondi, durante i quali non può compiere nessuna azione, parlare, preparare o lanciare incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Blocca Persona" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora. |

| CHARME | |
|---------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE tu sei mio amico 2 minuti |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 2 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima dell'Incantesimo sarà amica dell'Incantatore, gli resterà vicino per la durata dell'Incantesimo e dovrà obbedire al comando "difendimi", se necessario |

| | |
|--|--|
| | usando armi o Incantesimi. Qualunque altro vincolo di amicizia, ideale, convinzione o altro sono annullati per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantesimo termina se l'incantatore viene ucciso. La vittima ricorderà di essere stata sotto l'effetto di un incantesimo al termine della durata |
|--|--|

| COMANDA NON MORTI | |
|--------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE obbediscimi 1 minuto. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 1 minuto |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il non morto colpito da questo incantesimo considera l'incantatore come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Durante la durata dell'incantesimo il non morto colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto dall'incantatore e seguirà i suoi consigli a meno che non siano direttamente dannosi per se stesso. L'incantesimo cessa immediatamente se l'incantatore attacca con armi o ferisce in qualunque modo il non morto soggetto al "comando", oppure l'incantatore od il non morto bersaglio vengono uccisi. L'effetto dell'incantesimo <u>non</u> può essere dissolto con l'incantesimo Dissolvi Magie (ma può essere dissolto normalmente mentre viene lanciato). Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Comanda Non Morti" sullo stesso bersaglio più di 1 volta all'ora. |

| CURA FERITE 2 | |
|----------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE curo queste Ferite |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'Incantatore, toccandole per 10 secondi dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà riportare al massimo dei Punti Ferita DUE locazioni, anche appartenenti a due personaggi diversi. Il bersaglio o i bersagli dell'incantesimo subiscono una chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" pari a 2 minuti |

| DISSOLVI MAGIE 1 | |
|-------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE disperdo questo incantesimo |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |

| | |
|--------------|--|
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello (solo su se stesso in caso di incantesimi che influenzino più bersagli). Non è possibile disperdere un altro incantesimo "Dissolvi Magie". La formula deve essere recitata durante o subito al termine della formula dell'incantesimo che si vuole disperdere, senza dover preparare l'incantesimo per il TLI. Dopo aver disperso con Dissolvi Magie 1, il TRI è di 80 sec. (100 sec. Per i sacerdoti). |
|--------------|--|

| DISTRUGGI RUNE 1 | |
|-------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... distruggo questa runa. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Lanciando questo incantesimo e toccando una runa per 30 secondi questa viene distrutta. Se l'incantatore possiede l'abilità Leggere Rune 1 e Leggere Rune 2 con questo incantesimo può distruggere una runa di 1° o di 2° livello; in caso contrario potrà distruggere solo rune di 1° livello. |

| FRECCIA ACIDA | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE armatura distrutta al tronco! |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore indica con la mano principale un bersaglio e recita la formula. L'armatura al Tronco del personaggio colpito viene distrutta e non da più P.A. finché non viene riparata |

| GUARIGIONE | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE curo tutte le tue ferite |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore tocca per 10 secondi il personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e non sia incapacitato a lanciare incantesimi). Tutte le lacerazioni tornano immediatamente al massimo dei punti ferita (ma eventuali malattie o veleni continuano ad avere effetto). Il bersaglio dell'incantesimo subisce una chiamata "EFFETTO! CONFUSIONE!" pari a 2 minuti |

| LINEE DI FORZA | |
|-----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE sono uno con la terra. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Con questo incantesimo l'incantatore entra nel flusso delle linee di forza della terra e ne attinge energia: dopo averlo lanciato l'incantatore deve rimanere immobile con le mani a contatto con la terra, senza poter utilizzare abilità o preparare e lanciare incantesimi. Per ogni minuto che rimane fermo può guarire un punto ferita in una locazione danneggiata, oppure rimuovere un effetto di "MALATTIA!" o "VELENO!", ma solo su di sé. Può rimanere a contatto con la terra per tutto il tempo che desidera e continuando a ricevere i benefici per ogni minuto passati. L'incantesimo si interrompe se l'incantatore subisce danno o viene separato dalla terra. |

| MALATTIA 1 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... "MALATTIA!" |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore infligge alla vittima l'effetto speciale "MALATTIA!" |

| PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI | |
|--------------------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... sono immune alle vostre armi. (ripetuto) |
| Raggio: | Personale (più un personaggio a contatto diminuendo il potere della magia) |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore è immune ai Danni Normali (CIOP!, BLAM!, STORDITO!) e ai Danni da Materiali (SELENITE!, ARGENTO!, ecc.) delle armi da corpo a corpo, fintanto che continua a ripetere la formula per mantenere l'incantesimo. L'incantatore non può combattere né preparare o lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie mentre viene mantenuto. Se l'incantatore utilizza la magia anche su un altro personaggio, deve esserne sempre a contatto ed entrambi saranno immuni solamente ai Danni Normali. |

| RINFORZO | |
|-----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE ... rinforzo questa struttura. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino a quando l'incantatore tocca la struttura e ripete la formula o essa viene distrutta |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore toccando una struttura le conferisce resistenza: la struttura guadagna 50 Punti Struttura (può superare il suo massimale). Mentre mantiene l'incantesimo toccando la struttura l'incantatore non può difendersi se attaccato, ne utilizzare altre abilità. |

| RIPARAZIONE 2 | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Riparo quest'armatura |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 30 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore deve toccare per 30 secondi un'armatura oppure uno scudo e ripara 2 P.A. in una locazione. In alternativa possono essere riparati 1 P.A. in due locazioni diverse della stessa armatura. Se lanciato su una struttura l'incantesimo ripara 20 Punti Struttura. |

| SCACCIA MALEDIZIONI | |
|----------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Questa maledizione. |
| Raggio: | Tocco – Deve essere lanciato in un rituale per scacciare maledizioni |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore utilizza questo incantesimo esclusivamente in un rituale, per rimuovere momentaneamente la maledizione MAGGIORE presente su un qualsiasi OGGETTO MAGICO / DIVINO, oppure spezzare una singola maledizione MINORE (Vedere Maledizioni ed Oggetti Maledetti per maggiori informazioni). |

| SCUDO | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Rinforzo questo scudo |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino al primo colpo subito o 1 ora. |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore, toccando per 10 secondi uno scudo, dopo aver lanciato |

| | |
|--|---|
| | l'incantesimo, conferisce allo scudo l'immunità al Danno "CRASH!" per un colpo (dovrà indossare una fascia gialla per rappresentare l'incantesimo persistente attivo). L'incantesimo può essere disperso con un "Dissolvi Magie 1". |
|--|---|

| SILENZIO 2 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Taci 30 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 30 Secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | La vittima è avvolta da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Se lanciata su un personaggio mentre pronuncia la formula di un Incantesimo (solo se ha terminato il TLI), può comunque completare la formula ed essa ha effetto. |

| SONNO | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE "SONNO!" 5 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima cade addormentata per 5 secondi durante i quali si sveglierà se solo se attaccata. Passati 5 secondi si sveglierà automaticamente. |

| VENTO 1 | |
|----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE 5 metri indietro per 5 secondi. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il bersaglio dell'incantesimo viene spinto in direzione opposta dall'incantatore di 5 metri da una violenta folata di vento. Il vento dura per 5 secondi prima che il bersaglio possa tornare ad avanzare. |

| VOLONTÀ 1 | |
|------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MINORE Ti infondo la volontà. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Finché il personaggio bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco |
| Tipo: | Mentale, Persistente |

| | |
|--------------|--|
| Descrizione: | Volontà 1 è un incantesimo persistente da rappresentare con una fascia di colore giallo da indossare (vedi incantesimi persistenti). Chi indossa la fascia, quando viene colpito da incantesimo di I o II livello, può dichiarare: “Grazie alla mia forza di volontà io resisto a questo incantesimo”, ottenendo lo stesso effetto dell’incantesimo “Dissolvi magie 1”. Valgono tutte le regole per gli incantesimi persistenti. |
|--------------|--|

TERZO LIVELLO

| ANIMARE I MORTI | |
|------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE ... rianimo il tuo cadavere per 5 minuti. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 5 minuti |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L’incantatore deve toccare un personaggio in Coma o Morto; questi si rialzerà al massimo dei suoi Punti Ferita e Punti Armatura per combattere per l’Incantatore dal quale comprenderà unicamente gli ordini “Proteggimi” o “Combatti”. La vittima dell’incantesimo dovrà obbedire a questi ordini al meglio delle sue possibilità fino a che non sarà abbattuta, ma per la durata non potrà utilizzare nessuna Abilità che richieda la parola (come il Lancio di Incantesimi) né Abilità di Identificazione. Inoltre per la durata conterà come Non-Morto ai fini di tutte le regole. Al termine dei 5 minuti, o se l’incantatore viene ucciso, la vittima subirà un colpo “Effetto!” “A Zero!” su TUTTE le locazioni e non ricorderà nulla del periodo trascorso come “Non-Morto”. Non è possibile rianimare lo stesso bersaglio una seconda volta (a meno che esso non venga curato ed ucciso nuovamente). |

| ARMA 2 | |
|---------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Infondo quest’arma con un “EFFETTO!”“CONFUSIONE!” |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Fino al primo colpo inferto o entro 1 ora |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L’arma bersaglio, se maneggiata dall’incantatore, infligge l’effetto “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” 10 secondi al primo colpo inferto, in aggiunta al suo danno. |

| ARMA 3 | |
|---------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Infondo quest’arma con un “A TERRA!”. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti. |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L’arma bersaglio, se maneggiata dall’incantatore, infligge il Danno Speciale “A TERRA!”. Arma 3 è un incantesimo persistente e l’incantatore dovrà legare all’arma una fascia gialla con il suo nome. Arma 3 segue tutte le regole degli incantesimi persistenti. |

| BARRIERA 1 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Una barriera mi protegge. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Speciale o fino al prossimo fuori gioco |
| Tipo: | Barriera, Persistente |
| Descrizione: | L’Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà dichiarare “NO EFFETTO!” ad una singola dichiarazione subita eccetto “MORTAL!”, “OBLIO!”, “ARTEFATTO!” e “RELIQUIA!”(dovrà indossare una fascia gialla per rappresentare l’incantesimo persistente attivo). In alternativa, può consegnare una fascia di colore giallo ad un altro personaggio (vedi incantesimi persistenti) e questi potrà dichiarare “NO EFFETTO!” ad una singola dichiarazione subita eccetto le precedenti specificate |

| COMANDO 1 | |
|------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE ... obbedisci al mio comando:... |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Fino al completamento dell’ordine o entro 1ora. |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima deve obbedire ciecamente all’ordine ricevuto, che deve essere semplice e non autolesionista, e cercare |

| | |
|--|---|
| | di eseguirlo al più presto, a meno che non provochi direttamente la sua morte. Durante la durata dell'incantesimo la vittima non rivelerà a nessuno di agire sotto l'influenza di "comando". Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Comando 1" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |
|--|---|

| CURA MALATTIA 2 | |
|------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Rimuovo la malattia 10 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Questo incantesimo elimina gli effetti del potere speciale "MALATTIA!" a chiunque si trovi nell'area di effetto, che tuttavia può rifiutare di essere curato della malattia. Se curato da questo incantesimo un personaggio subisce un "EFFETTO" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. |

| DANZA | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE ... balla per me. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Finché l'incantatore "tiene il tempo" battendo le mani o entro 5 minuti. |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima deve ballare tenendo il tempo dato dall'incantatore finché questo non smette o è interrotto. Durante la durata dell'incantesimo la vittima può combattere solo per parare i colpi, non può attaccare né ferire gli avversari, ne può lanciare incantesimo, tranne un Dissolvi Magia per annullare l'effetto di "Danza". |

| DISSOLVI MAGIE 2 | |
|-------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Disperdo questo incantesimo. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di III livello o minore. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie". Valgono le stesse regole dell'Incantesimo "Dissolvi Magie 1". Dopo aver disperso con Dissolvi Magie 2, il TRI è di 150 sec. (180 sec. Per i sacerdoti). |

| FRENESIA | |
|-----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE "Frenesia!" 3 minuti. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 3 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il bersaglio dell'incantesimo subisce l'effetto "FRENESIA!". Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Frenesia" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| FULMINE | |
|----------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE "A ZERO!" al tronco. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "A ZERO!" al tronco. |

| FULMINE SACRO | |
|----------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Vita non morto: "A ZERO!" al tronco. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore infligge un colpo "A ZERO!" sul tronco di un non morto bersaglio. |

| GUARIGIONE SU NON MORTI | |
|--------------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Guarisco questo non morto. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore tocca per 10 secondi il non morto da curare (anche se stesso se l'incantatore è un non morto e non è impossibilitato a lanciare incantesimi). Tutte le lacerazioni tornano immediatamente al massimo dei punti ferita. Può essere lanciato solo su un Non Morto. Il Non Morto curato subisce un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 3 minuti |

| IMMUNITÀ AD AEROMANZIA | |
|-------------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE ... sono immune all'Aria (ripetuto) |

| | |
|--------------|---|
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Aeromanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità a Biomanzia

| | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune alla Terra (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Biomanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità a Criomanzia

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune al Ghiaccio (ripetuto). |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Criomanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità a Cronomanzia

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune al Tempo (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Cronomanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra |

| | |
|--|--|
| | creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |
|--|--|

Immunità a Geomanzia

| | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune alla Pietra (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Geomanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità ad Idromanzia

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune all'Acqua (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Idromanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità a Negromanzia

| | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune alla Morte (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Negromanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

Immunità ad Oniromanzia

| | |
|----------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune alla Mente (ripetuto) |
|----------|---|

| | |
|--------------|--|
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Oniromanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

IMMUNITÀ A PIROMANZIA

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune al Fuoco (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Piromanzia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

IMMUNITÀ A TAUMATURGIA

| | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Sono immune alla Vita (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di Taumaturgia di 3° livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi. |

LETTURA DEL PENSIERO

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua leggo i tuoi pensieri 2 minuti. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 2 minuti o 5 domande |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L'incantatore pone cinque domande alla vittima dell'incantesimo, il quale deve rispondere sinceramente solo con "sì" o "no"; la conversazione è mentale non può essere origliata. Lo stesso incantatore |

| | |
|--|--|
| | non potrà lanciare con successo un altro incantesimo di "Lettura del Pensiero" sulla stessa vittima nello stesso giorno. |
|--|--|

MENTE LIBERA 1

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Libero la tua mente. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L'incantatore toccando se o il bersaglio annulla tutti gli effetti di Charme o Comando che lo affliggono. |

PARLARE COI MORTI

| | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Spirito rispondi a 3 domande. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 3 domande entro 5 minuti. |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di parlare con lo spirito di un morto il cui corpo sia presente che deve immediatamente rispondere sinceramente a 3 domande dell'incantatore. Lo spirito può rispondere solo "sì" o "no". Il Personaggio deve rivolgersi ad un Master quando usa questo incantesimo. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Parlare coi Morti" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE

| | |
|--------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Ignoro le vostre armi (ripetuto) |
| Raggio: | Personale più un personaggio a tocco |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo |
| Tipo: | Barriera |
| Descrizione: | L'incantatore e il personaggio toccato sono immuni ai Danni Normali (CIOP!, BLAM!, ecc.), ai Danni da Materiali (SELENITE!, ARGENTO!, ecc.) e ai Danni Elementali (FUOCO!, GELO! E ZAP!) delle armi da corpo a corpo. Per tutta la durata l'Incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato |

RIMUOVI PIETRIFICAZIONE

| | |
|----------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Trasformo questa pietra in carne. |
| Raggio: | Tocco |

| | |
|--------------|--|
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore annulla gli effetti dell'incantesimo "pietrificazione" o di altri poteri che hanno effetti analoghi. |

| | |
|----------------|---|
| TERRORE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Terrore ordine" N"10 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | I personaggi entro l'area di questo incantesimo, se sono di ordine uguale o più alto di N, sono terrorizzati dalla vista dell'incantatore, devono voltarsi immediatamente e fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore le vittime non sono in grado di combattere, né lanciare incantesimi e non si difenderanno nemmeno se attaccate. Il valore di N è a scelta dell'incantatore ma non può mai essere inferiore al suo ordine. |

| | |
|------------------|---|
| TERREMOTO | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE "A TERRA!" 360° 10 metri per 20 secondi. |

| | |
|--------------|---|
| Raggio: | Area di 360° intorno a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | 20 secondi |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Tutti i bersagli nell'area dell'incantesimo subiscono un effetto "A TERRA!". Continueranno a subire un effetto "A TERRA!" ogni volta che tentano di rialzarsi per 20 secondi. |

| | |
|------------------------|---|
| VISTA RIVELANTE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome MAGGIORE Vedo la vostra vera natura. |
| Raggio: | Tocco o speciale |
| Durata: | Istantanea o 10 secondi |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | L'incantatore può lanciare questo incantesimo mentre tocca una creatura, in questo caso è in grado di riconoscere la sua forma reale (se è sotto l'effetto di "camuffamento magico" e "polimorfismo"); il bersaglio toccato deve rivelare all'incantatore, sottovoce, il proprio aspetto fisico reale e la propria razza; l'incantesimo in questo caso ha durata istantanea. In alternativa l'incantatore può lanciare "Vista Rivelante" per acquisire, per la durata di 10 secondi, l'abilità "Vedere Nascosti"; al termine dell'incantesimo l'incantatore subisce un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per 30 secondi. |

QUARTO LIVELLO

| ARMA 4 | |
|---------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... infondo quest'arma con un "CRASH!" |
| Raggio: | Personale, un Arma a due Mani |
| Durata: | Fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti. |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'arma bersaglio, se maneggiata dall'incantatore, infligge il Danno Speciale "CRASH!". E' un incantesimo persistente e l'incantatore dovrà legare all'arma una fascia gialla con il suo nome. Arma 4 segue tutte le regole degli incantesimi persistenti. |

| ARMA 5 | |
|---------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... infondo quest'arma con un "FATAL!" |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Al primo colpo inferto o entro un'ora. |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'arma bersaglio, se maneggiata dall'incantatore, infligge il Danno "FATAL!" al primo colpo inferto. |

| ARMATURA 2 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Mi difendo. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Fino all'esaurimento dei P.A. o un giorno |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore guadagna 3 P.A. in ogni locazione; perché l'incantesimo Armatura abbia effetto l'incantatore non deve indossare alcun tipo di armatura, ma può utilizzare oggetti che donano P.A. (Se l'oggetto è un'armatura non potrà essere utilizzato l'Incantesimo). Armatura 2 è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti. |

| BARRIERA 2 | |
|-------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Una barriera mi protegge. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Al primo colpo subito o entro 1 ora. |
| Tipo: | Barriera, Persistente |
| Descrizione: | L'incantatore può dichiarare "NO EFFETTO!" e "RIFLESSO!" su qualsiasi colpo gli venga inflitto con armi da |

| | |
|--|---|
| | mischia, eccetto "RELIQUIA!", "ARTEFATTO!", "MORTAL!" e "OBLIO!". Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può ne combattere ne lanciare altri incantesimi. |
|--|---|

| CANCELLA RICORDI | |
|-------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Permanente |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il personaggio bersaglio dimentica totalmente tutto quello che ha visto, sentito o fatto negli ultimi 5 minuti. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Cancella Ricordi" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| CAMUFFAMENTO | |
|---------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Modifico il mio aspetto. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | fino a quando l'incantatore decide di porre fine all'incantesimo o un giorno. |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di alterare il proprio aspetto fisico ed apparire come un'altra creatura. Non è possibile camuffarsi in modo da sembrare una persona specifica. Il cambiamento deve essere rappresentato adeguatamente. Valgono le stesse regole dell'abilità "Camuffamento" |

| COMANDO 2 | |
|------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... obbedite al mio comando:... 5 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | 10 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Le vittime devono obbedire ciecamente all'ordine ricevuto, che deve essere semplice e non autolesionista, e cercare di eseguirlo al più presto, a meno che non provochi direttamente la loro morte. Durante la durata dell'incantesimo le vittime non riveleranno a nessuno di agire sotto l'influenza di un incantesimo, ma ricorderanno di essere state incantate al termine dello stesso. Un bersaglio che abbia subito gli effetti di uno "Comando 2" non potrà subirne altri lanciati dallo stesso incantatore per un'ora dal termine dell'incantesimo |

| CONTAGIO | |
|-----------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE “EFFETTO!”“MALATTIA!” 360° 10 metri! |
| Raggio: | Area di 360° intorno a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | I personaggi nell'area di questo incantesimo subiscono gli effetti della chiamata “EFFETTO!”“MALATTIA!”. |

| CRONOVIAGGIO | |
|---------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Domino lo spazio ed il tempo. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 5 minuti |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il Personaggio alza il braccio ed entra in “fuori gioco”. Per tutta la durata dell'incantesimo può spostarsi, ma non può combattere, né lanciare incantesimi, ma potrà sentire e vedere quello che accade intorno a lui normalmente. Potrà attraversare le recinzioni (ma non le pareti di altre strutture) come se non fossero presenti. Gli astanti vedranno la sua immagine sfocata. L'incantatore al ritorno dal Cronoviaggio subisce una chiamata “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 1 minuto. |

| CURA FERITE 3 | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Curo ogni ferita 10 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Tutti i Personaggi nell'area di azione recuperano tutti i Punti Ferita a locazione dopo 10 secondi; durante i 10 secondi l'incantatore deve rimanere immobile e non può combattere ne preparare o lanciare incantesimi (ma eventuali Malattie e Veleni continuano i loro effetti). I bersagli curati dall'incantesimo subiscono una dichiarazione “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 3 minuti. |

| DISINTEGRAZIONE | |
|------------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte “A ZERO!” “OGGETTI NON MAGICI DISTRUTTI!”. |
| Raggio: | Tocco |

| | |
|--------------|--|
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | La vittima subisce gli effetti del danno speciale “A ZERO!” e tutti gli oggetti non magici che ha con sé sono distrutti (i cartellini vengono riconsegnati a un master), compreso il denaro. Se la vittima è in qualche modo immune al danno, gli oggetti vengono comunque distrutti. E' possibile lanciare l'incantesimo su una borsa di denaro o su un singolo oggetto non più grande di 50 centimetri cubici. |

| DISSOLVI MAGIE 3 | |
|-------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo disperdo questo incantesimo. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di IV livello o minore, è possibile disperdere un altro incantesimo “dissolvi magie” di livello inferiore. Valgono le stesse regole dell'Incantesimo “Dissolvi Magie 1”. Dopo aver disperso con Dissolvi Magie 1, il TRI è di 200 sec. (220 sec. Per i sacerdoti). |

| DISTRUGGI RUNE 2 | |
|-------------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Distruggo questa runa. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Lanciando questo incantesimo e toccando una runa per 30 secondi questa viene distrutta. Se l'incantatore possiede l'abilità Leggere Rune 3 con questo incantesimo può distruggere una runa di 1°, 2° o 3° livello; in caso contrario potrà distruggere solo rune di 1° e di 2° livello. |

| EVOCA LEGIONE | |
|----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Rianimo i morti 10 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | 5 minuti |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Tutti i personaggi in Coma o Morti nell'area dell'incantesimo si rialzeranno al massimo dei Punti Ferita e Punti Armatura per combattere per l'Incantatore dal quale comprenderanno unicamente gli ordini “Proteggimi” o |

| | |
|--|--|
| | <p>“Combatti”. Le vittime dell’incantesimo dovranno obbedire a questi ordini al meglio delle loro possibilità fino a che non saranno abbattute, ma per la durata non potranno utilizzare nessuna Abilità che richieda il Lancio di Incantesimi né Abilità di Identificazione. Inoltre per la durata conteranno come Non-Morti ai fini di tutte le regole. Al termine del combattimento in corso, o se l’incantatore viene ucciso, le vittime subiranno immediatamente un colpo “EFFETTO!” “A ZERO!” su TUTTE le locazioni e non ricorderanno nulla del periodo trascorso come Non-Morti. Non è possibile rianimare gli stessi bersagli una seconda volta (a meno che essi non vengano curati ed uccisi nuovamente)</p> |
|--|--|

| FASCINAZIONE | |
|---------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Ti affascino 5 minuti. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Il personaggio colpito da questo incantesimo considera l’incantatore come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Durante la durata dell’incantesimo il personaggio colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto dall’incantatore e seguirà i suoi consigli. L’incantesimo cessa immediatamente se l’incantatore attacca con le armi o ferisce in qualunque modo il personaggio soggetto all’incantesimo, oppure l’incantatore od il personaggio affascinato muoiono. Al termine il personaggio affascinato non ricorderà di essere stato sotto l’effetto di un incantesimo. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo “Fascinazione” sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| FOLLIA | |
|---------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Impazzisci 10 minuti. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima è convinta d’esser circondata dai suoi peggiori nemici. Per tutta la durata dell’incantesimo non è in grado di utilizzare alcuna abilità (scheda bianca) e dovrà recitare la paura e la paranoia. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo “Follia” sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| INVECCHIAMENTO | |
|-----------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE invecchia. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Finché l’incantesimo non viene annullato con “Ringiovanimento” |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il Personaggio bersaglio invecchia istantaneamente e visibilmente di un numero d’anni pari a circa un terzo della durata media di vita della sua razza. Può portare al massimo un armatura di cuoio borchiato, non è in grado di utilizzare armi a due mani o più lunghe e ricorda solo gli incantesimi di 1° livello se può lanciaarli. Se si è vittima dell’incantesimo mentre si sta indossando un armatura superiore al cuoio borchiato si rimane distesi al suolo finché l’armatura non viene rimossa., se si stanno impugnando armi lunghe bisogna lasciarle cadere al suolo. Questo incantesimo annulla gli effetti dell’incantesimo Ringiovanimento. L’effetto dell’incantesimo <u>non</u> può essere dissolto con l’incantesimo Dissolvi Magie 3 (ma può essere dissolto normalmente mentre viene lanciato). |

| MENTE LIBERA 2 | |
|-----------------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE io vi libero 360° 10 metri per 3 minuti. |
| Raggio: | Area di 360° intorno a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | 3 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Tutti gli effetti di CHARME, COMANDO, PAURA, TERRORE, IPNOSI attivi fino al 3° livello sui personaggi presenti nell’area dell’incantesimo, vengono dissolti e ne sono immuni per 3 minuti. |

| MORTE | |
|--------------|--|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE “A ZERO!” 5 metri in quest’area! |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Tutti i Personaggi che si trovano all’interno dell’area d’effetto subiscono gli effetti di un colpo “A ZERO!” al tronco. |

| NON MORTE | |
|------------------|---|
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE oltrepasso la vita. |
| Raggio: | Personale |

| | |
|--------------|--|
| Durata: | Fino a quando l'Incantatore non decide di porre fine all'incantesimo o 1 giorno |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il Personaggio guadagna la razza di non morto a scelta in aggiunta alla propria, ottenendo i corrispondenti vantaggi e limitazioni. Può terminare l'incantesimo quando vuole, perdendo la razza acquisita. Deve avere un trucco adeguato. L'incantesimo termina comunque al prossimo Fuori Gioco |

| | |
|-------------------|--|
| OSSESSIONE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE sei ossessionato da... per 10 minuti |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | 10 minuti |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | La vittima è ossessionata da un oggetto a scelta dell'incantatore e cercherà di entrarne in possesso in ogni modo, anche rischiando la propria incolumità. La vittima al termine ricorderà di essere stato sotto l'effetto di un incantesimo; l'incantesimo non termina se la vittima viene uccisa, ma solo con lo scadere dei 10 minuti. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Osessione" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| | |
|---------------------|---|
| PASSA PARETI | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE attraverso questa parete. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore è in grado di attraversare come se fosse aria qualunque muro o altro ostacolo simile. L'incantatore dopo aver attraversato il muro o ostacolo simile subisce un "Effetto! Confusione!" pari a 30 secondi. L'area dall'altra parte del muro deve comunque essere In Gioco. |

| | |
|------------------------|---|
| PIETRIFICAZIONE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE trasformo questa carne in pietra: pietrificazione! 5 minuti. |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 minuti o finché l'incantesimo non viene annullato con "Rimuovi Pietrificazione" |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il personaggio colpito da questo incantesimo viene tramutato in roccia e |

| | |
|--|---|
| | non può ne muoversi ne parlare. Anche l'intero equipaggiamento viene tramutato in pietra e non può essere asportato. Finché la vittima è pietrificata può essere spostata solo se a sollevarla sono quattro personaggi, ed è immune a tutte le armi tranne a quelle che dichiarano "CRASH!" o "ARTEFATTO!" che riducono in briciole la pietra; il personaggio non è più considerato pietrificato e subisce l'effetto "FATAL!" (in questo caso gli oggetti del bersaglio tornano normali). L'effetto dell'incantesimo <u>non</u> può essere dissolto con l'incantesimo Dissolvi Magie 3 (ma può essere dissolto normalmente mentre viene lanciato), ma solo con l'incantesimo Rimuovi Pietrificazione. |
|--|---|

| | |
|---------------------|--|
| RESURREZIONE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... risorgi! |
| Raggio: | 1 metro – Può essere lanciato solo durante un rituale da 10 punti |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore riporta in vita un corpo morto che deve essere presente e morto da meno di 3 mesi. Tutte le locazione del personaggio resuscitato tornano immediatamente al massimo dei Punti Ferita. Guarisce da qualsiasi Malattia, Veleno, Acido. Un corpo può essere riportato in vita solo 3 volte dopo di che l'anima non può più tornare. |

| | |
|----------------------|--|
| RIGENERAZIONE | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... rigenero. |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 10 minuti |
| Tipo: | Fisico, Persistente |
| Descrizione: | Fino a quando l'incantesimo è attivo l'incantatore acquisisce l'abilità "RIGENERAZIONE", ma non può preparare o lanciare altri incantesimi. Un incantatore che mantiene attivo Rigenerazione non può mantenere nessun incantesimo persistente, indipendentemente dal suo limite di incantesimi persistenti attivi. |

| | |
|------------------------|---|
| RINGIOVANIMENTO | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ... ringiovanisci. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Finché l'incantesimo non viene annullato con "Invecchiamento" |

| | |
|--------------|--|
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | Il Personaggio bersaglio ringiovanisce istantaneamente e visibilmente di un numero d'anni pari a circa un terzo della durata media di vita della sua razza. Può portare al massimo un armatura di cuoio borchiato, non è in grado di utilizzare armi a due mani o più lunghe e ricorda solo gli incantesimi di 1° livello se può lanciaarli. Se si è vittima dell'incantesimo mentre si sta indossando un armatura superiore al cuoio borchiato si rimane distesi al suolo finché l'armatura non viene rimossa., se si stanno impugnando armi lunghe bisogna lasciarle cadere al suolo. Questo incantesimo annulla gli effetti dell'incantesimo "Invecchiamento". L'effetto dell'incantesimo <u>non</u> può essere dissolto con l'incantesimo Dissolvi Magie 3 (ma può essere dissolto normalmente mentre viene lanciato). |

| | |
|----------------|---|
| Sonno 2 | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE Sonno 30 secondi 5 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Mentale |
| Descrizione: | Le vittime nell'area dell'incantesimo subiranno l'effetto Sonno! Per 30 secondi. Se attaccati o toccati si risveglieranno subito. |

| | |
|---------------|---|
| Statua | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE mi trasformo in una statua. (ripetuto) |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo. |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | L'incantatore diviene immune a tutte le armi tranne "Artefatto", RELIQUIA!", ai danni "MORTAL!", "OBLIO!" e "FATAL!". Finché rimane, una statua può essere spostato solo se a sollevarlo sono |

| | |
|--|---|
| | almeno altri quattro personaggi. Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può muoversi né parlare e se viene interrogato deve rispondere "sono una statua" (senza per questo interrompere l'incantesimo). L'incantesimo può essere dissolto da un "Dissolvi Magie 3". |
|--|---|

| | |
|----------------|--|
| Vento 2 | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE 10 metri indietro in quest'area per 1 minuto. |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Tipo: | Fisico |
| Descrizione: | I bersagli dell'incantesimo nell'area vengono spinti in direzione opposta dall'incantatore di 10 metri da una violenta folata di vento. Il vento dura per 1 minuto prima che i bersagli possano tornare ad avanzare. |

| | |
|------------------|---|
| Volontà 2 | |
| Formula: | Per il Potere / In Nome SUPERIORE ti infondo la volontà. |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Finché il personaggio bersaglio non utilizza il potere conferitogli o 1 giorno |
| Tipo: | Mentale, Persistente |
| Descrizione: | Volontà 2 è un incantesimo persistente da rappresentare con una fascia di colore giallo da indossare (vedi incantesimi persistenti). Chi indossa la fascia, quando viene colpito da incantesimo, può dichiarare: "Grazie alla mia Vera volontà, io resisto a questo incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'incantesimo "Dissolvi magie 3". Valgono tutte le regole per gli incantesimi persistenti. |

OGGETTI MAGICI E DIVINI

Negli sconfinati mercati di Babilonia potrai trovare ogni tipo di mercanzia! Oggetti provenienti da ogni angolo del Cronoverso, meraviglie tecnologiche ed artefatti mistici, le pozioni più rare ed i veleni più letali. Ogni oggetto è identificato in gioco da un cartellino che riporta, oltre al nome ed alla descrizione, un serie di codici che possono essere trovati sui rispettivi fogli fuori gioco in possesso di chi ha determinate abilità. L'abilità Valutazione permette di conoscere la rarità ed il valore dell'oggetto; l'abilità Percezione della Magia di conoscere la potenza e la tipologia di magia che l'oggetto eventualmente possiede; l'abilità Riconoscere Oggetti Falsi permette di scoprire se si tratta di una copia senza valore o poteri; le abilità di Identificare Pozioni ed Elisir o Veleni e Filtri di capire il tipo e la potenza del composto.

Gli oggetti in proprio possesso andranno rappresentati a partire dal live successivo a quello in cui vengono ottenuti; se non si vuole o non si può rappresentarli andranno custoditi nello scrigno di fazione in tenda comando.

In qualsiasi momento gli oggetti posseduti devono essere fisicamente sul personaggio o custoditi nello scrigno di fazione.

Esiste un limite al numero di oggetti magici che un personaggio può portare con se, indipendentemente da se li sta utilizzando o meno, che varia con l'ordine del personaggio, come indicato nella tabella seguente.

| MASSIMALE OGGETTI MAGICI | |
|--------------------------|-------------------|
| Ordine | N° Oggetti Magici |
| 0 | 7 |
| 1 | 6 |
| 3-2 | 5 |
| 9-8-7-6-5-4 | 4 |

Più oggetti possono essere legati tra di loro e formare un set; tutti gli oggetti di un set sono riconoscibili dal nome, dove compare una desinenza che indica il nome del set (ad esempio il set di Kirza il Bieco è formato da oggetti che nel nome riportano "... di Kirza il Bieco"). Più oggetti dello stesso set contano come un solo oggetto nel calcolo del limite di oggetti magici.

Le Pozioni ed i Filtri (magici) contano come un oggetto magico ogni 5 pozioni e filtri posseduti (10 per gli Alchimisti), arrotondato sempre per eccesso: 1 pozione magica occuperà un posto come oggetto magico, così come 2 pozioni, e così fino a 5 pozioni. Da 6 pozioni a 10 conteranno come 2 oggetti magici nel calcolo del limite etc.

Le Pergamene contano come un oggetto magico ogni 5 livelli di potere, arrotondati per eccesso come per le pozioni. Una pergamena di 2° livello ha 2 livelli di potere, una di 3° ne ha 3 etc.

Le Rune contano come un oggetto magico ogni 5 livelli di potere (10 per i Runisti, Simbolisti), arrotondati per eccesso come per le pozioni. Una Runa di 2° livello ha 2 livelli di potere, una di 3° ne ha 3 etc.

Per tutti gli altri tipi di oggetti (tecnologici, di artigianato, o che hanno solamente valore in piastre) non vi è limite a quanti oggetti possono essere trasportati, a patto che vengano rappresentati.

MALEDIZIONI ED OGGETTI MALEDETTI

Tra i palazzi della Città Immortale e le dune infinite dello Shasbet la magia e l'influenza degli dei sono sempre presenti. Grandi sono i doni ed i favori che i più abili tra i ritualisti ed i più devoti fedeli possono ricevere, ma terribili sono le conseguenze per chi fallisce un rituale o attira l'ira degli dei. Leggende narrano di oggetti capaci di piegare la volontà degli incauti che li possiedono, condannandoli ad esistenze menomate, ma incapaci di separarsi dalla causa della loro rovina. Che siano il frutto di esperimenti dell'Accademia falliti orribilmente o una punizione crudele di qualche divinità adirata, certa è la condanna di chi incrocia il loro destino. Ed ancora più terribile è il destino di chi subisce direttamente le conseguenze del proprio fallimento, condannato a portare terribili maledizioni fino a quando non avrà fatto ammenda. Le maledizioni e gli oggetti maledetti si dividono in tre gradi in base alla loro potenza: minori, maggiori e superiori. Maledizioni ed oggetti maledetti minori sono i più comuni, poco più di scherzi giocati ai fedeli da una divinità. Gli oggetti maledetti e le maledizioni maggiori sono il frutto più comune dei fallimenti di un rituale o dell'ira degli dei. Ma quando si incorre in un oggetto o maledizione superiore si rischia la propria esistenza, fisica e spirituale! Un oggetto maledetto, non importa di che grado, non può essere ceduto volontariamente in alcun modo dal possessore, che lo riterrà un tesoro inestimabile da cui mai separarsene. Al contempo, un oggetto maledetto rinforza la propria presa sul portatore, che diviene Immune alle chiamate “Goffaggine!” e “Comando!” solo se queste agiscono per fargli lasciare l'oggetto o lo obbligano a donarlo (ma in nessun'altro caso). In aggiunta un oggetto maledetto dovrà sempre essere usato se possibile. Ad esempio una spada maledetta verrà sempre usata in combattimento dal portatore, anche se possiede altre armi, così come un'armatura maledetta verrà sempre indossata anche se si possiedono altre armature. Fanno eccezione solamente i sacerdoti che usando l'oggetto maledetto infrangerebbero i dettami del loro culto: ad esempio un chierico di Ishtar non utilizzerà una spada maledetta che possiede in quanto le armi da taglio gli sono vietate.

MALEDIZIONI MINORI ED OGGETTI MALEDETTI MINORI

Per infrangere una maledizione minore sarà necessario un rituale da 4 punti durante il quale venga lanciato l'incantesimo “Scaccia Maledizioni”. Un oggetto maledetto minore potrà essere ceduto sotto gli effetti dell'incantesimo “Comando”, ma sarà possibile solo passarlo ad un nuovo portatore e non abbandonarlo. In alternativa l'oggetto potrà essere trovato e raccolto dal corpo del portatore (se incosciente) durante una perquisizione oppure rubato con l'abilità Borseggiare. Durante il rituale per spezzare la maledizione il portatore potrà cederlo ad un nuovo portatore che dovrà essere cosciente, ma non necessariamente consenziente.

MALEDIZIONI MAGGIORI ED OGGETTI MALEDETTI MAGGIORI

Per infrangere una maledizione maggiore sarà necessario un rituale da 6 punti durante il quale venga lanciato l'incantesimo “Scaccia Maledizioni”. Le rune d'infamia delle divinità sono considerate maledizioni maggiori. Un oggetto maledetto maggiore non potrà essere ceduto, né rubato o rimosso dal corpo del portatore durante una perquisizione. La maledizione raggiunge un legame fisico e spirituale tale da non permettere la separazione con il portatore: l'oggetto viene trovato durante le perquisizioni e si può conoscere il suo effetto, ma non può essere raccolto. Durante il rituale per spezzare la maledizione il portatore potrà cederlo ad un nuovo portatore che dovrà essere cosciente, ma non necessariamente consenziente.

MALEDIZIONI SUPERIORI ED OGGETTI MALEDETTI SUPERIORI

Maledizioni ed oggetti maledetti superiori sono rari e potenti, frutto dell'ira funesta degli dei o di grandi rituali orribilmente falliti. Non possono essere infranti facilmente, né ceduti o rubati in alcun modo (se oggetti). Sarà sempre necessario un rituale da almeno 8 punti durante il quale deve essere lanciato l'incantesimo Scaccia Maledizioni, e potrà essere necessario compiere cerche e procurarsi componenti speciali perché la maledizione sia infranta.

POZIONI ED ELISIR

Da secoli gli Alchimisti studiano la composizione della materia e dello spirito, alla continua ricerca del compimento della Grande Opera. Nelle profondità dei Templi Laboratori Genetisti della Realtà studiano gli effetti delle più oscure combinazioni di componenti naturali ed artificiali.

I frutti delle loro ricerche possono essere ingeriti per ottenere cure, forza o doti straordinarie. Sempre se potrai permetterti il loro lavoro!

Creare una Pozione o Elisir richiede le abilità “Identificazione Pozioni ed Elisir” e “Pozioni ed Elisir” o “Pozioni ed Elisir Sintetici” a livello 2 per pozioni ed elisir minori, a livello 3 per il livello maggiore ed a livello 4 per il livello superiore, più i necessari componenti. Il Personaggio che possieda tutti i requisiti può recarsi in Gilda Mercanti o Accademia della Magdum e chiedere ad un master di creare la pozione o l'elisir specificando il tipo ed il livello.

Ingerire una Pozione od un Elisir richiede di strappare il cartellino corrispondente, ma ha effetti istantanei.

Di seguito sono riportati le Pozioni ed i Filtri più comuni.

Nome: il nome del composto

Tipo: il tipo del composto (Pozione o Filtro) ed il suo livello (Minore, Maggiore, Superiore)

Formula: la formula da pronunciare quando si strappa il cartellino per utilizzare il composto

Effetto: gli effetti causati dal composto

| BALZO | |
|----------|--|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa pozione io muovo la mia materia” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare su se stesso gli effetti dell'incantesimo di 1° livello “Balzo 1” |

| BARRIERA | |
|----------|---|
| Tipo: | Elisir Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione sono immune alle vostre armi” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può dichiarare “Riflesso!” su ogni dichiarazione fatta con armi da mischia. Dura fino a fine alla fine del combattimento o entro 5 minuti. |

| CHARME | |
|----------|--|
| Tipo: | Pozione Minore |
| Formula: | “Con questa Pozione tu sei mio amico” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 2° livello “Charme” su di un bersaglio. |

| COMANDO | |
|----------|--|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione obbedisci al mio comando...” |
| Effetto: | Chi la beve può replicare gli effetti dell'incantesimo di 3° livello “Comando” su di un bersaglio. |

| CURA | |
|-------|---------------|
| Tipo: | Elisir Minore |

| | |
|----------|--|
| Formula: | “Con questa Pozione curo le tue ferite” |
| Effetto: | Permette di curare una locazione a scelta (portandola al massimo dei P.F.) sul personaggio che la ha ingerita; è possibile farla ingerire ad un personaggio in coma per curarlo. Chi viene curato subirà un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 1 minuto. |

CURA MALATTIA

| | |
|----------|---|
| Tipo: | Elisir Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione rimuovo questa infezione” |
| Effetto: | Permette di neutralizzare gli effetti di qualsiasi malattia a chi la ingerisce; chi viene curato subirà un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 1 minuto. |

FORMA GASSOSA

| | |
|----------|---|
| Tipo: | Elisir Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione acquisto forma gassosa” |
| Effetto: | Chi la ingerisce diviene immune a tutti i danni tranne a “Magico!”, “ARTEFATTO!”, “Reliquia” e “Oblio” per la durata di 10 minuti durante i quali non può combattere né usare poteri e magie. |

FORZA

| | |
|----------|---|
| Tipo: | Elisir Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione respingo la materia” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può dichiarare l'effetto speciale “A TERRA!” con l' arma del braccio principale (in aggiunta al normale danno) fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

FORZA DI VOLONTÀ'

| | |
|----------|---|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io resisto a quest'incantesimo” |
| Effetto: | Chi la ingerisce ottiene una barriera come per l'incantesimo “Volontà 1” per resistere a magie fino al 2° Livello, che potrà utilizzare entro il prossimo giorno. |

FORZA DI VOLONTÀ' SUPERIORE

| | |
|----------|---|
| Tipo: | Pozione Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io disperdo quest'incantesimo” |
| Effetto: | Chi la ingerisce ottiene una barriera che potrà utilizzare come l'incantesimo “Dissolvi magie 2” per resistere a magie fino al 3° Livello, che potrà utilizzare entro il prossimo giorno. |

GUARIGIONE

| | |
|----------|--|
| Tipo: | Elisir Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione curo tutte le tue ferite” |
| Effetto: | Permette di curare completamente (portandolo al massimo dei P.F.) il personaggio che la ha ingerita; è possibile farla ingerire ad un personaggio in coma per curarlo. Chi viene curato subirà un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 2 minuti. |

| INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO | |
|---------------------------|--|
| Tipo: | Pozione Minore |
| Formula: | “Con questa Pozione io vedo ciò che è magico” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 1° livello “Individuazione del Magico”. |

| IPNOSI | |
|----------|---|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io ti ipnotizzo” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo 1° livello “Ipnosi” su di un bersaglio. |

| LETTURA DELLA MENTE | |
|---------------------|---|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io leggo un tuo pensiero” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 1° livello “Lettura della Mente” su di un bersaglio. |

| LETTURA DEL PENSIERO | |
|----------------------|--|
| Tipo: | Pozione Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io leggo i tuoi pensieri” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 3° livello “Lettura del Pensiero” su di un bersaglio. |

| NEUTRALIZZA VELENO | |
|--------------------|---|
| Tipo: | Elisir Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io neutralizzo questo veleno” |
| Effetto: | Permette di neutralizzare gli effetti di qualsiasi veleno a chi la ingerisce; chi viene curato subirà un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 1 minuto. |

| PASSA PARETI | |
|--------------|---|
| Tipo: | Pozione Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io attraverso questa parete” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 4° livello “Passa Pareti”. |

| PELLE DI PIETRA | |
|-----------------|--|
| Tipo: | Elisir Minore |
| Formula: | “Con questa Pozione la mia pelle è di pietra” |
| Effetto: | Chi la ingerisce ottiene +1 P.A. In ogni locazione fino alla fine del prossimo combattimento o entro 5 minuti. |

| PROTEZIONE DALLE ARMI DA FUOCO | |
|--------------------------------|--|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io sono immune ai vostri proiettili” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 1° livello “Protezione dai Proiettili”. |

| PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI | |
|-------------------------------|--|
| Tipo: | Pozione Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io sono immune alle vostre armi” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 2° livello “Protezione dalle Armi Normali”. |

| PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI E MAGICHE | |
|---|--|
| Tipo: | Pozione Superiore |
| Formula: | “Con questa Pozione io ignoro le vostre armi” |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare gli effetti dell'incantesimo di 3° livello “Protezione dalle Armi Normali e Magiche”. |

| SALTO | |
|----------|---|
| Tipo: | Pozione Minore |
| Formula: | “Con questa Pozione io salto” |
| Effetto: | Permette di saltare una recinzione o un cancello per una volta. |

| SCACCIA MALEDIZIONE | |
|---------------------|---|
| Tipo: | Elisir Maggiore |
| Formula: | “Con questa Pozione cancello questa maledizione” |
| Effetto: | Permette di neutralizzare una maledizione minore o maggiore a chi la ingerisce. |

VELENI E FILTRI

Nei vicoli oscuri delle strade di nessuno anche il graffio più insignificante della lama sbagliata porta la morte certa. Nelle luccicanti sale di marmi ed oro, dove i nobili portano avanti i loro giochi politici, bere dal bicchiere sbagliato può significare la fine di tutti i giochi su questa terra.

L'arte di utilizzare i Veleni è sottile e diffusa, ma l'arte di distillarli è ancora più ricercata in tutta la Città Eterna ed il Grigio Deserto. Alchimisti e Genetisti fanno a gare per creare i Veleni ed i Filtri più letali, che siano di origine naturale o sintetica.

I veleni sono armi letali, capaci di uccidere o menomare anche il più robusto dei legionari, od il più abile e potente dei Magdum. Per utilizzarli su un'arma è necessario possedere l'abilità "Utilizzare Veleni".

I Filtri sono composti capaci di dare abilità incredibili a chi li ingerisce, ma sempre ad un prezzo. Al termine dell'effetto chi ne ha fatto uso subirà gli effetti collaterali specificati. Non è mai possibile essere immuni agli effetti collaterali del filtro e beneficiare delle sue abilità: chi accetta di farne uso deve sempre pagarne il prezzo!

Creare un Veleno od un Filtro richiede le abilità "Identificazione Veleni e Filtri" e "Veleni e Filtri" o "Veleni e Filtri Sintetici" a livello 2 per veleni e filtri minori, a livello 3 per il livello maggiore ed a livello 4 per il livello superiore, più i necessari componenti. Il Personaggio che possieda tutti i requisiti può recarsi in Gilda Mercanti o Accademia della Magdum e chiedere ad un master di creare il veleno od il filtro specificando il tipo ed il livello.

Ingerire un Veleno od un Filtro richiede di strappare il cartellino corrispondente, ma ha effetti istantanei.

Di seguito sono riportati i Veleni ed i Filtri più comuni.

Nome: il nome del composto

Tipo: il tipo del composto (Veleno o Filtro) ed il suo livello (Minore, Maggiore, Superiore)

Effetto: gli effetti causati dal composto

Effetto collaterale: (SOLO FILTRI) l'effetto collaterale che l'utilizzatore subisce al termine della durata del Filtro

| ALLUCINOGENO | |
|---------------------|--|
| Tipo: | Veleno Minore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce gli effetti dell'incantesimo "Confusione", ma con una durata di 30 secondi. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "CONFUSIONE!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| BALBUZIE | |
|-----------------|--|
| Tipo: | Veleno Maggiore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno deve rimanere in silenzio e subisce gli effetti dell'incantesimo "Confusione" per una durata di 5 minuti. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "CONFUSIONE!" e "SILENZIO!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| BLOCCAPERSONA | |
|----------------------|---|
| Tipo: | Veleno Maggiore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno rimane paralizzato per 30 secondi. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "PARALISI!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| CHIARO VEGGETTA/MELANGE | |
|--------------------------------|--|
| Tipo: | Filtro Maggiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce può porre una domanda ad un master (la risposta ricevuta sarà sibillina). E' necessario chiamare un master prima di utilizzare il Filtro. |
| Effetto collaterale: | “Confusione” per 30 secondi |

| DARDO INCANTATO | |
|------------------------|---|
| Tipo: | Veleno Maggiore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce un colpo “Magico!” al torso. Se spalmato su un Arma usando l'abilità Utilizzare Veleni potrà dichiarare il Potere Speciale “MAGICO!” fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| ESSENZA DI HELA | |
|------------------------|---|
| Tipo: | Veleno Superiore |
| Effetto: | Chi ingerisce il veleno subisce un colpo “MORTALI!”. Se spalmato su un Arma usando l'abilità Utilizzare Veleni potrà dichiarare il Potere Speciale “FATAL!” fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| EXOCALTA | |
|----------------------|---|
| Tipo: | Filtro Superiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “A ZERO!” con la propria arma ed acquista l'Immunità ai Danni Normali fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un danno “EFFETTO!” “MORTAL!”. |

| FORZA 2 | |
|----------------------|--|
| Tipo: | Filtro Maggiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale “CRASH!” con la propria arma fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un danno “SHOCK!”. |

| IMMUNITA' A PAURA | |
|--------------------------|--|
| Tipo: | Filtro Minore |
| Effetto: | Chi la ingerisce diviene immune agli effetti di “Paura” e “Terrore” per la durata di un'ora. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un effetto di “EFFETTO!” “SILENZIO!” della durata di 5 minuti |

| MALATTIA | |
|-----------------|---|
| Tipo: | Veleno Minore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce gli effetti dell'incantesimo “Malattia 1”. Se spalmato su un Arma usando l'abilità “Utilizzare Veleni” potrà dichiarare il Potere Speciale “MALATTIA!” fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| INCANTESIMO | |
|--------------------|---|
| Tipo: | Veleno Minore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno subisce gli effetti dell'incantesimo "Silenzio". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "SILENZIO!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| PAURA | |
|----------------------|--|
| Tipo: | Filtro Minore |
| Effetto: | Il personaggio che la ingerisce potrà replicare gli effetti dell'incantesimo "Paura" su di un bersaglio. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un danno "SHOCK!". |

| RESISTENZA A FUOCO | |
|---------------------------|---|
| Tipo: | Filtro Maggiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce è immune al danno "FUOCO!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un danno "DIRETTO!" "GELO!" al tronco. |

| RESISTENZA A GELO | |
|--------------------------|--|
| Tipo: | |
| Effetto: | Chi la ingerisce è immune al danno "GELO!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un danno "DIRETTO!" "FUOCO!" al tronco. |

| FILTRO DI YAMA | |
|-----------------------|---|
| Tipo: | Filtro Superiore |
| Formula: | Chi la ingerisce potrà dichiarare il danno speciale "A ZERO!" con la propria arma fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |
| Effetto: | Il Personaggio subisce un danno "COMA!" "A ZERO!". |

| SONNO | |
|--------------|---|
| Tipo: | Veleno Maggiore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) col veleno cade addormentato per 30 secondi. Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "SHOCK!" fino a fine combattimento o al prossimo fuori gioco |

| STIMOLANTE | |
|----------------------|---|
| Tipo: | Filtro Maggiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Charme", ma solo su una creatura bersaglio di sesso opposto all'usufruttore del Filtro. |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio subisce un effetto speciale "VELENO!" appena ingerisce il filtro. |

| TERRORE | |
|----------------------|--|
| Tipo: | Filtro Maggiore |
| Effetto: | Chi la ingerisce può replicare una sola volta gli effetti dell'incantesimo "Terrore". |
| Effetto collaterale: | Il Personaggio entra in frenesia ed attacca le creature più vicine per la durata di 5 minuti dopo aver ingerito il filtro. |

| VELENO | |
|---------------|--|
| Tipo: | Veleno Maggiore |
| Effetto: | Chi ingerisce o entra a contatto (tramite ferite) subisce gli effetti della chiamata speciale "VELENO!". Se spalmato su un Arma usando l'abilità "Utilizzare Veleni" potrà dichiarare il Potere Speciale "VELENO!" fino a fine combattimento o entro 5 minuti. |

| VIAGGIO ASTRALE | |
|------------------------|--|
| Tipo: | Filtro Superiore |
| Effetto: | Permette di porre una domanda al proprio dio (chiamare un master). |
| Effetto collaterale: | Il personaggio subisce gli effetti dell'incantesimo "Confusione" per una durata di 5 minuti. |

N.B.: Gli Effetti Collaterali agiscono sull'usufruitore al termine della durata del Filtro

LA PSIONICA

Alcuni individui, grazie a filtri segreti o estenuanti addestramenti, sono capaci di proiettare la forza della propria volontà sul mondo circostante, plasmandolo a proprio piacimento. Possono spostare la materia, comandare ai loro corpi di guarire in un solo istante o solidificare in terribili fulmini il loro desiderio di uccidere.

Tutte queste abilità sono conosciute con il nome di Psionica, ed alcuni dei suoi più grandi maestri fanno parte del Tempio Laboratorio. Qui attraverso manipolazioni delle sinapsi e trance indotte da farmaci il cui segreto è gelosamente custodito, coloro che sono nati con questo dono riescono a svilupparlo ed a farlo crescere a vette incontrastate. Di coloro che si sottopongono al trattamento senza possedere veramente il dono non sentirete mai più parlare.

Anche alcune tribù del grigio deserto dello Shasbet hanno mostrato di possedere tale capacità, ma custodiscono gelosamente i loro segreti al sicuro nelle oasi nascoste.

UTILIZZARE LA PSIONICA

Utilizzare un potere psionico segue le stesse regole del lancio di incantesimi: per lanciare un potere conosciuto si dovrà prepararlo per un determinato lasso di tempo (detto in questo caso Tempo di Lancio Psionico, o TLP) durante il quale si dovrà rappresentare la preparazione con gesti e frasi appropriate e puntare le dita della mano del braccio principale alla tempia.

Deve risultare sempre ovvio ed udibile che si stia preparando un potere psionico (ma non quale potere si stia preparando). Frasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'utilizzo del potere ad insindacabile giudizio dei master.

Successivamente all'utilizzo di un potere psionico sarà necessario attendere un tempo di recupero (detto Tempo di Recupero Psionico, o TRP) prima di poter nuovamente preparare od utilizzare un altro potere.

Come per gli incantesimi è possibile utilizzare un'invocazione per utilizzare un potere psionico senza attendere il TLP ed il seguente TRP, ma possono essere utilizzati in questo modo solamente cartellini invocazione della Realtà o della Terra.

Nella tabella seguente sono elencati i TLP e TRP in base al livello di abilità Disciplina Psionica posseduto.

| DP | TLP | TRP |
|--------------|-----|-----|
| I - II - III | 10 | 30 |
| IV - V | 20 | 60 |
| VI - VII | 30 | 120 |

DP: Livello di abilità Disciplina Psionica che si sta utilizzando

TLP (Tempo Lancio Psionico): Tempo di preparazione per lanciare il potere PSIONICO

TRP X (Tempo Recupero Psionico Ordine Psionico): Tempo di Recupero PSIONICO.

RESISTERE AD UN POTERE PSIONICO

Quando si utilizza un potere psionico nella formula si deve sempre specificare l'ordine a cui questo viene utilizzato. L'ordine è a scelta del giocatore che utilizza il potere, ma non potrà mai essere inferiore al suo. Chiunque sia bersaglio di un potere psionico può decidere di resistervi, dichiarando **No Effetto!**, se il suo ordine è inferiore all'ordine a cui il potere è utilizzato. Nel caso in cui il potere ha ordine pari o superiore a quello del bersaglio non sarà possibile resistervi e si dovranno subirne gli effetti.

DISPERDERE UN POTERE PSIONICO

Un potere psionico può essere disperso solamente utilizzando un cartellino invocazione come dispersione, e solamente su se stessi.

DISCIPLINE PSIONICHE

Di seguito sono elencate le discipline psioniche che un personaggio potrà apprendere.

Nome del Potere Psionico

Formula: *la formula da pronunciare dopo il TLP per utilizzare il Potere.*

Raggio: *il raggio entro il quale il Potere ha effetto. Si divide in:*

X metri – il Potere può colpire un bersaglio entro X metri

Area X°, raggio Y metri – il Potere ha effetto su tutti i bersagli entro l'area descritta

Personale – il Potere ha effetto sullo psionico

Tocco – il Potere ha effetto sul bersaglio toccato dallo psionico

Durata: *la durata del Potere*

Effetto: *la descrizione degli effetti del Potere*

N: *è l'ordine di colui che utilizza il potere psionico*

| A ZERO! IN AREA PSIONICO | |
|---------------------------------|---|
| Formula: | "Psionica Ordine N "A ZERO!" 5 metri in quest'area. |
| Raggio: | Area 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Tutti i personaggi che si trovano all'interno dell'area d'effetto subiscono gli effetti di un colpo "A ZERO!" al tronco |

| BALZO PSIONICO | |
|-----------------------|--|
| Formula: | "Psionica Ordine N Balzo!" |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | 10 secondi |
| Effetto: | Il soggetto può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza però attraversare strutture. Durante questi 10 secondi il soggetto è colpibile solo da armi o effetti a distanza. |

| BARRIERA Psionica | |
|--------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N Barriera!” |
| Raggio: | Personale |
| Durata: | Fino al prossimo colpo o entro 5 minuti. |
| Effetto: | Il soggetto, potrà dichiarare “No Effetto!” ad una singola dichiarazione subita eccetto “MORTAL!” e “OBLIO!”. |

| COMANDO Psionico | |
|-------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N obbedisci al mio comando: ...!” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Fino al completamento dell'ordine o fino al prossimo Fuori Gioco |
| Effetto: | La vittima deve obbedire ciecamente all'ordine ricevuto, che deve essere semplice, e cercare di eseguirlo al più presto, a meno che non provochi direttamente la sua morte. Durante la durata della psionica la vittima non rivelerà a nessuno di agire sotto l'influenza di “Comando”. Non è possibile per lo stesso psionico utilizzare “Comando Psionico” con successo sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno. |

| CONFUSIONE Psionica | |
|----------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N Confusione 10 secondi!” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Effetto: | Il personaggio colpito da questo potere non riesce a fare altro che guardarsi intorno con aria ebete, incapace di intraprendere o capire qualsiasi azione; può difendersi se attaccato, ma non può in alcun modo attaccare, preparare o lanciare incantesimi od utilizzare invocazioni. Per lo stesso psionico non è possibile utilizzare con successo “Confusione Psionica” sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora. |

| CURA FERITE Psionico | |
|-----------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N curo questa ferita!” |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Lo psionico tocca per 10 secondi una locazione ferita del personaggio da curare (anche se stesso purché non sia privo di sensi e sia in condizioni di utilizzare poteri psionici). La locazione curata torna immediatamente al massimo dei punti ferita; il bersaglio curato in questo modo subisce un EFFETTO! CONFUSIONE della durata di 2 minuti. |

| DARDO Psionico | |
|-----------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N MAGICO! Al tronco!” |
| Raggio: | 10 m |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "MAGICO!" al tronco. |

| ESORCISMO MAGICO PSIONICO | |
|----------------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N Oggetti Magici Minori Distrutti!” |
| Raggio: | 3 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti e soli gli oggetti magici (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha nessun effetto sugli oggetti divini. |

| FATAL! PSIONICO | |
|------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N FATAL!” |
| Raggio: | 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | La vittima subisce gli effetti del potere speciale “FATAL!” |

| FULMINE PSIONICO | |
|-------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N A Zero! Al tronco” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Il personaggio colpito subisce l’effetto di un colpo “A Zero” al tronco. |

| GOFFAGGINE PSIONICA | |
|----------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N lascia cadere ciò che hai in mano!” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | La vittima deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. Non è mai possibile afferrare al volo prima che tocchino terra gli oggetti lasciati cadere. Gli oggetti comuni fragili devono essere considerati rotti. |

| GUARIGIONE IN AREA PSIONICA | |
|------------------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N curo le vostre ferite 5 metri in quest’area” |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Tutti i Personaggi nell’area di azione recuperano 1 Punto Ferita a locazione dopo 10 secondi; tutti coloro che sono stati curati in questo modo subiscono un Effetto! Confusione! della durata di 3 minuti. |

| INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO PSIONICA | |
|---|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N vedo ciò che è magico 5 metri in quest’area” |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Il soggetto è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un’aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di almeno un “cartellino oggetto speciale” e si trova nell’area deve indicarli, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questa Psionica sostituisce l’abilità Percezione della Magia e Scoprire Oggetti Nascosti (solo per Oggetti Magici). L’abilità dura per una sola Perquisizione. |

| IPNOSI PSIONICA | |
|------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N ti ipnotizzo! per 5 secondi...” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Effetto: | Il soggetto può dare alla vittima un ordine di una parola che la vittima dovrà eseguire. Lo stesso psionico non potrà lanciare con successo “Ipnosi Psionica” sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora. |

| PARALISI AD AREA PSIONICA | |
|----------------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N Paralisi 5 secondi 5 metri in quest'area” |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Effetto: | Tutti i personaggi nell'area di azione subiscono un effetto Paralisi della durata di 5 secondi. |

| PURIFICAZIONE PSIONICA | |
|-------------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N Guarigione! Cura Malattie, Veleno ed Acido!” |
| Raggio: | Tocco |
| Durata: | Istantanea |
| Effetto: | Il soggetto toccato recupera tutti i Punti Ferita ad ogni locazione e vengono rimossi, se presenti, gli effetti dei Danni "Malattia!", "Veleno!", "Acido!". Il soggetto così curato subisce un Effetto! Confusione! Della durata di 4 minuti. |

| REPULSIONE AD AREA PSIONICA | |
|------------------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N A Terra! 5 secondi 5 metri in quest'area” |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Effetto: | Tutti i personaggi nell'area di azione subiscono il potere speciale “A TERRA!” per 5 secondi. |

| REPULSIONE PSIONICA | |
|----------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N A Terra! 5 secondi” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 5 secondi |
| Effetto: | Il personaggio colpito subisce il potere speciale “A TERRA!” per 5 secondi. |

| SILENZIO II PSIONICO | |
|-----------------------------|---|
| Formula: | “Psionica Ordine N taci 30 secondi!” |
| Raggio: | 10 metri |
| Durata: | 30 secondi |
| Effetto: | La vittima è avvolta da un'aura che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Se lanciata su un Personaggio mentre pronuncia un Incantesimo, può comunque completare la formula. Lo stesso psionico non potrà lanciare con successo “Silenzio II Psionico” sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora. |

| TERRORE Psionico | |
|-------------------------|--|
| Formula: | “Psionica Ordine N Terrore 5 metri in quest’area” |
| Raggio: | Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri |
| Durata: | 10 secondi |
| Effetto: | I personaggi entro l’area sono terrorizzati dalla vista del soggetto e devono immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dal soggetto le vittime non sono in grado di combattere, ne lanciare incantesimi e non si difenderanno nemmeno se attaccate. |

RITUALISTICA

Tutti i Rituali devono essere svolti in un’appropriata Zona Rituale: Templi, Circoli o Zone Consacrate.

PUNTI RITUALE

Attraverso i Rituali si possono evocare diversi poteri in base a ciò che si desidera e dei “Punti Rituale” che occorrono. Esistono rituali da 4, 6, 8 e 10 punti. I Punti Rituale si ottengono sommando ai punti rituali (derivanti dall’Abilità Ritualistica, da oggetti o da sacrifici) del Capo Rituale la metà dei punti rituali di ogni altro singolo partecipante al Rituale. E’ inoltre necessario che il Caporituale possieda l’abilità di “Incantesimi” di appropriato livello.

SACRIFICI

Le divinità apprezzano i sacrifici che vengono loro offerti, sia in termini di poteri personali che di Oggetti e beni materiali. I Ritualisti potranno quindi beneficiare di speciali bonus in base a ciò che decideranno di offrire agli dei o agli Elementi secondo le seguenti regole di conversione ed avvertendo almeno 30 minuti prima dello svolgimento del rituale i Master.

Sacerdoti e Maghi partecipanti al rituale possono sacrificare i loro cartellini Invocazione Oggetti Magici o Divini, per ottenere Punti Rituale, da aggiungere a quelli posseduti dal Capo-Rituale.

Sacrificare cartellini invocazione fornisce un bonus al livello di ritualistica del personaggio come segue:

- I Cartellini Invocazione dei Sacerdoti di Tempo, Vita, Morte, Mente e delle divinità elementali donano un bonus di +1 punto ritualistica se chi effettua il sacrificio possiede l’abilità Incantesimi di 1° o 2° livello, +2 punti ritualistica se possiede l’abilità Incantesimi di 3° livello e +3 punti ritualistica se possiede l’abilità Incantesimi di 4° livello.
- I Cartellini Invocazione dei Sacerdoti di Ordine, Caos e Realtà donano un bonus all’abilità ritualistica di chi effettua il sacrificio di +1 se il sacerdote che sacrifica il Cartellino possiede Incantesimi di 1° o 2° livello, +3 se possiede Incantesimi di 3° livello e +4 se possiede Incantesimi di 4°.

Esiste inoltre la possibilità di sacrificare in maniera simile Oggetti Magici o Divini per ottenere ulteriori bonus. In base al livello di potere dell’oggetto si otterranno: se l’oggetto è un oggetto MINORE si otterrà 1 Punto Rituale; se l’oggetto è MAGGIORE si otterranno 2 Punti Rituale; se l’oggetto è SUPERIORE si otterranno 3 punti rituali. Se inoltre l’oggetto è un ARTEFATTO od una RELIQUIA si otterrà un ulteriore bonus di 1 Punto Rituale. Oggetti Tecnologici forniranno bonus analoghi in base al loro livello. Oggetti con solo valore in Piastre forniranno 1 Punto Rituale per

ogni 10 Piastre Reali di valore (arrotondato per difetto). Gli eventuali componenti richiesti dal rituale non possono essere sacrificati e non daranno nessun bonus al rituale.

Entrambi i metodi (sacrificio di Invocazione o di Oggetti) possono essere utilizzati, ed i bonus ottenuti sommati, nel preparare un rituale. Tutti i sacrifici devono essere dichiarati al master che segue il rituale PRIMA dell'inizio del rituale stesso. E' comunque possibile accordarsi con il master per sacrificare ulteriori Invocazioni o Oggetti magici o divini durante il rituale, ma i bonus ottenuti andranno DIMEZZATI.

FORMULA DI INFUSIONE

Alcuni rituali richiedono una Formula di Infusione (quelli col simbolo ^), se non la si possiede diventano automaticamente rituali di livello successivo. Alcune Formule particolarmente potenti permettono di far slittare il rituale al livello di difficoltà precedente. Altri rituali non sono realizzabili senza la Formula di Infusione appropriata (quelli col simbolo *).

COSTI DEI RITUALI

I costi da sostenere riguardano: Caporituale (1/4), ed il “noleggio del Circolo (3/4). Vi sono infine da sostenere i costi per le componenti necessarie per svolgere il rituale desiderato. A seconda di ciò di cui si ha bisogno e si richiede in Gilda il costo definitivo del Rituale varia (**l'intera somma deve essere versata in gilda**, che si occuperà di ripartire le retribuzioni ai ritualisti):

| RITUALE | 4 PUNTI | 6 PUNTI | 8 PUNTI | 10 PUNTI |
|-----------------------|-----------------|---------|---------|------------------|
| Costo Totale | 2 P.R. | 8 P.R. | 20 P.R. | 50 P.R. |
| Capo Rituale | 2 P.M. | 2 P.R. | 5 P.R. | 12 P.R. E 2 P.M. |
| Noleggio Zona Rituale | 1 P.R. E 2 P.M. | 6 P.R. | 15 P.R. | 37 P.R. E 2 P.M. |

DURATA DEI RITUALI

La durata minima di un rituale è di 1 minuto per punto del Rituale.

NOTIFICA AI MASTER

Prima di compiere un rituale è necessario avvisare i Master con un anticipo variabile in base al tipo di rituale:

-Rituale da 4 a 6 Punti: almeno un'ora prima e comunque in orario di apertura delle Gilde (fa eccezione un rituale per la creazione di un Oggetto Magico Minore per il quale bisogna avvisare almeno 10 giorni prima del Live e presentare una copia scritta del rituale stesso);

-Rituale da 8 a 10 Punti: avvisare almeno 10 giorni prima del Live e presentare una copia scritta del rituale stesso (Fanno eccezione i rituali per rendere temporaneamente magica un'arma, quelli per parlare con un dio ed i rituali di resurrezione per i quali basta avvisare con almeno un'ora di anticipo e comunque in orario di apertura delle Gilde).

RITUALE DA 4 PUNTI

(Caporituale deve conoscere Incantesimi di 1° Livello)

-Rendere impossibile la trasformazione di un cadavere in Non-Morto

-Parlare con un Morto (come l'incantesimo di III livello di Negromanzia “Parlare con i Morti”)

-Rendere temporaneamente magico o divino (minore) un'arma o un'armatura normale per un'ora*

-Sacrificare definitivamente un Arcano Minore

RITUALE DA 6 PUNTI

(Caporituale deve conoscere Incantesimi di 2° Livello)

- Parlare con un essere Extramondo (si può ricevere una risposta sibillina dai Master ad una domanda)
- Acquisire un'Abilità Minore*
- Acquisire un'Immunità Minore*
- Creare un Oggetto Magico Minore^
- Maledire (Come l'Incantesimo di Cronomanzia "Invecchiamento" ma la vittima perde anche l'Abilità Ambidestria e la durata è fino al prossimo Fuori Gioco e non funzionerà il controincantesimo "Scaccia Maledizione")
- Togliere una Maledizione
- Acquisire temporaneamente un'Abilità (componenti obbligatorie e dura fino al prossimo Fuori Gioco)
- Acquisire temporaneamente un'Immunità (componenti obbligatorie e dura fino al prossimo Fuori Gioco)
- Rendere temporaneamente magico o divino (maggiore) un'arma o un'armatura normale per un'ora*
- Sacrificare definitivamente un Arcano Maggiore

RITUALE DA 8 PUNTI

(Caporituale deve conoscere Incantesimi di 3° Livello)

- Acquisire un'Abilità Maggiore*
- Acquisire un'Immunità Maggiore*
- Cambiare Razza* (paga 80% dei PX della razza scelta e perde la razza attuale)
- Creare un Oggetto Magico Maggiore^
- Parlare con un dio (permette di porre fino a 5 domande al proprio dio: chiamare un Master)
- Rendere temporaneamente magico o divino (superiore) un'arma o un'armatura normale per un'ora*
- Sacrificare definitivamente un Arcano Superiore

RITUALE DA 10 PUNTI

(Caporituale deve conoscere Incantesimi di 4° Livello)

- Invocare un Artefatto Divino (occorre specificare, durante il Rituale, a che scopo verrà utilizzato l'Artefatto; se verrà poi usato in maniera inappropriata l'usufruttore subirà immediatamente un "OBLIO!"^)
- Invocare un essere Extramondo (durata 30 minuti circa)^
- Creare un Oggetto Magico Superiore^
- Acquisire un'Abilità Superiore*
- Acquisire un'Immunità Superiore*
- Aggiungere una Razza alla propria* (paga 90% dei PX della Razza scelta e la aggiunge alla propria)
- Resuscitare un Morto (occorre sempre un Taumaturgo che conosca Incantesimi di 4° Livello per un vivente, ed un Necromante che conosca Incantesimi di 4° Livello per un non morto)
- Sacrificare definitivamente un Magister Arcano

CREAZIONE DI OGGETTI MAGICI

Gli Oggetti Magici sono infusi del potere stesso dei Nexus o degli dei e possiedono abilità straordinarie ed incredibili. Spesso sono in grado di conferire a chi ne fa uso Poteri, Abilità o Immunità.

ARMI

Sono divisi in minori, maggiori, superiori.

Minori: sono le Armi che dichiarano Danni da Materiale

Maggiori: sono le Armi che dichiarano Danni Elementali (Fuoco!, Gelo!, Zap!) o i Danni a Effetto: A Terra!, Coma!, Malattia!, Veleno!

Superiori: sono le Armi che dichiarano il Danno Magico!, A Zero!, Crash! o i Danni a Effetto: Acido!, DIRETTO!, Paralisi!, Shock!, RELIQUIA!, ARTEFATTO!

ABILITA'

Sono divise in minori, maggiori, superiori; richiedono una formula di infusione per essere acquisite.

Minori: conferisce una delle abilità generiche con costo pari o inferiore a 500 px (è necessario un rituale da 6 pti e si dovrà pagare la metà dei px dell'abilità)

Maggiori: conferisce una delle abilità generiche con costo superiore a 500 px, oppure una delle abilità Nascondersi 1, Scavalcare Recinzioni 1, Informazioni 1, Nascondere Oggetti, Divincolarsi, Robustezza (è necessario un rituale da 8 pti e si dovrà pagare la metà dei px dell'abilità)

Superiori: conferisce una delle abilità Polimorfismo, Addestramento Fisico 2, Addestramento Fisico 3, Rigenerazione, Incantesimi da Mago/Sacerdote di 3° livello, +1 Invocazione (è necessario un rituale da 10 pti e si dovrà pagare la metà dei px dell'abilità)

Per tutte le abilità qui riportate ed altre non elencate è necessario possedere la “Formula di Infusione” appropriata. Tutte le abilità acquisite tramite rituale non necessitano l'iscrizione a qualsiasi Gilda o Corporazione per essere utilizzate.

N.B.: Non è comunque possibile superare le limitazioni e le debolezze di razza alle abilità.

IMMUNITA'

Sono divise in minori, maggiori, superiori; necessitano della formula di infusione appropriata.

Minori: conferiscono immunità ai danni provenienti da UN materiale o da UN incantesimo di primo livello (tranne Repulsione, Silenzio, Distruggi Non-Morti, Charme).

Maggiori: conferisce immunità ai danni provenienti da UN elemento, ad UN incantesimo di secondo livello, oppure ad UNO degli incantesimi di primo livello tra Repulsione, Silenzio, Distruggi Non-Morti, Charme o ad UNO dei Danni a Effetto: A Terra!, Coma!, Malattia!, Veleno!.

Superiori: Conferisce immunità al Danno Magico!, A Zero! o Crash!, ad UN Danno Normale, ad UN incantesimo di terzo livello, o ad UNO dei Danni ad Effetto: Acido!, DIRETTO!, Paralisi!, Shock!.

ACQUISIZIONE DI UNA ABILITA'

Le abilità acquisibili tramite rituale sono le stesse elencate nel paragrafo “Creazione di Oggetti Magici: Abilità” e sono ugualmente suddivise in Minori, Maggiori e Superiori. Per poter acquisire un'abilità occorre pagare la metà del suo costo in PX.

N.B.: Non è comunque possibile superare le limitazioni di razza alle abilità.

ACQUISIZIONE DI UNA IMMUNITA'

Le immunità acquisibili tramite rituale sono le stesse elencate nel paragrafo “Creazione di Oggetti Magici: Immunità” e sono ugualmente suddivise in Minori, Maggiori e Superiori. Per poter acquisire un'abilità occorre pagare un costo in PX secondo la seguente tabella:

- Immunità Minori 500PX
- Immunità Maggiori 1000PX
- Immunità Superiori 2000PX

N.B.: Non è comunque possibile in nessun caso superare le vulnerabilità razziali o legate alla fazione. Ad esempio un non morto non potrà mai acquisire Immunità alla chiamata “Fuoco!”, od un fatato non potrà mai acquisire Immunità ad “Eternium!”

FALLIMENTO DI UN RITUALE

Nel caso in cui un Rituale fallisca (formule errate, movimenti sbagliati, ecc. ...) gli dei potrebbero adirarsi con i ritualisti inviando i propri servi per punire coloro che hanno inutilmente disturbato la loro pace, colpendoli con fulmini o persino disintegrando gli sciocchi che hanno tentato ciò che non dovevano. Se al rituale partecipano un numero superiore al necessario di ritualisti, gli dei potrebbero chiudere un occhio su qualche errore commesso, ma essi sono così capricciosi che non si può mai dire...

RUNE MAGICHE

Le rune sono la conoscenza che discende dal Guercio Padre Wotan, parole di potere incise nella pietra pronte a rilasciare i loro effetti. La loro energia è trattenuta dormiente fino a quando il runista non la libera.

Per creare una runa un giocatore deve possedere l'abilità "Leggere Rune" e "Fare Rune" almeno del livello della runa che desidera creare e recarsi alla gilda Magdum o Sapiienti per chiedere di poter creare la runa, specificando il tipo ed il livello. Per ogni livello di runa creato il personaggio dovrà passare quindici minuti in Gilda per rappresentare il lavoro necessario alla creazione della runa nelle forge della gilda. E' possibile in fase di creazione di una runa alzare il livello della runa stessa per renderla più difficile da rimuovere, se si possiede l'abilità di creazione al livello desiderato. Ad esempio un personaggio che possieda l'abilità Rune 3 può decidere di creare una Runa di Chiusura (runa di primo livello) come runa di secondo o terzo livello, ma dovrà impiegare rispettivamente mezz'ora e quaratacinque minuti (quindici minuti per livello della runa) al posto dei quindici minuti normalmente necessari per una runa di primo livello.

Esiste un limite a quante rune un personaggio può trasportare: per il calcolo di questo limite vedere il capitolo sugli Oggetti. E' possibile portare con sé rune senza possedere il livello di Rune necessario ad utilizzarla, ma esse contano nel calcolo delle rune portate come indicato. Un personaggio che non possieda l'abilità Leggere Rune conterà ogni runa (indipendentemente se attiva o disattiva) come un oggetto magico per il limite di oggetti posseduti, indipendentemente dal livello della runa.

Per attivare una runa (non è necessario che la abbia creata lui) un personaggio deve possedere l'abilità Leggere Rune almeno del livello della runa, posizionarla sul bersaglio scelto e recitare la corrispondente formula di attivazione. Se non specificato diversamente nella descrizione della runa, posizionare la runa richiede 10 secondi, durante i quali il personaggio non può compiere altre azioni: questo tempo è il corrispondente del TLI per gli incantesimi. Non è possibile posizionare una runa per attivarla in un secondo momento: prima di attivare la runa è sempre necessario posizionarla appena prima dell'attivazione.

Una runa può trovarsi in due stati: attiva o disattiva. Una runa disattiva non produce nessun effetto e ha bisogno di essere posizionata ed attivata; può essere spostata e trasportata senza limiti (tranne il numero massimo di rune trasportabili). Una runa attiva è legata al bersaglio su cui è stata posizionata ed attivata e non può essere separata da esso senza disattivarla.

Una runa attiva può essere disattivata solamente dal personaggio che la ha attivata, che può scegliere di porre fine al suo effetto (se di durata non Istantanea) semplicemente toccandola e pronunciando la formula di attivazione; la runa viene comunque consumata. Per distruggere una runa un personaggio deve possedere l'abilità di Leggere Rune almeno del livello della runa e lanciare un incantesimo di Dissolvi Magie di **un livello superiore a quello della runa** (per rompere rune di I o II livello è necessario un Dissolvi Magie 2, per una runa di III livello un Dissolvi magie 3. Le rune di IV livello necessitano di un Dissolvi Magie Supremo). Un'altra possibilità per rimuovere una runa è possedere la runa opposta (se esistente) e poterla attivare (ad esempio le rune di Apertura e Chiusura).

Le invocazioni della Realtà di Risucchio Magico distruggono una runa se è di livello almeno pari al livello di questa. Un'Invocazione di livello inferiore a quello della runa non ha effetto sulla runa.

DESCRIZIONE DELLE RUNE

NOME DELLA RUNA: il nome della runa

FORMULA: la formula da recitare per attivare la runa dopo averla posizionata

BERSAGLIO: i bersagli validi su cui la runa può essere posizionata

DURATA: la durata della runa

EFFETTO: l'effetto della runa se viene correttamente posizionata ed attivata

RUNE DI I LIVELLO

| APERTURA | |
|-------------------|--|
| Formula: | "Frei-mak" |
| Bersaglio: | Porta dei campi, tenda di comando, porte o passaggi che possono essere chiusi |
| Durata: | Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta |
| Effetti: | Quando la runa viene applicata impedisce la chiusura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. Una runa di Apertura può essere disattivata utilizzando la runa opposta di Chiusura almeno dello stesso livello della runa di Apertura (entrambe le rune si disattivano, ma non si distruggono, e possono essere rimosse e riutilizzate). Il cartellino della runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione. |

| CHIUSURA | |
|-------------------|---|
| Formula: | "Zu-mak " |
| Bersaglio: | Porta dei campi, tenda di comando, porte o passaggi che possono essere chiusi |
| Durata: | Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta |
| Effetti: | Quando la runa viene applicata impedisce l'apertura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. Una runa di Chiusura può essere disattivata utilizzando la runa opposta di Apertura almeno dello stesso livello della runa di Chiusura (entrambe le rune si disattivano, ma non si distruggono, e possono essere rimosse e riutilizzate). Il cartellino della runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione. |

| INCUBINE | |
|-------------------|---|
| Formula: | "Ambos-mak" |
| Bersaglio: | Un oggetto |
| Durata: | Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta |
| Effetti: | Quando la runa viene applicata ad un oggetto questo diviene pesantissimo, impossibile da sollevare o spostare; per spostare l'oggetto sono necessari 6 persone che non possono compiere altre azioni tranne trasportare l'oggetto. Il cartellino della runa deve essere lasciato sull'oggetto bersaglio fino alla sua disattivazione. |

| REPULSIONE | |
|-------------------|--|
| Formula: | "Uruz" |
| Bersaglio: | Un'arma |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire applicata ad un'arma. Una volta attivata la runa attraverso la formula, il personaggio che impugna l'arma dichiara, per un combattimento, il Potere Speciale "A TERRA!". |

| RESISTENZA MENTALE | |
|---------------------------|--|
| Formula: | <i>“Thoriz”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire applicata al petto di un personaggio e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il personaggio è immune a “Sonno” e “Charme” fino alla fine del combattimento. |

| CURA | |
|-------------------|---|
| Formula: | <i>“Ansuz”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando al runa viene applicata ad una locazione di un personaggio riporta immediatamente la suddetta locazione al massimo dei Punti Ferita; il bersaglio della cura subisce un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 1 minuto. |

| BALZO | |
|-------------------|--|
| Formula: | <i>“Ehwaz”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 20 secondi |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo non è colpibile né da armi, né da incantesimi. Il personaggio deve tenere la mano alzata. |

| INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO | |
|----------------------------------|--|
| Formula: | <i>“Perrh”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 30 secondi |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, soltanto toccandoli. Se attivata prima di una perquisizione permette di riconoscere la presenza di oggetti magici, ma non di sapere quali essi siano. |

| ANIMAZIONE SOSPESA | |
|---------------------------|---|
| Formula: | <i>“Wunjo”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio in coma ed attivata, questo è considerato stabilizzato come per l'abilità Pronto Soccorso 1. |

RUNE DI II LIVELLO

| ESPLOSIONE | |
|-------------------|---|
| Formula: | <i>“Zer-sto-mak”</i> |
| Bersaglio: | Una struttura |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata ed attivata su una struttura questa subisce 30 punti struttura di danno. |

| PACIFICAZIONE | |
|----------------------|---|
| Formula: | <i>“Stil-so-bar”</i> |
| Bersaglio: | Tutte le creature in un’area di 360° e raggio 10 metri |
| Durata: | 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve essere posizionata ed attivata a terra; tutti i personaggi nell’area d’effetto devono cessare ogni combattimento e riprendono a combattere solo per difendersi, o se escono dall’area d’effetto. Una volta attiva la runa non può essere spostata. |

| RIPARAZIONE | |
|--------------------|--|
| Formula: | <i>“Vider-gu-mak”</i> |
| Bersaglio: | Una struttura |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata su una struttura ed attivata, essa recupera 20 punti struttura persi. |

| FASCINO | |
|-------------------|---|
| Formula: | <i>“Furan”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 1 minuto |
| Effetti: | La runa deve venire posizionata al petto di un personaggio ed attivata: costui considererà colui che ha pronunciato la formula di attivazione, come il suo migliore amico. (Vedi “Charme”). |

| RESISTENZA A FUOCO | |
|---------------------------|---|
| Formula: | <i>“Agwiz”</i> |
| Bersaglio: | Un personaggio |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire posizionata al petto di un personaggio ed attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il personaggio è immune al danno elementale “FUOCO!” fino alla fine del combattimento. |

| PARALISI | |
|-------------------|--|
| Formula: | <i>“Zawhe”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 10 secondi |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata al petto di un personaggio ed attivata, questo subisce l’effetto dell’incantesimo “Blocca persona”. |

| FORZA | |
|-------------------|---|
| Formula: | <i>“Thoruz”</i> |
| Bersaglio: | Un’arma |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire posizionata su un’arma ed attivata: il personaggio che impugna l’arma dichiara, per un colpo, il Danno Speciale “DIRETTO!”. |

| ARMATURA POTENZIATA | |
|---------------------|---|
| Formula: | <i>“Immorz”</i> |
| Bersaglio: | Un’armatura |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire posizionata su un’armatura ed attivata attraverso la formula prima di un combattimento: l’armatura possiede, fino alla fine del combattimento, un punto armatura in più in tutte le locazioni |

RUNE di III LIVELLO

| ATTENUAZIONE | |
|-------------------|--|
| Formula: | <i>“Unsik-bar ”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | Finché la creatura rimane fermo o la runa viene disattivata, massimo 10 minuti |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto del personaggio ed attivata, questo diventa immediatamente “nascosto” ed alza il braccio. Con l’abilità “scoprire personaggi nascosti” può essere individuata solo la runa, per scoprire il personaggio nascosto è poi necessario disattivarla. Il personaggio nascosto torna visibile non appena si sposta dalla posizione in cui era nel momento in cui gli è stata applicata la runa, se parla, recita formule, ecc. |

| CATALESSI | |
|-------------------|--|
| Formula: | <i>“Shuk-bar ”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 10 secondi |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo subisce il potere speciale “Shock!”; per i primi 10 secondi dopo l’attivazione non potrà essere risvegliato. Passati i 10 secondi si risveglierà se ferito, toccato o se la runa viene disattivata. |

| IMMUNITA' AI VELENI | |
|---------------------|--|
| Formula: | <i>“Jera”</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 3 ore |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo diviene immediatamente immune al Potere Speciale “VELENO!”, ed ai filtri per 3 ore. |

| FULMINE | |
|-------------------|---|
| Formula: | <i>"Eihwaz"</i> |
| Bersaglio: | Un oggetto |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata su un oggetto ed attivata fa sì che l'oggetto stesso colpisca con un "fulmine magico" chiunque lo tocchi ("A ZERO!" al tronco). Il cartellino della runa deve essere lasciato sull'oggetto o struttura fino alla sua disattivazione. |

| SCRIGNO DEI ÐVERGAR | |
|---------------------|---|
| Formula: | <i>"Raidoz"</i> |
| Bersaglio: | Lo scrigno di fazione |
| Durata: | 1 giorno |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata su uno scrigno di fazione ed attivata esso è considerato Nascosto e può essere trovato solamente utilizzando l'abilità Vedere Nascosti 2. Tutti i membri della fazione a cui lo scrigno appartiene continueranno a vedere lo scrigno come se non fosse nascosto. Il cartellino della runa deve essere lasciato sullo scrigno bersaglio fino alla sua disattivazione. |

| BENEDIZIONE DELLA VALKYRIA | |
|----------------------------|---|
| Formula: | <i>"Teiwaz"</i> |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata per la durata di un combattimento avrà +1 P.F. a locazione e potrà dichiarare il danno elementale "ETERNIUM!" con le sue armi. |

| PORTA DEL VALHALLA | |
|--------------------|---|
| Formula: | <i>"Othila"</i> |
| Bersaglio: | Porta dei campi, porte o passaggi che possono essere chiusi |
| Durata: | 1 giorno |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata su una porta ed attivata fa sì che l'oggetto diventi immune alle magie ed alle rune fino al III livello. Il cartellino della runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione. |

RUNE di IV LIVELLO

| DOLORE | |
|-------------------|---|
| Formula: | “Laiden-bar” |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 10 minuti |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata questo inizia a provare un fortissimo dolore e non riesce a utilizzare nessuna abilità finché la runa non viene disattivata, o fino al termine della durata. |

| IMPRIGIONAMENTO | |
|------------------------|---|
| Formula: | “Ker-ken-bar” |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 1 ora |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata compare attorno a questi una prigione immaginaria che solo lui può vedere, ma che tutti gli altri possono attraversare. Egli non può uscire dalla prigione finché la runa non viene disattivata, o fino al termine della durata. |

| PIETRIFICAZIONE | |
|------------------------|---|
| Formula: | “Paxbur” |
| Bersaglio: | Una creatura |
| Durata: | 5 minuti |
| Effetti: | La runa deve venire posizionata sul petto di una creatura ed attivata: viene tramutato in roccia e non può ne muoversi ne parlare. Anche l'intero equipaggiamento viene tramutato in pietra e non può essere asportato. Finché la vittima è pietrificata può essere spostata solo se a sollevarla sono quattro personaggi, ed è immune a tutte le armi tranne a quelle che dichiarano “CRASH!” o “ARTEFATTO!” che riducono in briciole la pietra; il personaggio non è più considerato pietrificato e subisce l'effetto “FATAL!” (in questo caso gli oggetti del bersaglio tornano normali). L'effetto della runa <u>non</u> può essere dissolto con l'incantesimo Dissolvi Magie 3, ma solo con l'incantesimo Rimuovi Pietrificazione. |

| DISINTEGRAZIONE | |
|------------------------|---|
| Formula: | “Armwz” |
| Bersaglio: | Una creatura od un oggetto |
| Durata: | Istantaneo |
| Effetti: | Quando al runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo subisce l'effetto dell'incantesimo “disintegrazione”. E' possibile posizionarla su un singolo oggetto di massimo 50 centimetri cubici. |

| RIFUGIO DEGLI EROI | |
|---------------------------|--|
| Formula: | “Algiz” |
| Bersaglio: | Una tenda comando |
| Durata: | 1 giorno |
| Effetti: | La runa deve essere posizionata ed attivata in una tenda comando: essa crea un'area sicura di 3 metri di diametro all'interno della quale i personaggi vengono guariti. Chiunque si trovi al suo interno rigenera 1 P.F. ed 1 P.A. Ogni 5 minuti passati al suo interno; se lasciano la zona prima che siano trascorsi i 5 minuti non rigenerano nessun punto e dovranno ricominciare a contare 5 minuti |

se rientrano nella zona. Per beneficiare della rigenerazione un personaggio all'interno della zona non deve combattere, preparare o lanciare magie, ma può parlare normalmente. La zona può curare al massimo 3 personaggi contemporaneamente, ma una tenda comando può beneficiare di 2 rune di Rifugio degli Eroi.

PELLE DI ETERNIUM

| | |
|-------------------|--|
| Formula: | <i>"Isa"</i> |
| Bersaglio: | Un personaggio |
| Durata: | Un combattimento o entro 5 minuti |
| Effetti: | Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo per la durata di un combattimento diviene immune agli effetti "ACIDO!", "VELENO!" e "MALATTIA" e considera il danno speciale "A ZERO!" come un danno speciale "CRASH!". |