

Alae Noctis

Libro II – Volume I Tomo del Potere

Magico, Bardico, Sacro, Divino, Druidico



Versione 1.3

a cura di

Alae Noctis GRV Associazione Culturale

Sommario

Sommario	2
INTRODUZIONE	3
LA MAGIA NEL MONDO DI ARENTHAR.....	4
MAGIA ARCANA.....	6
MAGIA ARCANA UNIVERSALE	6
MAGIA ARCANA SCUOLA DI ABIURAZIONE.....	8
MAGIA ARCANA SCUOLA DI AMMALIAMENTO.....	12
MAGIA ARCANA SCUOLA DI ILLUSIONE	15
MAGIA ARCANA SCUOLA DI INVOCAZIONE.....	19
MAGIA ARCANA SCUOLA DI TRASMUTAZIONE	23
MAGIA BARDICA - SONETTI RITORNELLI O SONATE	27
SONETTI	27
RITORNELLI	29
SONATE	30
MAGIA MISTICA	32
INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI BYLERIO	32
INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI ZUNAY	35
INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI ARENYA	38
INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DELLA MASCHERA	41
POTERE SACRO.....	44
INCANTESIMI DA SACERDOTE DI SELLEY	44
INCANTESIMI DA SACERDOTE DI FAHARAKH.....	49
INCANTESIMI DA SACERDOTE DI TRAKUMA.....	54
INCANTESIMI DA SACERDOTE DI AKBAN	59
MAGIA DRUIDICA	64
CAMMINO ANIMALE	64
CAMMINO VEGETALE	68
ELEMENTO ACQUA	72
ELEMENTO TERRA	75
ELEMENTO FUOCO	78
ELEMENTO ARIA	81

INTRODUZIONE

Caro avventuriero, in questo tomo troverai elencati gli Incantesimi presenti nella nostra ambientazione. Per acquisire gli Incantesimi, un personaggio deve appartenere al cammino adatto e possedere una delle Abilità Identificative di base che conceda lui la possibilità di acquisire uno dei 5 cammini magici. I cammini magici sono:

- Magia Arcana
- Magia Bardica
- Magia Mistica
- Magia Divina
- Magia Drudica

Un personaggio ottiene un numero limitato di incantesimi, in automatico, ogni volta che ottiene la capacità di lanciare un nuovo cerchio di magia. Successivamente potrà decidere se ottenere altri incantesimi presenti sulla lista del suo Cammino, fino a poterli possedere tutti.

Ricordiamo che anche per l'acquisizione di nuovi incantesimi si dovrà pagare una certa quantità di exp (variabile da incantesimo ad incantesimo)

Attenzione: alcuni Incantesimi specifici potrebbero essere insegnati da alcuni PNG o apprese in altri modi durante lo svolgimento degli eventi.

Ti auguriamo buona lettura e soprattutto ...

... Che le Ali della Notte ti avvolgano in una nuova entusiasmante avventura!






LA MAGIA NEL MONDO DI ARENTHAR

Prima di immergerti nella lettura dei prodigi magici veri e propri, è necessario capire che significato ha la magia su Arenthar, come funziona e soprattutto cos'è la magia. Molti studiosi si soffermano spesso a cercare di comprendere la magia ed il suo significato. Molti semplificano dicendo che è un dono degli Dei sotto varie forme, la cui più diretta sarebbe quella di Sacerdoti e Guerrieri Sacri. Taluni affermano che essa provenga da ogni individuo e che la sua forma e natura dipenda da ciò in cui esso crede. Altri ancora sostengono che la Magia sia energia pura, presente sempre intorno e dentro di noi e che può essere manipolata o richiesta in vari modi, a seconda di ciò in cui si crede. Ovvio che nessuno metta in dubbio il fatto che, a prescindere dalla sua forma, essa è sempre in qualche modo stata donataci dagli Dei.

Anche se i cammini che concedono la possibilità di lanciare magie sono ben 5, solo 3 sono le effettive fonti di potere magico, quella Arcana di Maghi e Bardi, quella Divina di Sacerdoti e Guerrieri Sacri ed infine quella Druidica degli sciamani del Popolo delle terre Selvagge, oggi chiamate Terre dell'Incubo. La principale differenza che esiste fra queste tre grandi fonti, è la provenienza del potere che viene utilizzato, oltre al modo in cui essa funziona. Maghi e Bardi manipolano la magia con la propria forza di volontà, attingendo a loro stessi per poterla manipolare.

- **I maghi focalizzano il potere Arcano con potenti formule e compiendo ampie gestualità atte a concentrare l'incantesimo ed a dargli forma. I gesti creano dei simboli, utilizzati anche in rituali e per erigere barriere magiche e sono i seguenti:**

Incantesimi di Danno	Incantesimi di Difesa	Incantesimi di Cambio di Stato
		

- **I Bardi ottengono e manipolano i loro incantesimi con la musica, che focalizza il loro potere e lo concretizza.**
- **Sacerdoti e Guerrieri Sacri invece, attingendo alla forza dei loro Dei, chiedono l'intercessione divina con potenti formule e mostrando fieri in alto il simbolo del loro Dio. Tuttavia i Guerrieri Sacri, detti anche Guerrieri Mistici, hanno molti meno poteri dei Sacerdoti ma alcuni di loro possono indossare armature senza alcuna restrizione e montare un Simbolo Sacro su uno scudo o su una loro arma, così da non aver bisogno di mani libere.**
- **I Druidi invece manipolano i poteri presenti in natura e devono essere a contatto con essa per poter attivare i propri poteri. Ogni Druido è affine più alle piante o più agli animali, a seconda delle sue inclinazioni, e ad un elemento dei quattro esistenti fra Aria, Terra, Fuoco e Acqua. Ogni volta che lancia un incantesimo del cammino animale deve essere a contatto con piccole ossa animali, strisce di pelle, pelli di rettile o interiora, mentre ogni volta che lancia un incantesimo del cammino vegetale, deve essere in contatto con un elemento della natura, come una pianta. Il personaggio può portarsi dietro una pianta delle dimensioni di un Bonsai, approvato comunque dai Master, per poter lanciare incantesimi anche in luoghi per lui ostici e privi di natura, come l'interno di una casa. Quando invece un Druido lancia incantesimi o attiva poteri elementali con i punti Kaydhan, deve essere in contatto con il suo elemento. Un Druido affine alla terra dovrà cospargerla in giro o cospargersi lui stesso se l'incanto li riguarda, oppure poggiare una mano su un terreno naturale. Un Druido affine al fuoco dovrà essere vicino ad una fonte**

di calore e perfino una normale lanterna o candela possono andare bene. Un Druido affine all'acqua dovrà averla sempre disponibile per versarla sulle sue mani, in giro o sui suoi bersagli. Infine un Druido dell'Aria dovrà sempre volgere le braccia al cielo e trovarsi necessariamente in un ambiente esterno al fine di poter focalizzare il potere.

Ogni incantatore, a prescindere da come attinge al suo potere, deve recitare una formula in lingua antica prima di poter lanciare effettivamente la magia desiderata, oltre a fare tutto ciò sopra descritto.

Una cosa che accomuna tutti gli incantatori, a parte per i Guerrieri Sacri, è l'ingombro che le armature danno quando si lancia una magia. Se si casta un Incantesimo, indossando una qualsiasi armatura senza un'apposita abilità, si consumerà un quantitativo di mana extra pari al livello del Cerchio di Magia a cui l'Incantesimo appartiene. Inoltre le armature impediscono il lancio di incantesimi come di seguito specificato:

- **Armature Leggere:** Impediscono il lancio di Incantesimi di Quarto e Quinto Cerchio.
- **Armature Medie:** Impediscono il lancio di Incantesimi di Terzo, Quarto e Quinto Cerchio.
- **Armature Pesanti:** Impediscono il lancio di Incantesimi di Secondo, Terzo, Quarto e Quinto Cerchio.

Vedasi il capitolo Uso dei poteri - Armature e Potere del Manuale del Giocatore

Nello specifico, gli Incantesimi di quinto cerchio sono la manifestazione massima della magia ad oggi conosciuta e sono così potenti che un singolo incantesimo può essere lanciato solo una volta al giorno, a meno che non sia specificato diversamente o si posseggano apposite abilità.

Ma ora, proseguendo nella lettura, ecco l'elenco di tutti gli Incantesimi ad oggi conosciuti!



MAGIA ARCANA

Invocazione Arcana: "Vol at Carum"...

Invocazione Arcana Maggiore: "Darmon Vol at Carum"...

MAGIA ARCANA UNIVERSALE

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO DI MAGIA ARCANA UNIVERSALE

LUCCHETTO MAGICO

Formula: Vol at Carum – Che un lucchetto magico sigilli ciò ch'io voglio – Lock Rank 1-2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG può chiudere qualcosa come una porta, un cartiglio arrotolato, pergamene o una cassa con un effetto Lock Rank .1 E' possibile aumentarlo fino a Rank 2 consumando un mana addizionale.

DISSOLVI POTERE

Formula: Vol at Carum - Il sortilegio latente, si dissolva sovente – Remove Power 1

Raggio: A una distanza massima di 2cm - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcuno.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Vol at Carum - Resisto al tuo incantesimo – Resist Power

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: Vol at Carum - Che il magico appaia ai miei occhi – Detect Fairy o Area Detect Power

Raggio: Ad area 9 metri intorno al mago - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il mago può scegliere se effettuare una chiamata di Detect Power ad Area 9 metri, oppure per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Fairy.

ARMATURA MAGICA

Formula: Vol at Carum– Che la magia mi circonda con un'armatura magica

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio acquisisce 1 PA a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti. Questo punto armatura è riparabile solamente se il mago indossa una vera armatura.

DARDO DI FORZA

Formula: Vol at Carum – Che la mia magia ti colpisca con un dardo – Double Enchanted [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Enchanted Double ad una locazione a sua scelta.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO DI MAGIA ARCANA UNIVERSALE

SCUDO MAGICO

Formula: Vol at Carum – Che la mia magia crei uno scudo magico a mia difesa

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG si tocca l'avambraccio dove condensa uno scudo magico che egli può usare per parare i colpi come se fosse un normale scudo. Il mago non deve impugnare niente nella mano ove si condensa lo scudo magico L'incantesimo ha termine dopo 10 minuti o se il braccio viene colpito da danno Crush o Shatter.



DARDO INCANTATO

Formula: Vol at Carum – Che la magia ti colpisca con un dardo – Enchanted Thorough [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Enchanted Thorough ad una locazione a sua scelta

ARMA MAGICA

Formula: Vol at Carum - Rendo magica quest'arma

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio deve dichiarare Enchanted per i prossimi cinque colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è associato al personaggio e non all'arma.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO DI MAGIA ARCANA UNIVERSALE

DARDO INCANTATO SUPERIORE

Formula: Vol at Carum – Che la mia magia ti colpisca con un dardo inarrestabile – Double Enchanted Through [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Enchanted Double Through ad una locazione a sua scelta

SACCA MAGICA

Formula: Vol at Carum – Che questo oggetto sia nascosto agli occhi degli stolti

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Concede al personaggio di nascondere un oggetto, in dosso, in un sacchetto delle dimensioni di 10x10cm, che non potrà essere trovato mediante una normale perquisizione.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO DI MAGIA ARCANA UNIVERSALE

TELETRASPORTO

Formula: Darmon Vol at Carum - Raccoglio il mio potere per passare il cancello del vuoto – Teleport

Raggio: Sé stesso – **Tipo:** Speciale – **Costo:** 75 exp

Effetti: Il PG e tutto ciò che sta fisicamente trasportando viene teletrasportato ad un circolo di trasporto attivo, oppure entro 100 metri da dove si trovava (lo spostamento deve avvenire entro 30 secondi). Il mago non può teletrasportare più di un essere che non deve essere necessariamente consenziente, ma può portare tutto l'equipaggiamento che riesce a sollevare da terra. Il mago può scegliere la destinazione. Questo sortilegio non consente viaggi attraverso piani o verso altri mondi. Per teletrasportare un altro essere deve rimanere in contatto con questi mentre recita l'intera formula.

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Darmon Vol at Carum – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO DI MAGIA ARCANA UNIVERSALE

TELETRASPORTO DI MASSA

Formula: Darmon Vol at Carum – Che il mio Potere squarci l'Infinito e ci conduca tutti dove io voglio! – Area Teleport

Raggio: Se stesso – **Tipo:** Speciale – **Costo:** 75 exp

Effetti: questo sortilegio trasporta istantaneamente il personaggio, tutto ciò che sta fisicamente trasportando e chiunque si trovi entro 3 metri da lui ad un circolo di trasporto attivo, oppure entro 100 metri da dove si trovava (lo spostamento deve avvenire entro 30 secondi). Il mago può portare tutto l'equipaggiamento che riesce a sollevare da terra e anche qualunque creatura non consenziente e può decidere chi escludere dall'effetto. Il mago può scegliere la destinazione. Questo sortilegio non consente viaggi attraverso piani o verso altri mondi. Per teletrasportare un altro essere deve averlo nell'area dell'incantesimo mentre recita l'intera formula.



MAGIA ARCANNA SCUOLA DI ABIURAZIONE

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO ABIURAZIONE

ARMATURA DI MAGIA

Formula: Vol at Carum – Che la magia mi circondi con un'armatura magica

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio acquisisce 1 PA a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti. Questo punto armatura è riparabile solamente se il mago indossa una vera armatura. Se il mago è un abiuratore può decidere di utilizzare l'incantesimo nel seguente modo:

- Consumando 2 punti mana dal rank 3 riceve 2 PA anziché 1.
- Consumando 3 punti mana dal rank 5 riceve 3 PA anziché 1.
- Consumando 4 punti mana dal rank 7 riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per un'ora.
- Consumando 5 punti mana dal rank 9 riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per sei ore.

SFOCATURA MAGICA

Formula: Vol at Carum - Che la mia figura si renda indefinita agli occhi del nemico

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio può dichiarare 5 Resist contro attacchi che provengono da frecce, dardi e tutte le armi da lancio, ma non da incantesimi. La durata Massima dell'incantesimo è di 10 minuti.

CREARE BARRIERA MAGICA

Formula: Vol at Carum – Che la magia si condensi in una barriera

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio crea una barriera magica di rank 1 sferica con raggio di 3m, cubica di 3x3m o una linea di 9 m. La barriera dura 6 ore. Se il mago è un abiuratore può decidere di utilizzare l'incantesimo nel seguente modo:

- Consumando un ulteriore mana addizionale sarà possibile aumentare di 1 il rank della barriera e di 3 ore la sua durata.
- Consumando 2 punti mana dal rank 3 potrà creare una barriera di rank 3 o inferiore.
- Consumando 3 punti mana dal rank 5 potrà creare una barriera di rank 5 o inferiore.
- Consumando 4 punti mana dal rank 7 potrà creare una barriera di rank 7 o inferiore.
- Consumando 5 punti mana dal rank 9 potrà creare una barriera di rank 9 o inferiore.

SCUDO DI LAME

Formula: Vol at Carum - Che uno scudo di lame sia la mia difesa (ripetere)

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Fintanto che il mago ripete la formula, può dichiarare Through [locazione] in risposta agli attacchi corpo a corpo che gli infliggono punti ferita. Non può dichiararlo per attacchi che danneggiano l'armatura.

DISSOLVI POTERE

Formula: Vol at Carum - Il sortilegio latente, si dissolva sovente –Remove Power 1

Raggio: A una distanza massima di 2cm - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcuno. Inoltre permette di dissolvere barriere magiche di rank 1. Se il mago è un abiuratore può decidere di utilizzare l'incantesimo nel seguente modo:

- Consumando 2 punti mana dal rank 3 potrà dissolvere una barriera di rank 2 o inferiore.
- Consumando 3 punti mana dal rank 5 potrà dissolvere una barriera di rank 3 o inferiore.
- Consumando 4 punti mana dal rank 7 potrà dissolvere una barriera di rank 4 o inferiore.
- Consumando 5 punti mana dal rank 9 dissolvere una barriera di rank 5 o inferiore.

ATTERRARE

Formula: Vol at Carum - Che tu sia spinto a terra! – Strikedown

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Strikedown (Magical Strikedown se il mago è un abiuratore).



SUPPORTO DELLA MAGIA

Formula: Vol at Carum - Che la magia ti renda agile

Raggio: A tocco – **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio dell'incantesimo acquisisce l'abilità ambidestria per la durata di 1 ora.

REPULSIONE MAGICA

Formula: Vol at Carum - Che tu sia sospinto lontano da me! – Repel

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara la chiamata Repel su un bersaglio (Magical Repel se il mago è un abiuratore).

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO ABIURAZIONE

MANTO DELL'OCCULTAMENTO

Formula: Vol at Carum, Che nessuna magia mi possa individuare

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Rende più difficile l'individuazione del personaggio soggetto all'incantesimo tramite metodi di individuazione magici (ad esempio incantesimi o abilità di divinazione) incrementando, per questo solo proposito, il rank del personaggio di metà del suo rank (arrotondato per difetto). Se il mago è un Abiuratore il bonus da sommare sarà la metà del proprio rank arrotondata per difetto +2. La durata dell'incantesimo è 1 ora, nel caso di un mago Abiuratore l'incantesimo dura fino all'alba del giorno successivo.

CANTO DEI SANTUARI

Formula: Vol at Carum - Che io sia protetto dal nemico (ripetere)

Raggio: Sé stesso e 2 PG a contatto con il mago - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Coloro che sono interessati da questo potere sono immuni ai danni delle armi normali (danno senza chiamata). Nel caso si subisca ad esempio Double, Through o qualunque altra chiamata di danno questa verrà subita per intero. L'incantesimo dura finché persiste il canto senza interruzione o finché il mago non viene colpito da altro (per esempio un incantesimo, un danno con chiamata, ecc.). Il mago e le eventuali altre persone protette possono muoversi durante il canto, ma non possono correre.

PROTEZIONE DA INCANTESIMI MINORE

Formula: Vol at Carum - Che io sia protetto dalla magia

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio può dichiarare fino a 2 Resist Power (3 se il mago è Abiuratore) contro incantesimi di tipo Magical o di classe inferiore fino al Terzo Cerchio. La durata massima dell'incantesimo è 1 ora.

BLOCCO FISICO

Formula: Vol at Carum - Che i tuoi muscoli si facciano rigidi come pietra – Halt

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene soggetto ad Halt (Magical Halt se il mago è un abiuratore).

ECORIVELAZIONE

Formula: Vol at Carum – Che il contenuto celato mi sia rivelato

Raggio: Un contenitore bersaglio - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Rivela il contenuto di un contenitore senza bisogno di aprirlo. Il contenitore può essere una borsa, una scatola, uno scrigno o comunque sia qualsiasi cosa delle dimensioni massime di 1x1x1 metro. Non funziona se usato per sapere chi/cosa c'è all'interno di una casa o una stanza.

SCACCIA MALEDIZIONE INFERIORE

Formula: Vol at Carum – Che ogni malia cessi all'istante – Remove Curse Rank 2

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Curse Rank 2. Usando due punti mana addizionali è possibile aumentare il Rank di 1 fino ad un massimo di Rank 3.



LEVITARE

Formula: Vol at Carum – Che l'a magia sia il mio supporto

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Per 1 ora il mago è immune alla chiamata Magical Strikedown.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO ABIURAZIONE

INTOCCABILE

Formula: Vol at Carum - Il tuo tocco non può farmi nulla

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo- **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio dichiarerà Immune a tutti gli effetti a "tocco" (ad esempio gli incantesimi tocco del Ghoul o le malattie e i veleni che agiscono per contatto piuttosto che per ingerimento o iniezione).

REPULSIONE NON MORTA

Formula: Vol at Carum - Nonmorti allontanatevi immediatamente da me, ve lo ordino! - Forbidding Undead [ripetere]

Raggio: Area 3 m - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Le creature di categoria Undead subiscono Forbidding per un massimo di 5 minuti. Mentre questo incantesimo è attivo il mago può muoversi solo ad una velocità di 1 passo ogni 3 secondi.

SANTUARIO DEL CANTO MAGICO

Formula: Vol at Carum - Che io sia protetto dalle forze Incantate [ripetere]

Raggio: Sé stesso e 2 PG a contatto con il mago - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp **Effetti:** Fintanto che il mago ripete la formula, il mago è immune a una a scelta tra le chiamate Enchanted, Air, Ice, Fire o Earth proveniente da armi e incantesimi. Il mago e le eventuali altre persone protette possono muoversi durante il canto, ma non possono correre.

AURA DI IMMUNITA'

Formula: Vol at Carum - Che io sia protetto dagli incantesimi

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il mago diviene immune agli incantesimi di 1°, 2° e 3° cerchio per 10 minuti dichiarando Resist Power quando subisce tali danni. A sua volta non può usare gli oggetti magici (che non funzionano, anche se restano indistruttibili) e non può lanciarsi altri incantesimi attivi che appartengano a un incantesimo del terzo cerchio o inferiore. Se il mago avesse attivo un incantesimo del terzo cerchio o inferiore questo cesserebbe immediatamente di funzionare per la durata di 10 minuti. Gli incantesimi attivi di 4° e 5° cerchio continuano comunque a fare effetto.

SCACCIARE MALEDIZIONE SUPERIORE

Formula: Vol at Carum– Che ogni malia cessi all'istante – Remove Curse Rank 4

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Curse Rank 4. Usando due punti mana addizionali è possibile aumentare il Rank di 1 fino ad un massimo di Rank 5.

TURBINE MAGICO

Formula: Vol at Carum - Che il turbine magico vi porti scompiglio – Enchanted Repel, Enchanted Strikedown, Enchanted Fumble

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il mago dichiara Enchanted Repel, Enchanted Strikedown, Enchanted Fumble su tre bersagli diversi. Tutte le chiamate devono essere seguite in questo ordine e dichiarate subito, non è possibile conservare questo incantesimo. Se non ci sono sufficienti bersagli allora le altre chiamate andranno perse.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO ABIURAZIONE

RIFLETTI INCANTESIMO

Formula: Darmon Vol at Carum - Che la tua magia si ritorca su di te! – Reflex

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa effetto Reflex su un incantesimo che è stato lanciato sul personaggio, ma il controincantesimo deve essere lanciato entro 2 secondi.

SCUDO DELLO SPIRITO

Formula: Darmon Vol at Carum - Che la mia anima sia protetta dal male

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare Resist contro i prossimi tre colpi di tipo Soul/Double Soul/Triple Soul che lo affliggerebbero. L'incantesimo termina dopo 10 minuti.

PROTEZIONE MENTALE

Formula: Darmon Vol at Carum - Che la mia mente sia inviolabile

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il Mago si tocca la testa e protegge la mente da tutti i tipi di attacco mentale, anche quelli più forti. Per un'ora può dichiarare fino ad un massimo di 10 Resist ad incantesimi di tipo "Alterazione Mentale" (Befriend, Beguile, Fear, Terror, Berserk, Fury, Control1) di qualunque cerchio di potere essi siano. Nel caso di Control se si possiedono ulteriori resistenze si possono sommare per aumentare il livello di resistenza.

PROTEZIONE FISICA

Formula: Darmon Vol at Carum - Che il mio corpo sia indistruttibile

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il Mago si protegge da tutti i tipi di attacco di danno in mischia e a distanza. Per un'ora può dichiarare fino ad un massimo di 10 Resist agli attacchi di tipo fisico (Danno base, Double, Triple Through, Bleed, Subdue, Acid e Silver). Un danno Crash viene resistito ma distrugge la protezione fisica.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO ABIURAZIONE

CAMPO ANTI-MAGIA

Formula: Darmon Vol at Carum – Il Mio Potere Annulla ogni maleficio!

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Si genera un campo che annulla la magia entro 3 metri dal mago che dura 3 minuti. Ogni volta viene lanciato un incantesimo all'interno di questa area, il mago può dichiarare Counterspell.

MAGIA ARCANA SCUOLA DI AMMALIAMENTO

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO AMMALIAMENTO

ABBRACCIO

Formula: Vol at Carum - Vi sia tra noi un forte legame di amicizia – Befriend

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa Befriend su un bersaglio (Magical Befriend se il mago è un ammaliatore).

DISTRAZIONE

Formula: Vol at Carum – Che la mia magia distragga la tua mente – Confuse

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Confuse su un bersaglio (Magical Confuse se il mago è un ammaliatore).

MANIPOLAZIONE

Formula: Vol at Carum – Che la mia magia possa soggiogare la tua mente – Control Living [Rank1-2]

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control Living 1 su un bersaglio. Qualora il mago appartenga alla scuola di Ammalimento causa effetto Control Living 2. E' possibile spendendo un mana addizionale aumentare il rank di 1, fino ad un massimo di 2 (3 se sei ammaliatore)

FORZA SPIRITUALE

Formula: Vol at Carum - Il mio spirito è forte, la mia mente resistente

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio potrà dichiarare Immune a Befriend e Control rank 2 per un'ora.

FURORE

Formula: Vol at Carum - Che tu sia preda dello Spirito della furia – Fury

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Fury (Magical Fury se il mago che lancia è un ammaliatore).

CORAGGIO

Formula: Vol at Carum - Che il tuo spirito indomito non tema più nulla

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare un resist ad una chiamata Fear o Terror per un'ora.

PAURA

Formula: Vol at Carum - Che le tue membra rifuggano dal mio cospetto – Fear

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: La vittima subisce l'effetto Fear.

REPULSIONE MAGICA

Formula: Vol at Carum – Che tu sia sospinto lontano da me! – Repel

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara la chiamata Repel su un bersaglio (Magical Repel se il mago è un abiuratore).

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO AMMALIAMENTO

MANTO DEL DOLORE

Formula: Vol at Carum – Chi osa colpirmi possa perire dal dolore

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio dichiara Resist al prossimo colpo che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Pain (2 Resist se sei un ammaliatore).



SONNO

Formula: Vol at Carum - Che tu dorma un sonno profondo - Sleep

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa Sleep su un bersaglio (Magical Sleep se il mago che lancia è un ammaliatore).

CALMA

Formula: Vol at Carum - Che una calma innaturale ti blocchi - Halt

Raggio: A distanza, 9 metri **Tipo:** Controllo **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce Halt (Magical Halt se il mago che lancia è un ammaliatore).

IMMUNITA' ALLA PAURA

Formula: Vol at Carum - Che il tuo spirito indomito non tema più nulla

Raggio: A tocco **Tipo:** Incantesimo attivo **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alle chiamate Fear e Terror per un'ora (3 ore se ammaliatore).

FURIA DELL'INDOMITO

Formula: Vol at Carum - Che tu sia preda dello Spirito della furia - Berserk

Raggio: A distanza, 9 metri **Tipo:** Controllo **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Berserk (Magical Berserker se il mago è un ammaliatore).

TELEPATIA INFERIORE

Formula: Vol at Carum - La mia mente ora legge i pensieri - Verity Living Rank 2

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'incantesimo permette di dichiarare Verity Rank 2 (Rank 3 se si è ammaliatori). Chi gli sta intorno non avrà percezione se la risposta è vera o no, tranne ovviamente il mago stesso.

INDIVIDUAZIONE DELLE ALTERAZIONI

Formula: Vol at Carum, io individuo se la tua mente è irretita

Raggio: A tocco - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Rivela se il bersaglio è sotto una qualsiasi forma di "Alterazione Mentale" magica, comprese le possessioni e le maledizioni e ne rivela l'eventuale rank.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO AMMALIAMENTO

MENTE PENETRANTE

Formula: Vol at Carum - Che io possa controllare le vostre menti - Control 2/3

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio dichiara su un bersaglio Control 2 (3 se è un ammaliatore).

FULGIDA AURA

Formula: Vol at Carum - Annebbio la mente ed i pensieri e voi sarete miei amici - Mass Befriend

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: I bersagli subiscono Mass Befriend (o Mass Magical Befriend se il mago è un ammaliatore).

FURIA COMBINATA

Formula: Vol at Carum - Che voi siate presi dall'odio reciproco - Berserk su 2 bersagli

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: I due bersagli indicati subiscono Berserk (Magical Berserker se il mago che lancia è un ammaliatore), e si attaccheranno a vicenda. L'incantesimo ha termine solo quando uno dei due bersagli sarà a terra morto, morente o svenuto o in ogni caso nei tempi massimi definiti dalla chiamata.

CURA DELLA MENTE

Formula: Vol at Carum - Che la tua mente sia nuovamente libera

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Mantenendo il contatto per 10 secondi rimuove qualsiasi Effetto di Alterazione Mentale attivo sul bersaglio.

TELEPATIA SUPERIORE

Formula: Vol at Carum - La mia mente ora legge i pensieri – Verity Living Rank 4

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: L'incantesimo permette di dichiarare Verity Rank 4 (Rank 5 se si è ammaliatori). Chi gli sta intorno non avrà percezione se la risposta è vera o no, tranne ovviamente il mago stesso.

ESPLOSIONE MAGICA

Formula: Vol at Carum - Che l'irruenza della magia vi confonda – Mass Magical Confuse

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tutti i bersagli nel raggio d'azione dell'incantesimo subiscono l'effetto Magical Confuse.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO AMMALIAMENTO

PAROLA AMMALIATRICE

Formula: Darmon Vol at Carum- Che tu sia legato al volere della mia mente – Beguile

Raggio: A tocco - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio sarà soggetto all'effetto Beguile. Se lanci questa magia considerandola come un incantesimo di quinto livello, potrai dichiarare Magical Beguile.

PARALISI MENTALE

Formula: Darmon Vol at Carum – Che il tuo corpo venga paralizzato – Halt 5 minuti

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio diviene soggetto a Halt per 5 minuti. Se lanci questa magia considerandola come un incantesimo di quinto livello, potrai dichiarare “Magical Halt 5 minuti”.

AMNESIA

Formula: Darmon Vol at Carum – Ch'io possa strappare i tuoi ricordi dalla tua debole mente – Forget

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio perde completamente i ricordi degli avvenimenti degli ultimi 10 minuti, comprese le persone che ha incontrato. Se lanci questa magia considerandola come un incantesimo di quinto livello, potrai dichiarare Magical Forget.

FURORE DELLA BATTAGLIA

Formula: Darmon Vol at Carum – L'ardore riempia i vostri cuori – Magical Fury

Raggio: A tocco **Tipo:** Incantesimo attivo **Costo:** 125 exp

Effetti: Il mago tocca due bersagli ed essi divengono soggetti a Magical Fury.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO AMMALIAMENTO

AURA DI TERRORE

Formula: Darmon Vol at Carum – Io sono l'incarnazione della Paura! – Speciale

Raggio: Personale e ara di 3m - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: L'incantatore si circonda di un turbinio di immagini raccapriccianti per 3 minuti. Durante questo periodo può camminare normalmente ma non correre e agire per il resto come preferisce. Se qualcuno entra nell'aura del mago (3 metri), egli può dichiarare Magical Terror contro il bersaglio indicandolo con il dito. Se un nemico dichiara Resist, l'incantatore non potrà più dichiarare Magical Terror fino a che questi non avrà lasciato l'area dell'incantesimo e vi rientri di nuovo. Counterspell non protegge da questo incantesimo.

MAGIA ARCANA SCUOLA DI ILLUSIONE

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO ILLUSIONE

VOCI NELL'OMBRA

Formula: Vol at Carum - Che le voci nell'ombra ti distraggano – Confuse

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Confuse (o Magical Confuse se il mago è un illusionista) nel bersaglio.

ALLUCINAZIONE MINORE

Formula: Vol at Carum - Che la tua mente immagini cose orribili! – Fear

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Fear (Magical Fear se il mago è un illusionista) nel bersaglio.

MANO SPETTRALE

Formula: Vol at Carum – Gli spiriti vi perseguiteranno – Spectral x2

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa danno di tipo Spectral a due locazioni diverse dello stesso bersaglio oppure ad una locazione di due diversi bersagli.

OGGETTO ANIMATO

Formula: Vol at Carum- Che l'oggetto che hai fra le mani si trasformi in una serpe – Fumble

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Fumble (Magical Fumble se il mago è un illusionista) nel bersaglio.

BUON AUSPICIO

Formula: Vol at Carum – Che io possa prevedere in anticipo i tuoi colpi

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare Resist al prossimo colpo o effetto che subisce, di qualsiasi natura questo sia, fatta eccezione per Holy, Damned, Control, Verity per tutti gli effetti di tipo Artefact e per Trappole e Animali fino a rank 8 o superiore. Se il bersaglio di questo incantesimo è qualcuno diverso dall'Incantatore, l'incantesimo richiede di spendere 1 mana aggiuntivo. Questo costo non può essere ridotto da nessun effetto o abilità che riduca o diminuisca la spesa di mana per il lancio dell'incantesimo.

SFOCATURA MAGICA

Formula: Vol at Carum - Che la mia figura si renda indefinita agli occhi del nemico

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio può dichiarare 5 Resist contro attacchi che provengono da frecce, dardi e tutte le armi da lancio, ma non da incantesimi. La durata massima dell'incantesimo è di 10 minuti.

ATTERRARE

Formula: Vol at Carum - Che tu sia spinto a terra! – Strikedown

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Strikedown (Magical Strikedown se il mago è un illusionista).

SUPPORTO DELLA MAGIA

Formula: Vol at Carum - Che la magia ti renda agile

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio dell'incantesimo acquisisce l'abilità ambidestria per la durata di 1 ora.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO ILLUSIONE

MANTO D'ILLUSIONE

Formula: Vol at Carum – Chi osa colpirmi possa rimanere accecato

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG dichiara Resist al prossimo colpo che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Blind. Qualora il mago appartenga alla scuola di Illusione potrà resistere fino a 2 colpi ricevuti in corpo a corpo e dichiarerà Blind per entrambi i colpi resistiti. L'incantesimo ha termine comunque dopo che sono trascorsi 10 minuti.

LAMA ILLUSORIA

Formula: Vol at Carum – Non vedrai la lama finchè non colpirà

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si incanta un'arma da mischia qualsiasi, o 5 munizioni (frecce, dardi, sassi e/o pugnali da lancio). Per la successiva ora si potrà dichiarare fino a 5 colpi Spectral con l'arma da mischia incantata, oppure ogni munizione infliggerà danno Spectral una volta. Le armi o le munizioni incantate con questo incantesimo infliggeranno sempre e solo 1 punto di danno Spectral, indipendentemente dalla natura dell'arma, dalle capacità possedute dal personaggio e dalle magie che l'arma possiede.

SCIAME DI API ILLUSORIO

Formula: Vol at Carum - Che tu venga avvolto da uno sciame d'api – Pain

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Pain (Magical Pain se il mago è un illusionista) nel bersaglio.

DISTORSIONE

Formula: Vol at Carum - Che nessuno possa distinguere la mia reale figura

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il mago può dichiarare Resist ai successivi 2 colpi (3 nel caso in cui il mago sia un illusionista) da arma che riceve, ad eccezione di colpi di tipo Holy e Damned. Non subisce neanche eventuali chiamate associate al colpo. L'incantesimo dura al massimo 10 minuti.

TERRORE

Formula: Vol at Carum - Trema al mio potere, fuggi dalla mia magia! – Terror

Raggio: A distanza, 9m **Tipo:** Controllo **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Terror nel bersaglio.

INVISIBILITA' NOTTURNA

Formula: Vol at Carum - Che la tenebra copra le mie azioni

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Di notte, per 10 minuti il mago è invisibile (mano aperta). Torna immediatamente visibile se attacca (con incantesimi o con armi) o se compie qualsiasi azione come aprire una porta, correre, spostare o afferrare oggetti.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO ILLUSIONE

ALLUCINAZIONE DI MASSA

Formula: Vol at Carum - I vostri occhi confondano la realtà – Mass Fear

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Coloro che si trovano nel Raggio: subiscono Fear (Magical Fear se il mago è Illusionista).

INVISIBILITA' MAGGIORE

Formula: Vol at Carum - Che io diventi invisibile ai vostri occhi

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Per 10 minuti il mago è invisibile (mano aperta). Torna immediatamente visibile se attacca, con incantesimi o con armi, o se corre. Tuttavia potrà interagire con piccoli oggetti spostandoli, ma in questo caso le altre persone vedranno l'oggetto fluttuare nell'aria.

CLANGORE ILLUSORIO

Formula: Vol at Carum – Che il clangore della battaglia vi distraiga – Mass Confuse

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tutti i bersagli subiscono Confuse

IRA DELL'ILLUSIONE

Formula: Vol at Carum – Guardati intorno e vedrai solo nemici! – Berserk

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: La creatura bersaglio subisce la chiamata Berserk,

ARCO SPETTRALE ILLUSORIO

Formula: Vol at Carum – **Richiamo l'Arco Spettrale** – **Spectral Pain** [x5 dardi]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il mago deve compiere, per ogni dardo che lancia, l'azione di caricare e tendere un arco immaginario. Potrà scagliare fino a 5 "freccie" **illusorie**. Mentre questo incantesimo è attivo il mago non può spostarsi se non sul posto per puntare il bersaglio. Se si sposta di anche solo un metro l'incantesimo avrà termine. Ogni freccia causa **Spectral Pain**, puoi lanciare al massimo 1 freccia ogni tre secondi. L'incantesimo terminerà comunque dopo 10 minuti.

OGGETTI ANIMATI

Formula: Vol at Carum - Che gli oggetti che avete fra le mani si trasformino in serpenti – Mass Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9 metri **Tipo:** Controllo **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa l'effetto Mass Fumble (Magical Fumble se il mago è un illusionista) nel bersaglio.

FANTASMA

Formula: Vol at Carum - Assumo la forma intangibile del Fantasma

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene incorporeo ma visibile per 10 minuti, durante questo periodo può muoversi lentamente (1 passo ogni 3 secondi). Il soggetto che subisce l'incantesimo non può far cessare l'effetto prima che siano trascorsi i 10 minuti della durata totale dell'incantesimo. In forma incorporea il PG diverrà immune a tutti i danni ad eccezione di Holy, Damned e Soul e tutte le chiamate Artefact.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO ILLUSIONE

RICORDO ILLUSORIO

Formula: Darmon Vol at Carum - Che questo ricordo si insinui nella tua mente

Raggio: tocco - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Insinua nella mente del bersaglio un ricordo creato dal mago, la vittima deve essere addormentata o svenuta. Il ricordo è vivido e il bersaglio non avrà alcun modo per sospettare che non sia in alcun modo reale. Tutto svanirà dopo 24 ore ma per la vittima non sarà possibile identificare chi glielo abbia instillato.

ORRORE NERO

Formula: Darmon Vol at Carum – Innanzi a voi, adesso, io invoco l'estremo Terrore Nero – Mass Magical Terror

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Tutti i bersagli che si trovano nell'area subiscono gli effetti di Mass Magical Terror.

ALLUCINAZIONE SPETTRALE

Formula: Darmon Vol at Carum – Che questa magia ti porti dolore fatale – **Triple Spectral x2**

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa danno di tipo Triple Spectral a due locazioni diverse dello stesso bersaglio oppure ad una locazione di due diversi bersagli.

INVISIBILITA' SU ALTRI

Formula: Darmon Vol at Carum– Che possiamo divenire invisibile alle menti umane

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 10 minuti il mago e 2 bersagli da lui toccati divengono invisibili. Tornano immediatamente visibili se attaccano (con incantesimi o con armi).

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO ILLUSIONE
ILLUSIONE SFUGGENTE

Formula: Darmon Vol at Carum – Che I miei nemici non sappiano mai dove mi trovo!

Raggio: tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il mago diventa un'illusione vivente ed ogni volta che diviene bersaglio diretto di un incantesimo o un attacco può dichiarare Resist e successivamente Teleport spostandosi di 5 passi in un massimo di 5 secondi. Effetti ad area o che derivano da contraccolpi che il Mago riceve, come per l'incantesimo Manto di Fuoco, continuano a funzionare normalmente.

MAGIA ARCANA SCUOLA DI INVOCAZIONE

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO INVOCAZIONE

PURIFICA VELENO NATURALE

Formula: Vol at Carum – Che il tuo corpo sia purgato dal veleno - Remove Venom Rank 1-2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura veleni di Rank 1. L'incanto non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad esso legati.

BANDIRE CREATURE MAGICHE

Formula: Vol at Carum – Creatura magica io ti controllo – Dismiss Fairy rank 1-6

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control o Dismiss a scelta su una creatura Fairy.

Nota: puoi controllare un massimo di una creatura magica alla volta con quest'incantesimo e il rank di controllo è determinato nel seguente modo:

- Consumando 1 punto Mana potrai dichiarare Dismiss Fairy 2.
- Consumando 2 punti Mana potrai dichiarare Dismiss Fairy 4. (Rank 3 PG)
- Consumando 3 punti Mana potrai dichiarare Dismiss Fairy 6. (Rank 5 PG)

BARRIERA SONICA

Formula: Vol at Carum – Che la mia voce diventi il mio scudo

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Per la durata di 10 minuti, il mago può dichiarare Resist ai primi 2 danni (3 se invocatore) derivanti da armi o da contatto, di qualsiasi natura essi siano fatta eccezione per Holy, Damned e Soul che ignoreranno la barriera e per le chiamate Crush e Shatter che distruggeranno la barriera al primo colpo. Gli effetti derivanti da incantesimi andranno a segno normalmente.

SUONO STORDENTE

Formula: Vol at Carum – Che la tua mente si confonda – Confuse

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara su un bersaglio la chiamata Confuse (Magical Confuse se il mago è invocatore).

REPULSIONE MAGICA

Formula: Vol at Carum – Che tu sia sospinto lontano da me! – Repel

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara la chiamata Repel su un bersaglio (Magical Repel se il mago è un invocatore).

TOCCO DI MAGIA

Formula: Vol at Carum – Che questo oggetto divenga magico!

Raggio: Un contenitore bersaglio **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il mago, toccando un oggetto ininterrottamente per 30 secondi, lo renderà magico. Si ricorda che è necessario abbinare un cartellino all'oggetto incantato con il codice di "oggetto magico" che è liberamente scaricabile dal nostro sito.

ATTERRARE

Formula: Vol at Carum- Che tu sia spinto a terra! – Strikedown

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Strikedown (Magical Strikedown se il mago è un invocatore).

ADDESTRAMENTO MAGICO

Formula: Vol at Carum – Dalla concentrazione deriva il sapere!

Raggio: A tocco **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diventa abile nell'uso di qualsiasi arma per un'ora.



INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO INVOCAZIONE

SERVITORE DI FORZA

Formula: Vol at Carum – Fedele Creatura, che tu appaia al mio fianco e mi protegga

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il mago crea una creatura di energia magica che rimane al suo fianco per 30 minuti dal lancio dell'incantesimo e che farà cadere a terra i bersagli indicati dal mago. In quel lasso di tempo il mago potrà dichiarare per 3 volte la chiamata Strikedown (o Magical Strikedown se il mago è un invocatore), anche non consecutive, senza dichiarare nuovamente la formula, ma usando semplicemente la parola chiave OOC. Il mana viene interamente consumato al lancio della formula anche se successivamente non si dichiareranno i 3 Strikedown.

SFERA DELL'OSCURITA'

Formula: Vol at Carum– Che una sfera di oscurità ti avvolga – Blind e Mute

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Blind e Mute sul bersaglio.

CURA COLPO MORTALE

Formula: Vol at Carum - Che questa ferita mortale sia sanata

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove il danno inflitto da una ferita Mortal e ripristina tutti i punti ferita della locazione.

SCASSINARE

Formula: Possideo arcanum - Che questa serratura venga aperta – Remove Lock Rank 3

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si potrà dichiarare Remove Lock Rank 3 o inferiore. Spendendo un mana aggiuntivo sarà possibile aumentare il rank di 1 (massimo 1 mana, quindi al massimo fino a Rank 4)

PURIFICA VELENO NATURALE MAGGIORE

Formula: Vol at Carum – Che anche il veleno più resistente sia purgato dal tuo corpo – Remove Venom Rank 3

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura veleni di Rank 3. L'incanto non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad esso legati.

LAMPO

Formula: Vol at Carum - Che questo lampo laceri le vostre carni – Enchanted [locazione] su 3 bersagli


Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara fino a tre danni Enchanted che possono essere suddivisi su tre diverse locazioni e/o bersagli nel raggio di azione dell'incantesimo.

INDIVIDUAZIONE DELLE TRAPPOLE

Formula: Vol at Carum - Che le trappole si palesino ai miei occhi

Raggio: Ad area 9 metri intorno al mago **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Le trappole di Rank 3 o inferiore contraddistinte dal simbolo  vengono individuate dal mago. Con questo incantesimo solo il mago è in grado di individuare una trappola, ma non saprà come disattivarla. Pagando un punto mana addizionale sarà possibile individuare trappole di rank 4.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO INVOCAZIONE

TOCCO DI PARALISI

Formula: Vol at Carum - Che la mia mano provochi alle tue membra una paralisi – Halt 5 minuti

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) per un massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Se si viene colpiti o danneggiati prima del contatto si subirà il danno normalmente e il colpo si considererà perso e non andato a segno, a meno che non si possiedano resistenze o immunità specifiche. Nel caso il colpo vada a segno potrà dichiarare Halt 5 minuti.

VORTICE ARCANO

Formula: Vol at Carum – il vortice arcano allontani da me le creature magiche - Forbidding Fairy [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il mago può dichiarare Forbidding Fairy, mantenendo attivo l'incanto tenendo le mani alzate al cielo, per un massimo di 5 minuti. Puoi compiere al massimo un passo ogni 3 secondi mentre usi questo incantesimo.

TEMPESTA DI DARDI

Formula: Vol at Carum - Io invoco una tempesta di dardi – Mass Double Enchanted [Torso]

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un danno Double Enchanted al torso a tutti i bersagli nell'area dell'incantesimo

SAETTA MAGICA

Formula: Vol at Carum - Evoco la saetta a colpire il mio nemico – Double Enchanted [locazione], Enchanted [locazione], Confuse

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Permette di dichiarare, in quest'ordine, Double Enchanted, Enchanted, Confuse. I danni possono essere suddivisi su tre bersagli entro tre metri l'uno dall'altro. Nel caso di bersaglio unico la chiamata deve essere compattata (ad es. Triple Enchanted Confuse).

DISATTIVARE TRAPPOLA

Formula: Vol at Carum - Che questa trappola sia disattivata al mio comando! – (rimuove trappole di Rank 5 o inferiore)

Raggio: A distanza 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Rimuovere una trappola di Rank 5 o inferiore, spendendo un mana aggiuntivo sarà possibile aumentare il rank di 1 (massimo 1 mana, quindi al massimo fino a Rank 6)

PORTA DIMENSIONALE

Formula: Vol at Carum – Invoco le porte dell'etereo mondo apritevi così ch'io possa svanire!

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Per 10 minuti il personaggio diventa Etereo ovvero incorporeo e invisibile. Il soggetto deve alzare la mano indicando che è invisibile e incorporeo, non può spostarsi, non può combattere, non può lanciare incantesimi né interagire in alcun modo con gli altri personaggi. Il PG è comunque cosciente di ciò che accade intorno a lui. Può interrompere l'incantesimo quando vuole. In forma eterea il PG diverrà immune a tutti i danni ad eccezione di Holy, Damned e Soul e tutte le chiamate Artefact.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO INVOCAZIONE

TEMPESTA DI MAGIA

Formula: Darmon Vol at Carum - Invoco la tempesta magica affinché vi spazzi via tutti! – Mass Double Enchanted, Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Mass Double Air, Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble.

SFERA MAGICA

Formula: Darmon Vol at Carum – Che la mia magia ti colpisca con una sfera devastante – Enchanted Triple Crush [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Enchanted Triple Crush a una locazione specificata.

NEBBIA MAGICA

Formula: Darmon Vol at Carum – invoca la nebbia magica – Mass Magical Blind

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75

Effetti: I bersagli subiscono Magical Blind.

NEGAZIONE

Formula: Darmon Vol at Carum – Allontanatevi da me, io ve lo comando! - Forbidding [categoria bersaglio] [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Quando lanciato, questo sortilegio forza gli individui che si trovano attorno al mago lontano da lui in un raggio di 3 metri. Il mago può decidere quale categoria bersaglio dichiarare. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO INVOCAZIONE

CONO DI FORZA

Formula: Darmon Vol at Carum – Che la mia magia spazzi via i miei avversari! – Mass Enchanted Crush

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 150 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Enchanted Crush in cono di 9 metri delineato dalle braccia dell'incantatore.

MAGIA ARCANA SCUOLA DI TRASMUTAZIONE

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO TRASMUTAZIONE

PURIFICA MALATTIA NON MORTA INFERIORE

Formula: Vol at Carum - Che il tuo corpo sia purgato dal morbo – Remove Decay Rank 2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura le malattie Non Morte di Rank 2 (Rank 3 per un trasmutatore). Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

RIPARARE

Formula: Vol at Carum - Che quest'oggetto sia riparato – Remove Shatter [nome oggetto]

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Rimuove un effetto Shatter (o Magical Shatter nel caso di un trasmutatore).

INDURIRE

Formula: Vol at Carum, che quest'oggetto sia più Resistente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Questo potere permette di dichiarare Resist al primo effetto Crush o Shatter (Double Crush o Magical Shatter in caso di un trasmutatore) che viene effettuato su un oggetto entro 1 ora da quando è stato lanciato l'incantesimo. N.B.: Se la chiamata è portata da un'arma, l'oggetto indurito resisterà alla chiamata, ma subirà comunque un danno. Chi subisce il colpo dovrà comunque dichiarare "Resist". Es.: Se si ha un'armatura media con l'incantesimo attivo e si subisce un colpo Crush da arma si dichiara Resist alla chiamata, tuttavia l'armatura è stata colpita e pertanto i 2 PA scenderanno a 1 PA. Attenzione: l'incantesimo deve essere fatto su 1 unico oggetto e qualora si effettui la trasmutazione su un'armatura si dovrà scegliere una locazione specifica. Si specifica inoltre che un mantello non è un'armatura pertanto questo incantesimo su tale oggetto non avrà effetto.

SANGUE ELEMENTALE

Formula: Vol at Carum- Che io resista al potere degli elementi - Resist [nome elemento]

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Quando lancia l'incantesimo il personaggio deve scegliere un elemento (fire, ice, air, earth) contro il quale proteggersi. Dichiara Resist ai primi 2 colpi (3 se trasmutatore) che provengono dall'elemento dichiarato. L'incantesimo ha comunque termine entro 10 minuti dal momento del lancio.

RESISTENZA ALLE MALATTIE

Formula: Vol at Carum - Che io non possa essere preda di malanni

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diventa immune alla chiamata Disease Rank 3 o inferiore per un'ora.

TRASMUTARE ARMA

Formula: Vol at Carum – Che la magia possa cambiare le proprietà di quest'arma

Raggio: a tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio deve dichiarare Silver per i prossimi cinque colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è associato al personaggio e non all'arma.

CORPO INAMOVIBILE

Formula: Vol at Carum – Io sono un tutt'uno con la roccia

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si dichiara resist a 3 chiamate Repel per 10 minuti.

OGGETTI IRREQUIETI

Formula: Vol at Carum- Che l'oggetto che hai fra le mani si trasformi in una serpe – Fumble

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Fumble (Magical Fumble se il mago è un trasmutatore) nel bersaglio.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO TRASMUZIONE

SVILUPPO CORPOREO

Formula: Vol at Carum - Che il corpo diventi più resistente alle ferite

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: al bersaglio viene aggiunto 1 PF a tutte le locazioni per la durata massima di un'ora. Questo PF viene trattato come se fosse naturale e può essere curato con i normali mezzi di cura. Non si possono avere due di questi incantesimi attivi su di un solito bersaglio allo stesso tempo.

FRANTUMARE

Formula: Vol at Carum - Che questo oggetto sia frantumato – Shatter [oggetto]

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'oggetto indicato subisce Shatter (Magical Shatter se il mago è un trasmutatore).

EQUILIBRIO

Formula: Vol at Carum – Grazie al potere della magia io mi dono la grazia felina

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune a Strikedown (Magical Strikedown se il mago è un trasmutatore), per i prossimi 10 minuti.

TRASMUZIONE METALLICA

Formula: Vol at Carum - Che il ferro si tramuti in magica roccia

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio deve dichiarare Earth per i prossimi cinque colpi portati con l'arma incantata. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è legato al personaggio e non all'arma.

RIPARARE OGGETTI SUPERIORE

Formula: Vol at Carum - Che quest'oggetto sia riparato – Remove Magical Shatter/Crush

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'oggetto è completamente riparato e può essere usato. Questo potere può essere usato per annullare un effetto Magical Shatter o un danno Crush da scudi, armi o armature.

PURIFICA MALATTIA NON MORTA SUPERIORE

Formula: Vol at Carum - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo – Remove Decay Rank 3

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura le malattie Non Morte di Rank 3 (Rank 4 per un trasmutatore). Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

ARMATURA D'OSSA

Formula: Vol at Carum - Che le ossa siano la mia difesa

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio acquisisce la possibilità di dichiarare fino a 5 Resist al danno da mischia e da distanza di tipo normale compresi i danni Through, per 10 minuti. Se subisce un colpo Crush, l'armatura si rompe e l'incantesimo termina istantaneamente.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO TRASMUZIONE

SBLOCCA PERSONE

Formula: Vol at Carum - Che il tuo corpo si sblocchi - Remove Halt [x3]

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dichiarare Remove Halt su 3 bersagli entro 10 minuti dal lancio dell'incanto.

FORZA DEL TORO

Formula: Vol at Carum - Che la mia forza sia pari a quella di un toro

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio deve dichiarare Double (Triple se il mago è un trasmutatore) per i prossimi 5 colpi portati con la propria arma che non deve essere un'arma corta o da lancio. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto il bersaglio è il personaggio e non l'arma.

TRASMUTARE LA MATERIA

Formula: Vol at Carum - Che questo oggetto si tramuti al mio volere

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Può trasformare 3 ingredienti di rank 1 in uno di rank 2 o tre ingredienti di rank 2 in uno di rank 3. In alternativa può trasformare una quantità di metalli in un metallo di eguale valore.

RESISTENZA AI VELENI

Formula: Vol at Carum - Che il tuo corpo divenga immune ai veleni

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Per un'ora, il bersaglio è immune alla chiamata Venom 3 (4 se il mago è un trasmutatore).

TRASFORMA PIETRA IN CARNE

Formula: Vol at Carum - Che questa pietra ridiventi carne - Remove Petrify

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: L'incantesimo rimuove gli effetti di Petrify (o Magical Petrify se il mago è un trasmutatore).

TOCCO DEL GHOUL

Formula: Vol at Carum - Che il mio tocco sia quello del Ghoul - Venom Halt 2

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) per un massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Se si viene colpiti o danneggiati prima del contatto si subirà il danno normalmente e il colpo si considererà perso e non andato a segno, a meno che non si possiedano resistenze o immunità specifiche.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO TRASMUZIONE

TRASFORMA CARNE IN PIETRA

Formula: Darmon Vol at Carum - Che il tuo corpo sia tramutato per sempre in pietra - Petrify

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Questo sortilegio causa Petrify. Se lanci questa magia considerandola come un incantesimo di quinto livello, potrai dichiarare Magical Petrify.

TRASMUZIONE MAGICA

Formula: Darmon Vol at Carum - Che il mio tocco possa distruggere qualsiasi cosa - Artefact Shatter

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il mago tocca un oggetto e dichiara Artefact Shatter. Per riparare un oggetto magico così rotto è necessario un Remove Artefact Shatter. N.B. alcuni Artefatti rompendosi potrebbero scatenare effetti imprevisti.

FORZA DEL TROLL

Formula: Darmon Vol at Carum - Che la tua forza sia quella di un Troll

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 1 minuto il bersaglio dell'incantesimo dichiara Triple con tutti i colpi, e 2 volte Crush se sta usando un'arma a due mani. Inoltre per la durata dell'incantesimo diviene immune a Repel.

POSSANZA

Formula: Darmon Vol at Carum - Che il tuo corpo si trasformi e divenga più resistente

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 6 ore il bersaglio acquisisce 2 PF in più e diviene immune alle chiamate Sickness e Pain. Tuttavia al termine dell'incantesimo subirà 3 ore di Sickness.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO TRAS MUTAZIONE

GUERRIERO PERFETTO

Formula: Darmon Vol at Carum – La Maestria dei grandi Campioni mi appartiene!

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 3 minuti il bersaglio dell'incantesimo seleziona ed ottiene tutti i colpi speciali di uno degli Stili di Combattimento dei guerrieri, a scelta fra Stile Arma ad Una Mano, Stile con Arma a due Mani o Stile con l'Arco. Diviene competente nell'arma dello stile selezionato e può dichiarare Resist contro i primi 10 colpi in mischia o a distanza che derivino da colpi di armi o contatto diretto. Inoltre per la durata dell'incantesimo diviene immune a Repel ed ottiene 3 PF ad ogni locazione.

MAGIA BARDICA - SONETTI RITORNELLI O SONATE

I Prodigii Bardici sono molto particolari: un bardo non possiede incanti suddivisi a livello, ma i suoi Prodigii acquistano un effetto differente in base alla quantità di potere che il bardo usa per lanciare l'incantesimo. Pertanto, quando un bardo seleziona un Sonetto, quest'ultimo avrà effetti diversi a seconda che il bardo utilizzi un punto mana per incantesimi di 1° cerchio, due per incantesimi di 2° cerchio, 3 per il 3° cerchio e così via. Esistono 3 tipi di Prodigii Bardici:

Sonetti: hanno un tempo di lancio standard per livello, e sono alla stregua di un normale incantesimo.

Ritornelli: richiedono al bardo di suonare per un tempo variabile e l'effetto si ripete periodicamente fintanto che viene mantenuto attivo l'incanto.

Sonate: richiedono che il bardo suoni per 5 minuti e che infine tocchi un bersaglio. Inizialmente le Sonate hanno effetto solo su un bersaglio, ma in seguito all'acquisto di abilità avanzate potranno avere effetto su più persone e aumentare in durata.

SONETTI

Per lanciare sonetti del Primo Cerchio occorre possedere l'abilità Bardica 1, per potenziare i sonetti al 2° cerchio, è necessario possedere Bardica 2 e così via. E' necessario suonare per un tempo minimo di **10 secondi + 5 secondi per ogni livello sopra il primo.**

- 1° Cerchio : 10 Secondi.
- 2° Cerchio : 15 Secondi.
- 3° Cerchio : 20 Secondi.
- 4° Cerchio : 25 Secondi.
- 5° Cerchio : 30 Secondi.

SONETTO RILASSANTE

Linea: Sonetto - **Tipo:** Mentale

Effetti:

- 1° Cerchio - A distanza 9m, in un bersaglio un effetto Magical Fumble
- 2° Cerchio - A distanza 9m, in un bersaglio un effetto Magical Sleep
- 3° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Fumble
- 4° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Magical Sleep

SONETTO ALTISONANTE

Linea: Sonetto - **Tipo:** Fisico

Effetti:

- 1° Cerchio - Causa sul bersaglio un effetto Magical Mute
- 2° Cerchio - Causa sul bersaglio un effetto Magical Halt
- 3° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Mute
- 4° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Halt

SONETTO TRANQUILLIZZANTE

Linea: Sonetto - **Tipo:** Mentale / Fisico

Effetti:

- 1° Cerchio - Causa sul bersaglio a distanza 9m un effetto Magical Befriend
- 2° Cerchio - Causa sul bersaglio a distanza 9m un effetto **Magical Halt 10 secondi**
- 3° Cerchio - A distanza 9m, causa un effetto Remove Magical Control (di qualunque rank)
- 4° Cerchio - A distanza 9m, permette di rimuovere Magical Beguile

SONETTO IMPRESSIONANTE

Linea: Sonetto - **Tipo:** Mentale

Effetti:

- 1° Cerchio - A distanza 9m Causa un effetto Magical Fear nel bersaglio
- 2° Cerchio - A distanza 9m Causa un effetto Magical Terror nel bersaglio
- 3° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Fear
- 4° Cerchio - Permette di dichiarare Mass Magical Terror



SONETTO ILLUSORIO

Linea: Sonetto - **Tipo:** Speciale

Effetti:

- 1° Cerchio - Tocando un oggetto, lo rende impossibile da trovare alla perquisizione, tranne che dall'abilità localizzare, per la durata di un'ora.
- 2° Cerchio - Il bardo, durante le ore notturne (dopo il tramonto) diviene invisibile per una durata massima di 10 minuti. Ricordiamo che alcune creature possono comunque vedere l'invisibile.
- 3° Cerchio - Il bardo diviene invisibile per una durata massima di 10 minuti. Ricordiamo che alcune creature possono comunque vedere l'invisibile.
- 4° Cerchio - A distanza 9m, permette di dichiarare Enchanted Triple Through, creando una potente allucinazione

SONETTO ELEMENTALE

Linea: Sonetto - **Tipo:** Dardo magico / Incantesimo Attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Un Dardo magico (scegliere il tipo di elemento) si materializza dalle dita del bardo e colpisce il bersaglio alla locazione indicata, causando un danno elementale a scelta
- 2° Cerchio - Per 10 minuti il bersaglio guadagna la possibilità di dichiarare Resist a 3 danni elementali (sceglie il tipo al momento del lancio)
- 3° Cerchio - Un Dardo magico (scegliere il tipo di elemento) si materializza dalle dita del bardo e colpisce il bersaglio alla locazione indicata, causando un danno [Elemento] Double Strikedown
- 4° Cerchio - Un Dardo magico (scegliere il tipo di elemento) si materializza dalle dita del bardo e colpisce il bersaglio alla locazione indicata, causando un danno [Elemento] Crush

RITORNELLI

Per lanciare ritornelli del Primo Cerchio occorre possedere l'abilità Bardica 1, per potenziare i ritornelli al 2° livello, è necessario possedere Bardica 2 e così via. **Gli effetti dei ritornelli si manifestano ogni 30 secondi in cui viene mantenuto attivo l'incanto.**

RITORNELLO SANIFICANTE

Linea: Ritornello - **Tipo:** Guarigione

Effetti:

- 1° Cerchio - A distanza 9m, cura un PF alla locazione indicata. Per curare una nuova locazione è necessario intonare un nuovo Ritornello (e di conseguenza, usare un altro mana).
- 2° Cerchio - A distanza 9m, il bardo può dichiarare Remove [a scelta: Disease, Decay o Venom] Rank 2 o Remove Mortal ad una locazione. Se si possiede Bardica 3 è possibile spendere 3 mana e aumentare il Rank di +1. Per curare una nuova locazione è necessario intonare un nuovo Ritornello (e di conseguenza usare un altro mana).
- 3° Cerchio - A distanza 9m, rimuove un danno Soul. Per curare un ulteriore danno è necessario intonare un nuovo Ritornello (e di conseguenza usare un altro mana).
- 4° Cerchio - A distanza 9m, rimuove danno Mortal e Damned o Holy e cura un PF alla locazione indicata. Con questo incantesimo è possibile curare danni di tipo diverso (tra quelli indicati, inclusi danni di tipo normale) presenti anche su locazioni diverse di diversi bersagli.

RITORNELLO DEL RISTORO

Linea: Ritornello - **Tipo:** Guarigione

Effetti:

- 1° Cerchio - A distanza 9m, può rimuovere completamente i danni di tipo Subude da un bersaglio
- 2° Cerchio - Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal bardo possono considerare come trascorso il tempo di fine combattimento (potranno quindi utilizzare nuovamente abilità e oggetti che permettono un certo numero di usi a combattimento). Dovrà essere il bardo a preoccuparsi di informare i personaggi vicini.
- 3° Cerchio - A distanza 9m, permette di rimuovere, l'effetto Magical Sickness o Magical Halt da un bersaglio
- 4° Cerchio - A distanza 9m, questo incantesimo permette di rimuovere l'effetto Magical Petrify da un bersaglio

RITORNELLO DELLA FINE

Linea: Ritornello

Tipo: Morte

Effetti

- 5° Cerchio - A distanza 9m, permette di dichiarare Mortal [locazione] su un bersaglio

SONATE

Per lanciare sonate del Primo Cerchio occorre possedere l'abilità Bardica 1, per potenziare le sonate al 2° livello, è necessario possedere Bardica 2 e così via. **E' necessario suonare per almeno 5 minuti** ed infine toccare un bersaglio per dare il via agli effetti di una sonata. Gli effetti terminano dopo 1 ora se non diversamente specificato nell'incantesimo.

SONATA DEL CORAGGIO

Linea: Sonate - **Tipo:** Incantesimo Attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist Fear
- 2° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist Magical Fear o [Natural] Terror
- 3° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist Magical Fear o Magical Terror. Inoltre può a tocco effettuare la chiamata Remove Magical Fear o Terror.
- 4° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist Magical Fear o Magical Terror o Possession 3

SONATA DELL'ALLERTA

Linea: Sonate - **Tipo:** Incantesimo Attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alla chiamata Confuse
- 2° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alle chiamate Sleep e Halt
- 3° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alle chiamate Magical Halt e Berserk
- 4° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alle chiamate [Natural] Petrify per un'ora

SONATA DELL'ALDILA'

Linea: Sonate - **Tipo:** Incanto Cerimoniale / Speciale / Incantesimo attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Questo incantesimo funziona in maniera diversa dalle normali Sonate. Infatti, non appena il bardo comincia a suonare, questi causa effetto Santuario su un personaggio bersaglio entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Questo incantesimo dura fintanto che il bardo continua a suonare o recitare.
- 2° Cerchio - Il Bardo potrà fare 5 domande a un corpo o ad una pietra dell'anima di una persona morta di recente (massimo 6 ore) e ricevere risposte sincere, che abbiamo come risposta "sì", "no", "non so". Lo spirito rimane vicino al corpo o alla pietra dell'anima per una durata di 6 ore dal decesso ed in questo periodo sarà possibile utilizzare l'incantesimo "parlare con i morti" tutte le volte che lo si desidera. Lo spirito si allontanerà immediatamente se il corpo era stato usato per farvi risiedere un Non-morto.
- 3° Cerchio - Il bersaglio diviene capace di vedere gli Eterei per 5 minuti
- 4° Cerchio - Il bersaglio diviene Etereo per 10 minuti e può compiere 1 passo ogni 3 secondi mentre è in questo stato

SONATA SACRA

Linea: Sonate - **Tipo:** Incantesimo Attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alle chiamate Curse 1. Se si possiede Bardica 2 o 3 è possibile spendere rispettivamente 2 o 3 mana per resistere a Curse 2 e Curse 3.
- 2° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist ai danni di tipo Mortal per un'ora
- 3° Cerchio - Il bersaglio, tenendo le mani sopra la testa, può dichiarare Forbidding Demon o Forbidding Undead. Il bardo può mantenere attivo l'incanto per un massimo di 15 minuti. Puoi compiere al massimo un passo ogni 3 secondi mentre usi questo incantesimo.
- 4° Cerchio - Il bersaglio diviene oggetto della chiamata Remove Curse 4

SONATA DEL FURORE

Linea: Sonate - **Tipo:** Incantesimo Attivo

Effetti:

- 1° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la capacità di dichiarare 3 Resist alle chiamate Repel e Strikedown
- 2° Cerchio - Il bersaglio acquisisce l'abilità Stile Arma a una Mano 1 (ovvero diviene capace di dichiarare fino a tre colpi Fumble a combattimento, con le proprie armi da corpo a corpo). In alternativa, se già possiede questo stile di combattimento, può decidere di ricever la possibilità di dichiarare 3 colpi addizionali con essa o di acquisire Stile Arma a una Mano 2. L'incantesimo rimane attivo per un'ora.
- 3° Cerchio - Il personaggio bersaglio acquisisce nuovamente tutti gli Ironwill o le resistenze che ha consumato fino al momento del lancio dell'incantesimo e che siano derivati da abilità (non da oggetti o incantesimi)
- 4° Cerchio - Il bersaglio subisce la chiamata Fury

SONATA DELL'INVULNERABILITA'

Linea: Sonate - **Tipo:** Incanto Cerimoniale

Effetti:

- 1° Cerchio - Fintanto che il bardo continua ad esibirsi sarà immune ai danni senza chiamata
- 2° Cerchio - Fintanto che il bardo continua ad esibirsi sarà immune ai danni senza chiamata, ai danni Double e Through
- 3° Cerchio - Fintanto che il bardo continua ad esibirsi sarà immune ai danni senza chiamata, ai danni Double, Triple e Through e a tutti gli effetti derivati da un'arma
- 4° Cerchio - Fintanto che il bardo continua ad esibirsi sarà immune a tutti i danni e gli effetti derivati da arma tranne Spectral, Soul e le chiamate di natura Artefact. Nota: durante l'esibizione il bardo può camminare, non può correre né combattere né fare azioni che richiedono utilizzo attivo di abilità (Può usare abilità passive quali resistenze, Ironwill e incantesimi attivi ma non potrà ad esempio raccogliere erbe o creare pozioni ecc...)

ETERNAL SONATA

Linea: Sonate - **Tipo:** Incanto Cerimoniale

Effetti:

- 5° Cerchio - Il bersaglio acquisisce la possibilità di ritornare in vita dopo un'ora dal decesso, a patto che non siamo morto da danni Mortal o Soul. Il corpo per l'intera ora non svanisce. N.B. questo incanto non viene influenzato da alcune abilità che aumentino il numero di bersagli.

MAGIA MISTICA

INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI BYLERIO

Invocazione: "Bylerio at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Bylerio at Vigam"....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO BYLERIO

COLPO DIVINO

Formula: Bylerio at vigam – Che la Luce Sacra epuri i tuoi peccati! – Holy [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Holy alla locazione dichiarata.

ARMA DELLA REDENZIONE

Formula: Bylerio at vigam – Il Fuoco Sacro brucia i Dannati!

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara 5 colpi Fire portati con la propria arma entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto il bersaglio dell'incantesimo è il PG e non l'arma.

BENEDIZIONE DEI GIUSTI

Formula: Bylerio at vigam – proteggi il mio cammino poiché io sono Giustizia!

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara Resit contro il prossimo attacco o la prossima chiamata che subisce entro la prossima ora.

ARMATURA MAGICA

Formula: Bylerio at vigam – Il giusto trovi protezione nella Fede!

Raggio: A tocco (solo fedeli della sfera della Guerra) - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio acquisisce 1 PA a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti. Questo punto armatura è riparabile solamente se il bersaglio indossa una vera armatura.

INDIVIDUA INTERAZIONE OSCURA

Formula: Bylerio at vigam – La Luce Sacra squarcia le tenebre e rivela il Maligno! – Detect Lican

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Lican.

BANDIRE ENTITA' OSCURA

Formula: Bylerio at vigam – Demonio, che tu sia bandito! – Dismiss Lican 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dichiarata Dismiss Lican 1. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Dismiss.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO BYLERIO

FUOCO PURIFICATORE

Formula: Bylerio at vigam - Soffri in nome dei tuoi peccati!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG che impugna la lama incantata dovrà dichiarare, con i prossimi 3 colpi Fire Pain. Se un colpo viene parato è considerato perso. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto il bersaglio è il personaggio e non l'arma.



FIAMME DELLA GUERRA

Formula: Bylerio at vigam – Brucia per i tuo Misfatti! – Burn

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa effetto Burn nel bersaglio.

GUERRIERO SACRO

Formula: Bylerio at vigam – La gloria e la virtù splendano in te nel momento del bisogno

Raggio: A tocco (solo fedeli di Bylerio) - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: per 10 minuti il bersaglio riceverà 1 Punto Ferita e 1 Punto Armatura a tutte le locazioni e potrà dichiarare i primi 5 colpi Fire con una delle armi che impugna.

DARDO SACRO

Formula: Bylerio at vigam – che il Fuoco ti punisca! – Fire Through [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un danno Fire Through alla locazione dichiarata.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Bylerio at vigam – Resisto al tuo incantesimo! – Resist Power

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO BYLERIO

AURA DI SANTITA'

Formula: Bylerio at vigam - il maligno non può ghermirmi - Forbidding Lican o Anomaly (ripetere)

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Quando lanciato permette di dichiarare Forbidding Lican o Anomaly per un massimo di 5 minuti. Devi tenere entrambe le mani alzate verso il cielo e puoi compiere al massimo un passo ogni 3 secondi mentre usi questo incantesimo.

MANTO DI FUOCO

Formula: Bylerio at vigam. - Il Fuoco Sacro mi Protegge!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il mago dichiara Resist ai successivi 3 colpi normali, elementali o enchanted (eccetto Through) che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Burn. In ogni caso l'incantesimo ha termine dopo 10 minuti.

LAME SACRE

Formula: Bylerio at vigam – La Luce di Bylerio sconfigge il male! – Holy x3 [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Holy alle locazioni dichiarate. Puoi suddividere i danni tra più bersagli, ma qualora tu li diriga verso un unico bersaglio e unica locazione devi trasformare la chiamata in “Triple Holy [locazione]”.

ARMATURA SACRA

Formula: Bylerio at vigam – La mia volontà è il mio Scudo!

Raggio: A tocco (solo fedeli di Bylerio) - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il bersaglio acquisisce 2 PA a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti e dichiara Resist ai successivi tre colpi Holy o Damned che riceve. Questi punti armatura sono riparabili solamente se il bersaglio indossa una vera armatura.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO BYLERIO

FOLGORE DIVINA

Formula: Kaynur Bylerio at vigam - Chiunque si oppone a me verrà purificato! – Holy Crush, Double Holy, Holy

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75

Effetti: Il personaggio dichiara Holy Crush, Double Holy, Holy, in quest'ordine e può decidere se suddividerli su 3 diverse locazioni/bersagli, che si trovino entro 3 metri gli uni dagli altri oppure dirigerli su un unico bersaglio.

AVATAR DEL VALORE

Formula: Kaynur Bylerio at vigam – Che la tua superba possanza possa risiedere in questo formidabile guerriero!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il Guerriero Sacro per le prossime 6 ore riceve 3 PF addizionali e diviene immune a Magical Pain e Magical Sickness.

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Bylerio at vigam – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO BYLERIO

IRA DEL DIO DEL VALORE

Formula: Kaynur Bylerio at vigam – Che oggi tu affronti il giorno del tuo Giudizio! – 2X Holy Triple Trumple Crush

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75

Effetti: Il personaggio dichiara due colpi Holy Triple Trumple Crush e può decidere se suddividerli su 2 diverse locazioni/bersagli, che si trovino entro 3 metri gli uni dagli altri oppure dirigerli su un unico bersaglio.

INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI ZUNAY

Invocazione: "Zunay at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Zunay at Vigam".....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO ZUNAY

RECUPERO RAPIDO

Formula: Zunay at Vigam – Che il Tempo acceleri e la tua ferita guarisca!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Restituisce istantaneamente 1 PF alla locazione toccata. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul o Mortal) su creature Living o Fairy.

PASTO DELL'ASCETA

Formula: Zunay at Vigam – Nutriti, Guarisci o Evolvi!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'incantesimo viene lanciato su una pietanza (biscotto, bacca, ecc). La pietanza incantata deve essere mangiata entro 10 secondi dal lancio dell'incantesimo, In questo modo si potrà scegliere se curare una locazione al massimo dei PF oppure guarire 1PF a due locazioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul o Mortal) su creature Living o Fairy.

RIPARARE INFERIORE

Formula: Zunay at Vigam – Che i difetti scompaiano e quest'armatura risorga più forte!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tutte le locazioni dell'armatura bersaglio sono completamente ed istantaneamente riparate a meno che non avesse subito danni di tipo Crush.

SPIRITO DELL'ASCETA

Formula: Zunay at Vigam – Il tuo spirito non subirà turbamenti!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Berserk di qualsiasi tipo per 10 minuti.

RECUPERO STOICO

Formula: Zunay at Vigam – Che il Tempo acceleri ed il tuo corpo reagisca! – Remove Venom 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura Venom Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

ADDESTRAMENTO SPIRITUALE

Formula: Zunay at Vigam – Dalla concentrazione deriva il mio sapere!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diventa abile nell'uso di qualsiasi arma per un'ora.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO ZUNAY

RECUPERO PRODIGIOSO

Formula: Zunay at Vigam – Che il tuo corpo si irrobustisca evitando la morte!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tocca con la mano la locazione colpita e dopo 10 secondi dichiara Remove Mortal, se si mantiene il contatto cura un PF ogni 10 secondi.

VOLONTA' DI FERRO

Formula: Zunay at Vigam – Che la tua volontà diventi ferrea!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il PG trasferisce il suo potere a un bersaglio che potrà dichiarare Iron Will entro 10 minuti.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Zunay at Vigam – Resisto al tuo incantesimo – Resist Power

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

TEMPRA PODEROSA

Formula: Zunay at Vigam – Zunay concedi la tua benedizione su questo debole corpo!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio acquisisce 1 PF a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti. Se il bersaglio non è un fedele di Zunay, l'incantesimo consuma un mana in più.

BASTONE LETALE

Formula: Zunay at Vigam. - Io e il mio bastone siamo una cosa sola!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio che impugna il bastone incantato (arma a 2 mani) dovrà dichiarare, con i prossimi 3 colpi, Enchanted Pain. Se un colpo viene parato è considerato perso. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto il bersaglio è il personaggio e non l'arma.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO ZUNAY

MONACO DELLA GUERRA

Formula: Zunay at Vigam – La benedizione di Zunay trasforma in possenti guerrieri!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara Double per i prossimi 5 colpi portati con il proprio bastone. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è associato al personaggio e non all'arma. Inoltre guadagna + 1 PF e + 1 PA a tutte le locazioni per la durata dell'incantesimo.

RIPARARE SUPERIORE

Formula: Zunay at Vigam – La Maestria di Zunay ripara anche l'irreparabile!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Tutte le locazioni dell'armatura bersaglio o lo scudo bersaglio sono completamente ed istantaneamente riparati, anche se hanno subito danno di tipo Crush o Shatter.

ARMATURA DI ZUNAY

Formula: Zunay at Vigam – Che le mie vesti migliorino in un'armatura possente!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il bersaglio acquisisce 2 PA a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti. Questi punti armatura sono riparabili solamente se il bersaglio indossa una vera armatura.

RIGENERAZIONE

Formula: Zunay at Vigam – Che il Tempo acceleri il tuo recupero!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove tutti i danni Mortal su tre locazioni dello stesso bersaglio o bersagli diversi, rimanendo a contatto con ogni locazione ripristina 1 PF ogni 10 secondi. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO ZUNAY

GRANDE MIGLIORAMENTO

Formula: Kaynur Zunay at Vigam.– benedici il mio corpo così che evolva e diventi più forte!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il PG per le prossime 6 ore riceve 2 PF addizionali e diviene immune a Magical Pain e Magical Sickness.



RECUPERO ECCEZIONALE

Formula: Kaynur Zunay at Vigam - Che Tempo acceleri ed il tuo corpo si rafforzi guarendo! – Remove Venom 5

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dopo essersi concentrato per 10 secondi cura tutti i veleni di Rank 5. Questo incantesimo non cura i danni che il veleno ha già causato ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Zunay at Vigam – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO ZUNAY

DIFESA ASSOLUTA

Sfera: Evoluzione

Formula: Kaynur Zunay at Vigam - Che il mio corpo diventi una Fortezza inespugnabile!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il corpo del personaggio diviene talmente possente che niente può scalfirlo. Per trenta secondi, il Monaco è immune a qualsiasi attacco o chiamata e può muoversi liberamente ma non può castare incantesimi, attivare abilità o colpire i nemici. Farlo pone subito fine all'incantesimo.



INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DI ARENYA

Invocazione: “Arenya at Vigam”.....

Invocazione Maggiore: “Kaynur Arenya at Vigam”.....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO ARENYA

CONTROLLO DELLA BESTIA

Formula: Arenya, At Vigam - Creatura dei Boschi, ascolta i miei comandi! Control Beast 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control Beast 1. Per 10 minuti la Bestia deve eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). La Bestia sa di essere sotto controllo e di solito non gradisce affatto la cosa.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Arenya, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo! Resist Power

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

PURIFICA MALATTIA NATURALE

Formula: Arenya, At vigam - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia - Remove Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Disease 1.

GUARIGIONE

Formula: Arenya, At Vigam - La tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata ogni 10 secondi di contatto, senza interruzioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul o Mortal) su creature Living.

SANTUARIO DELLA NATURA

Formula: Arenya, At Vigam - Mi sia concessa la grazia di preservare questo corpo (ripetere)

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si comunica OOC al bersaglio che si sta effettuando un “Santuario”. Vedi il capito “Il Combattimento e Azioni di Gioco” sottoparagrafo “Santuario” sul Tomo I - Manuale del Giocatore.

INDIVIDUAZIONE DELLA BESTIA

Formula: Arenya, At Vigam - Bestia apparì ai miei occhi - Detect Beast

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Beast.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO ARENYA

AURA DELLA VITA

Formula: Arenya, At Vigam - Non morto allontanati da me! Forbidding Undead [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Permette di dichiarare Forbidding Undead per un massimo di 5 minuti. Devi tenere le mani rivolte al cielo e puoi compiere al massimo un passo ogni 3 secondi mentre usi questo incantesimo.

VERA RIMARGINAZIONE

Formula: Arenya - At Vigam - Il tuo sangue sia purificato dalla morte - Remove Mortal

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tocca con la mano la locazione colpita e dopo 10 secondi dichiara Remove Mortal, ma non cura i PF della locazione.

PURIFICA VELENO NATURALE

Formula: Arenya, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dal veleno - Remove Venom Rank 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi dichiara Remove Venom Rank 1.

PURIFICA MALATTIA NON MORTA

Formula: Arenya, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo - Remove Decay 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Decay 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

RIMUOVI PARALISI

Formula: Arenya, At Vigam - Che il corpo si sblocchi e torni come un tempo - Remove Magical Halt

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo i primi 10 secondi di contatto permette di dichiarare Remove Magical Halt. Rimanendo in contatto restituisce 1PF alla locazione toccata ogni dieci secondi.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO ARENYA

FOLGORE DIVINA

Formula: Arenya, At Vigan - Che la sacra folgore di ghiaccio ti colpisca - Ice Magical Halt [locazione], Ice Blind [locazione], Ice Strikewon [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa un danno Ice Magical Halt, Ice Blind, Ice Strikedown alle locazioni dichiarate. Devi dividere i colpi su 3 bersagli diversi.

RIGENERAZIONE

Formula: Arenya, At Vigan - La tua carne torni viva e la tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetto: Dopo 10 secondi di contatto rimuove tutti i danni Mortal su tre locazioni dello stesso bersaglio o bersagli diversi, rimanendo a contatto con ogni locazione ripristina 1 PF ogni 10 secondi. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

CURA FERITE FATALI

Formula: Arenya, At Vigan - La tua carne torni viva e la tua **anima** possa guarire completamente - Remove Soul

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dopo trenta secondi di contatto cura un danno di tipo Soul, fino a curare completamente la locazione Soul del bersaglio. Ogni lancio di questo incantesimo costa al Sacerdote 1 danno Soul. Questo danno può essere guarito solo dalle abilità di un Necromante o da effetti simili, ma la magia (compreso questo incantesimo) ed il riposo non possono.

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Arenya, At Vigan - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO ARENYA

SGUARDO DI ARENYA

Formula: Kaynur Arenya, At Vigam - La compassione di Arenya scenda su di voi

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 125 exp

Effetti: Si ripete la formula 5 volte e poi si dichiara "Tutti gli alleati entro tre metri recuperano tutti i Punti Ferita". Questa guarigione funziona solo su ferite di tipo normale (non danni da Soul o Mortal) su creature Living o Fairy.



DONO DELLA VITA

Formula: Kaynur Arenya, At Vigam - Il dono della vita sia forte in te

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il personaggio, per 10 minuti, acquisisce la capacità di rigenerare le ferite. Ogni 10 secondi recupera 1 PF a una locazione a sua scelta. Possono essere rigenerate anche le ferite derivate da malattie e veleni ma il veleno non si considera curato.

CONTROLLO DELLA BESTIA DI MASSA

Formula: Kaynur Arenya, At Vigam - Che tutte le bestie rispondano ai miei comandi

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Causa un effetto Control sulle Bestie nel raggio d'azione di Rank 4 o inferiore. Per dieci minuti le bestie devono eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). Le bestie sanno di essere sotto controllo e di solito non gradiscono affatto la cosa.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO ARENYA

ULTIMO SACRIFICIO

Formula: Kaynur Arenya, At Vigam - Che la vita fiorisca ancora dalla morte!

Raggio: A tocco e fino a due bersagli - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 125 exp

Effetti: Sacrificando la propria vita, un Guerriero Sacro di Arenya può riportare in vita fino a due creature morte il cui corpo non sia ancora svanito. Il PG deve toccare i bersagli contemporaneamente e continuamente per 30 secondi. Se questo tempo viene interrotto l'incantesimo è perduto.



INCANTESIMI DA GUERRIERO SACRO DELLA MASCHERA

Invocazione: “Maschera at Vigam”.....

Invocazione Maggiore: “Kaynur Maschera at Vigam”.....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO LA MASCHERA

ELUSIVITÀ

Formula: Maschera, At Vigam - il mio passo sia impercettibile

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio po' muoversi entro il raggio d'azione di una trappola di Rank 1, contraddistinta dal simbolo adeguato, senza farla scattare. Qualora si possenga anche l'abilità “Conoscenza delle trappole 1” o “Conoscenza delle trappole 2”, il personaggio potrà avvicinarsi ad un rank superiore rispetto a quanto potrebbe normalmente, ma solo per eludere la trappola, NON per disattivarla. Questo incantesimo non fornisce le capacità per disattivare una trappola e termina dopo 10 minuti.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: Maschera, At Vigam - Che il magico appaia ai miei occhi - Detect Fairy o Area Detect Power 9 metri

Raggio: Area 9m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG può scegliere se effettuare una chiamata di Detect Power ad Area 9 metri, oppure per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Fairy.

SORTE FAVOREVOLE

Formula: Maschera At Vigam - Che la sorte mi sia amica e consiglieria

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare Resist al prossimo colpo o effetto che subisce, di qualsiasi natura questo sia, fatta eccezione per Spectral, per tutti gli effetti di tipo Artefact e per trappole e animali di 4° e 5° rank. L'incantesimo dura al massimo 10 minuti.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Maschera, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Resist Power

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo- **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

MANIPOLAZIONE

Formula: Maschera, At Vigam - Che tu sia sotto il mio diretto controllo! - Control Living 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control Living 1. Per dieci minuti il bersaglio deve eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). Il bersaglio sa di essere sotto Controllo e di solito non gradisce affatto la cosa. Puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 2.

SFOCATURA MAGICA

Formula: Maschera, At Vigam - Che la mia figura si renda indefinita agli occhi del nemico

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio può dichiarare 5 Resist contro attacchi che provengono da frecce, dardi e tutte le armi da lancio, ma non da incantesimi. La durata Massima dell'incantesimo è di 10 minuti.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO LA MASCHERA

INDIVIDUAZIONE DELLE TRAPPOLE

Formula: Maschera, At Vigam - Cio' che e' nascosto appaia ai miei occhi

Raggio: Area 9m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il PG è capace di rivelare le trappole che sono presenti nel raggio d'azione dell'incantesimo. Le trappole saranno visibili soltanto al PG, e questi potrà individuare anche trappole presenti su lucchetti o serrature. Questo incantesimo non concede informazioni sul tipo di trappola, e non fornisce nemmeno la capacità di passarci vicino senza che questa scatti, permette solamente di individuarle.

DISATTIVARE TRAPPOLE

Formula: Maschera, At Vigam - Blocca questo congegno!

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Disattiva all'istante una singola Trappola di Rank 2. Puoi usare tre mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 3.

SFERA DI OSCURITÀ

Formula: Maschera, At Vigam - Che una sfera di oscurità ti avvolga – Mute Blind

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce l'effetto Mute e Blind.

SCASSINARE

Formula: Maschera, At Vigam - Apri ti al mio ordine! - Remove Lock 1 (2-3)

Raggio: A distanza, 9m **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Apre all'istante un singolo lucchetto o serratura di Rank 1. Puoi usare fino ad un massimo di due mana addizionali per aumentare il Rank di +1 per ogni mana (quindi massimo fino a Rank 3). Eventuali trappole poste sulla serratura non sono disattivate. Non può aprire effetti Lock di tipo Magical e/o Artefact.

SONNO

Formula: Maschera, At Vigam - Che tu cada in un sonno profondo – Magical Sleep

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce Magical Sleep.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO LA MASCHERA

IDENTIFICARE

Formula: Maschera, At Vigam - Che ogni tuo potere mi sia noto

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il PG è capace di rivelare tutti i poteri magici di un oggetto.

INVISIBILITA'

Formula: Maschera, At Vigam - Il mio corpo si confonda tra le ombre

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 10 minuti il bersaglio diverrà invisibile. Si ricorda che alcune creature riescono a vedere anche le creature invisibili.

IMMUNITA' ALLA PARALISI

Formula: Maschera, At Vigam - Nulla puo' costringermi, nulla puo' fermarmi

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Magical Halt o a scelta Petrify per 10 minuti.

CANCELLA RICORDO

Formula: Maschera, At Vigam - La tua mente non serbi ricordo alcuno di cio' che e' avvenuto - Forget

Raggio: A tocco - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il bersaglio è soggetto a Forget dell'ultima ora.



INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO LA MASCHERA

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Maschera, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

TELETRASPORTO

Formula: Kaynur Maschera, At Vigam - Raccolgo il mio potere e la mia magia per oltrepassare il cancello del vuoto - Teleport

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Questo sortilegio trasporta istantaneamente il PG e tutto ciò che sta fisicamente trasportando ad un circolo di trasporto attivo, o entro 100 metri da dove si trovava (lo spostamento deve avvenire entro 30 secondi). Il PG non può teletrasportare più di un essere che non deve essere necessariamente consenziente, e può portare tutto l'equipaggiamento che riesce a sollevare da terra. Il PG può scegliere la destinazione. Questo sortilegio non consente viaggi attraverso piani o verso altri mondi. Per teletrasportare un altro essere deve rimanere in contatto con questi mentre recita l'intera formula.

IRRETIRE

Formula: Kaynur Maschera, At Vigam - tu sei il mio schiavo! - Beguile

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa un effetto Beguile sul bersaglio indicato.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO LA MASCHERA

ESTRAPOLARE SEGRETI

Formula: Kaynur Maschera, At Vigam – Sono il Re dei segreti e tu mi rivelerai i tuoi! - Special Verity

Raggio: speciale - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 125 exp

Effetti: Dichiaro Special Verity 5 sul bersaglio che può difendersi solo con Counterspell (nessun abilità inganna questo incantesimo). Ora si può parlare con il bersaglio per dieci minuti e lui sarà costretto a dire sempre la verità.

POTERE SACRO

INCANTESIMI DA SACERDOTE DI SELLEY

Invocazione: "Selley at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Selley at Vigam".....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO SELLEY

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: Selley at Vigam – Che il magico si riveli a me – Detect Fairy o Area Detect Power 9 metri

Raggio: Ad area, 9 m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il sacerdote può scegliere se effettuare una chiamata di Detect Power ad Area 9 metri, oppure per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Fairy.

GUARIGIONE

Formula: Selley at Vigam – La tua ferita possa guarire completamente!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata ogni 10 secondi di contatto, senza interruzioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul e Mortal) su creature Living e Fairy

DISTRAZIONE MENTALE

Formula: Selley at Vigam – Che la grazia di Selley ti inondi! – Confuse

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce l'effetto Confuse.

AMICIZIA

Formula: Selley at Vigam – Nel nome di Selley andiamo d'accordo! – Magical Befriend

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Magical Befriend nel bersaglio.

BANDIRE ENTITA' OSCURA

Formula: Selley at Vigam– Non può esistere pace in tua presenza! Sparisci! – Dismiss Lican 1-2

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dichiarare Dismiss Lican 1. Puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 2. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Dismiss.

DISSOLVI MAGIA

Formula: Selley at Vigam– Che l'equilibrio venga ripristinato! – Remove Power 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcuno. Inoltre permette di dissolvere barriere magiche di rank1

REPULSIONE FISICA

Formula: Selley at Vigam – Allontanati da me servo dell'odio! – Magical Repel

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Magical Repel.

SPIRITO QUIETO

Formula: Selley at Vigam – Il tuo spirito non subirà turbamento!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene Immune alla chiamata Berserk per 10 minuti



PAURA

Formula: Selley at Vigam - Che le tue membra rifuggano dal mio cospetto! – Magical Fear

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: La vittima è subisce l'effetto Magical Fear.

SFOCATURA MAGICA

Formula: Selley at Vigam - Che la mia figura si renda indefinita agli occhi del nemico!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio può dichiarare 5 Resist contro attacchi che provengono da frecce, dardi e tutte le armi da lancio, ma non da incantesimi. La durata massima dell'incantesimo è di 10 minuti.

MANIPOLAZIONE

Formula: Selley at Vigam – Ascolta le parole della Divina e obbediscimi! – Control Living Rank1

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control Living Rank 1 su un bersaglio.

FORZA SPIRITUALE

Formula: Selley at Vigam - Se il mio spirito è forte, la mia mente sarà resistente!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio potrà dichiarare Immune a Befriend per un'ora.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO SELLEY

PROTEZIONE DAL MALE

Formula: Selley at Vigam – Proteggimi dal Male!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio che subisca, entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo, danni Damned che gli portino una o più locazioni a zero, potrà considerare le locazioni ferite direttamente stabilizzate.

CURA COLPO MORTALE

Formula: Selley at Vigam - Che questa ferita mortale sia sanata !

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove il danno inflitto da una ferita Mortal e ripristina tutti i punti ferita della locazione.

SONNO

Formula: Selley at Vigam – Cadi in un sonno profondo! – Magical Sleep

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce l'effetto Magical Sleep.

AUSTERA PAROLA DELLA FEDE

Formula: Selley at Vigam – Inginocchiati innanzi alla Grazia della Divina! – Control 2 Inginocchiati per 10 secondi con le mani a terra

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il personaggio dovrà dichiarare Control 2 “Inginocchiati per 10 secondi con le mani a terra” e il bersaglio dovrà seguire il comando senza potersi difendere né attaccare.

ISPIRARE

Formula: Selley at Vigam – Selley guida i giusti verso la pace!

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il sacerdote ed i bersagli che sono stati indicati, divengono Immuni a Fear e Terror di tipo Magical fintanto che rimangono entro tre metri dal sacerdote. L'incantesimo dura 10 minuti, dopodiché il sacerdote dovrà informare i bersagli che l'effetto è terminato.



SUSSURRO DELLA MENTE

Formula: Selley at Vigam - la tua anima sia libera da ogni costrizione! – Remove Magical Beguile

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 125 exp

Effetti: In 10 secondi rimuove l'effetto Magical Beguile, ma nel far ciò porterà a zero la locazione testa con una chiamata Subdue.

AMICIZIA TRA VOI DUE

Formula: Selley at Vigam – Vi sia amicizia tra di voi! – Magical Befriend x2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Magical Befriend tra i due bersagli toccati. Una volta lanciato l'incantesimo hai dieci secondi per toccare qualcuno, dopodiché l'incantesimo andrà perduto.

PAROLA TRANQUILIZZANTE

Formula: Selley at Vigam – Guerriero furioso, placa la tua ira! – Remove Magical Berserk/Fury

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi rimuove l'effetto Magical Berserk o Magical Fury.

SANTUARIO

Formula: Selley at Vigam – Mi sia concessa la grazia di preservare questo corpo! [ripetere]

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Si comunica OOC al bersaglio che si sta effettuando un "Santuario". Vedi il capito "Il Combattimento e Azioni di Gioco" sottoparagrafo "Santuario" sul Tomo I - Manuale del Giocatore.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO SELLEY

AURA DI SANTITA'

Formula: Selley at Vigam - il maligno non può ghermirmi! - Forbidding Lycan (ripetere)

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Quando lanciato permette di dichiarare Forbidding Lycan per un massimo di 5 minuti. Puoi compiere al massimo un passo ogni 3 secondi mentre usi questo incantesimo.

GRAZIA ASSOLUTA

Formula: Selley at Vigam - La battaglia non può raggiungermi, Selley benedice il mio cammino!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 10 minuti il sacerdote diventa Etereo ovvero incorporeo e invisibile. Deve alzare la mano indicando che è invisibile e incorporeo, non può spostarsi, non può combattere, non può lanciare incantesimi né interagire in alcun modo con gli altri personaggi. Il PG è comunque cosciente di ciò che accade intorno a lui. Può interrompere l'incantesimo quando vuole. In forma eterea il personaggio diverrà immune a tutti i danni ad eccezione di Holy e Damned e tutte le chiamate Artefact.

AMICIZIA DI MASSA

Formula: Selley at Vigam – Il vostro cuore mi sia benevolo! – Mass Magical Befriend

Raggio: Cono 90° di 9 metri - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 100 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiscono Magical Befriend nei confronti del sacerdote.

CONFUSIONE DI MASSA

Formula: Selley at Vigam – La Grazia di Selley inondi i vostri cuori! – Mass Confuse

Raggio: Cono 90° di 9 metri - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 100 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Confuse.

PAURA DELLA MORTE

Formula: Selley at Vigam – Temete l'ora del vostro trapasso! – Mass Magical Fear

Raggio: Cono 90° di 9 metri - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 75 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Magical Fear.



CURA DELLA MENTE

Formula: Selley at Vigam - Che la tua mente sia nuovamente libera!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Mantenendo il contatto per 10 secondi rimuove qualsiasi Effetto di Alterazione Mentale attivo sul bersaglio.

TELEPATIA

Formula: Selley at Vigam - La mia mente ora legge i pensieri! – Verity Rank 1

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 50 exp

Effetti: L'incantesimo permette di dichiarare Verity Rank 1. Chi gli sta intorno non avrà percezione se la risposta è vera o no, tranne ovviamente il sacerdote stesso.

INDIVIDUAZIONE DELLE ALTERAZIONI

Formula: Selley at Vigam - io individuo se la tua mente è irretita!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Rivela se il bersaglio è sotto una qualsiasi forma di "Alterazione Mentale" magica, comprese le possessioni e le maledizioni e ne rivela l'eventuale rank.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO SELLEY

RIFLETTI INCANTESIMO

Formula: Kaynur Selley at Vigam – Rifletto il tuo incantesimo – Reflex

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa effetto Reflex su un incantesimo che è stato lanciato sul personaggio.

NEGAZIONE

Formula: Kaynur Selley at Vigam – Che la Grazia di Selley vi allontanati da me! - Forbidding Leaving/Fairy [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Questo sortilegio permette di dichiarare Forbidding Leaving o Fairy. Il sacerdote può decidere chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti. Mentre questo incantesimo è attivo il sacerdote può muoversi solo ad una velocità di 1 passo ogni 3 secondi.

PARLARE CON LA DIVINITA'

Formula: Interpreta una cerimonia di 1 minuto in cui parli con una divinità da te nominata.

Raggio: Speciale - **Tipo:** Incanto cerimoniale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Questo incantesimo richiede una cerimonia di 1 minuto. Permette di formulare una domanda specifica alla sua divinità. La domanda può essere di qualsivoglia tipo, ma la divinità risponderà secondo il proprio punto di vista. I responsi della divinità sono di solito comunicazioni telepatiche, o giungono in sogno o come una visione, anche se a volte gli dei hanno risposto in altri modi ancora. L'incantesimo richiede la presenza di un Master. Una domanda non deve essere più lunga di dieci parole e la risposta può farsi attendere per ore. Puoi scomodare le divinità una sola volta al giorno.

SANTA CATENA INQUISITORIA

Formula: Kaynur Selley at Vigam - Rispondi dei tuoi crimini di fronte alla Santità della mia Dea!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 125 exp

Effetti: Devi possedere una Catena Dorata (vedi creazioni armaioli) con cui cingere uno o più arti del bersaglio. Puoi operare questa operazione solamente su personaggi impossibilitati al movimento, consenzienti o storditi. Fintanto che la catena rimarrà legata qualsiasi creatura non potrà utilizzare incantesimi o effetti di Teletrasporto, Invisibilità e forma Eterea. Solo un Counterspell potrà dissolvere l'incantesimo.



CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Selley at Vigam – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

IRRETIRE

Formula: Kaynur Selley at Vigam – La tua mente è sotto il mio Controllo! – Beguil

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 125 exp

Effetti: Causa un effetto Beguile.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO SELLEY

MANTO DI INTOCCABILITA'

Formula: Kaynur Selley at Vigam – Il Divino Potere rifugge la guerra e mi protegge! – Reflex

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa effetto Reflex su ogni incantesimo che è stato lanciato sul personaggio e su ogni attacco che riceve per la durata di 5 minuti.

ULTIMA PREDICA

Formula: Kaynur Selley at Vigam – Obbedisci! Poiché se non sei con me sei contro di me! - Beguile su un bersaglio o Special Soul

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Questo potentissimo prodigio divino, crea un effetto Beguile su un soggetto. Se il soggetto dichiara Resit o No effect per una qualsiasi ragione, allora la vendetta di Selley scende lesta e si dichiara subito uno Special Soul (comunicare ai Master di aver ricevuto questa chiamata).

INCANTESIMI DA SACERDOTE DI FAHARAKH

Invocazione: "Faharakh at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Faharakh at Vigam".....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO FAHARAKH

DISTRUGGERE NON-MORTO

Formula: Faharakh at Vigam - La Fine giunge per tutti e tu non fai eccezione... - Dismiss Undead 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dichiarare Dismiss Undead 1. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Dismiss.

RIMUOVERE VELENO NATURALE

Formula: Faharakh at Vigam – Che questo veleno cessi di esistere! – Remove Venom 1-2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura Venom Rank 1. Puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 2. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

PURIFICA MALATTIA NON MORTA

Formula: Faharakh at Vigam – Che il Morbo che ti affligge termini ora! – Remove Decay Rank 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Decay di Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

DISSOLVI MAGIA

Formula: Faharakh at Vigam – Che l'incantesimo abbia fine! – Remove Power 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcuno. Inoltre permette di dissolvere barriere magiche di Rank1.

STERILIZZARE

Formula: Faharakh at Vigam – Che ogni tossina scompaia! – Remove Venom 2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'oggetto, il cibo o la bevanda toccati vengono purificati da ogni veleno di Rank 2 o inferiore.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Faharakh at Vigam – La tua magia è già finita! – Resist Power

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

FINE DELLE PAROLE

Formula: Faharakh at Vigam – Che tu smetta di poter parlare! – Mute

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene soggetto a effetto Mute.

RIMUOVERE MALATTIE

Formula: Faharakh at Vigam - Che la malattia svanisca adesso! - Remove Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura una malattia naturale di Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

PERDITA DELLA PRESA

Formula: Faharakh at Vigam – La forza della tua mano verrà meno! – Magical Fumble

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Magical Fumble.

INVECCHIAMENTO RAPIDO

Formula: Faharakh at Vigam – La fine giunge lesta per chi si oppone ad essa! [ripetere]

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Fino a quando il canto viene mantenuto si dichiara “Trough [stessa locazione colpita]” in risposta al danno subito da corpo a corpo. Gli effetti di questo incantesimo non possono essere annullati con una contromagia.

COLPO DEPERITORE

Formula: Faharakh at Vigam - Cali su di te lo scorrere inesorabile del Tempo - Through [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Through alla locazione dichiarata.

ARMA DELLA ROVINA

Formula: Faharakh at Vigam – Che quest'arma diventi lo strumento della fine!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara 3 colpi Holy portati con la propria arma entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto il bersaglio dell'incantesimo è il personaggio e non l'arma.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO FAHARAKH

RIMUOVERE MALEDIZIONE

Formula: Esegui un rito di 1 minuto al termine del quale potrai dichiarare - Impongo che ogni malia cessi all'istante! - Remove Curse 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo una breve cerimonia di 1 minuto si può dichiarare Remove Curse 1 su di un individuo maledetto.

LENIRE LE PENE

Formula: Faharakh at Vigam – Che Faharakh ponga fine alle tue pene! – Remove Magical Sickness

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi di contatto cura un effetto Magical Sickness.

ESORCIZZARE

Formula: Interpreta una cerimonia di 1 minuto in cui parli con il possessore, alla fine della cerimonia dichiara Remove Possession 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Possession 1 su di un individuo posseduto. Il soggetto esorcizzato subisce l'effetto Triple Subdue se l'esorcismo ha avuto successo.

RIMUOVI PARALISI

Formula: Faharakh at Vigam – Che ciò che ti blocchi svanisca all'istante! - Remove Magical Halt

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo i primi 10 secondi di contatto permette di dichiarare Remove Magical Halt.

INTERROMPERE LA FINE

Formula: Faharakh at Vigam – Solo Faharakh decide della sorte e la tua fine non è giunta ancora! – Remove Mortal

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tocca con la mano la locazione colpita e dopo 10 secondi dichiara Remove Mortal, ma non cura i PF della locazione.



RIMUOVERE LA FURIA

Formula: Faharakh at Vigam – Guerriero furioso la tua rabbia termina qui! – Remove Magical Berserk/Fury

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi rimuove l'effetto Magical Berserk o Magical Fury.

GIRO DELLA CLESSIDRA

Formula: Faharakh at Vigam – Ti sia concessa l'ultima manciata della sabbia del tempo!

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio dell'incantesimo ricomincia il conteggio del proprio periodo di grazia, ripartendo da zero secondi.

FRANTUMARE

Formula: Faharakh at Vigam - Che lo scorrere del Tempo cada inflessibile su questo oggetto – Shatter [oggetto]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dichiaro Shatter su un oggetto. Non ha alcun effetto su oggetti magici o incantati, artefatti, esseri viventi, oggetti non solidi o più larghi di 130x80cm. Le armature non possono essere danneggiate da questa magia.

FINE DELLE SOFFERENZE

Formula: Faharakh at Vigam - Che lo scorrere del Tempo cada inflessibile su di te!

Raggio: **A tocco** - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Toccando un bersaglio su una locazione in tempo di grazia per almeno 30 secondi, porta il conteggio al massimo facendo scorrere l'intero tempo di grazia e causando la morte del soggetto.

FINE DELLA LIBERTA'

Formula: Faharakh at Vigam - Che tu smetta di muoverti libero! - Magical Halt

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Magical Halt sul bersaglio.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO FAHARAKH

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Faharakh at Vigam – Che il tuo incanto giunga alla sua Fine! – Counterspell

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

DISTRUGGERE ENTITA' OSCURA

Formula: Faharakh at Vigam – Che ciò che non deve esistere svanisca! – Dismiss Lycan 2

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dichiaro Dismiss Lycan 2. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Dismiss.

FINE DELLA PRIGIONIA

Formula: Faharakh at Vigam – Che la tua anima sia libera dalle costrizioni – Remove Control 1

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dichiaro Remove Control di Rank 1. Se il Control viene rimosso il bersaglio subisce effetto Triple Subdue.

TERMINE DELLA DOMINAZIONE

Formula: Faharakh at Vigam - Faharakh benedice e ciò che oscura la mente cessa di esistere! – Remove Magical Beguile

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 125 exp

Effetti: In 10 secondi rimuove l'effetto Magical Beguile, ma nel far ciò porterà a zero la locazione testa con una chiamata Subdue.

LAMA DEL TERMINE

Formula: Faharakh at Vigam – Questa lama porrà termine al suo nemico!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: L'arma bersaglio conferirà al portatore la possibilità di dichiarare fino a due colpi Double Through entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo.

LABILI VINCOLI

Formula: Faharakh at Vigam – Nessuna costrizione è eterna!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il sacerdote si libera da qualsiasi corda o catena che lo leghi, anche se è legato con l'abilità nodi sicuri.

CORREGGERE LA FINE

Formula: Faharakh at Vigam – Se Faharakh così vuole, è giusto tu viva!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove il danno inflitto da una ferita Mortal e ripristina tutti i punti ferita della locazione.

DARDO DEL DEPERIMENTO

Formula: Faharakh at Vigam – Che i tuoi anni scorrono inesorabili! – Double Through [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un danno di tipo **Double** Through ad una locazione a sua scelta, causandogli un improvviso avvizzimento della pelle come se invecchiasse.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO FAHARAKH

PUNIZIONE DI FAHARAKH

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam - Che i vostri occhi cessino di funzionare! – Mass Magical Blind

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: I bersagli subiscono Magical Blind.

GRANDE DECADIMENTO

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam – Che il tuo corpo vada incontro al decadimento del Tempo! – Enchanted Triple Crush. [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un danno di tipo **Enchanted Triple Crush** alla locazione specificata.

DECADIMENTO DI MASSA

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam - Il Tempo scorre per tutti! – Mass **Enchanted** Through

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: I bersagli subiscono **Enchanted** Through.

PARLARE CON LA DIVINITA'

Formula: Interpreta una cerimonia di 1 minuto in cui parli con una divinità da te nominata.

Raggio: Speciale - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Questo incantesimo richiede al sacerdote una cerimonia di 1 minuto. Permette di formulare una domanda specifica alla propria divinità. La domanda può essere di qualsivoglia tipo, ma la divinità risponderà secondo il proprio punto di vista. I responsi della divinità sono di solito comunicazioni telepatiche, anche se a volte gli Dei hanno risposto in altro modo. L'incantesimo richiede la presenza di un master. Una domanda non deve essere più lunga di dieci parole e la risposta può farsi attendere per ore. Puoi scomodare le divinità una sola volta al giorno.

FRANTUMAZIONE DI MASSA

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam – Lo scorrere del Tempo arrugginisca ogni cosa! – Mass Shatter per tutte le armi e scudi impugnati

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 125 exp

Effetti: Tutte le armi impugate e gli scudi nel raggio di azione subiscono la chiamata Shatter.

RIMUOVI PRIGIONIA

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam – Che ciò che ti imprigioni svanisca all'istante! - Remove Magical Halt/ Remove Petrify

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo i primi 10 secondi di contatto permette di dichiarare Remove Magical Halt oppure Petrify.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO FAHARAKH

PORTARE LA FINE

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam – Che il tuo corpo vada incontro al decadimento del Tempo! Dismiss Rank 9-10

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Si può chiamare Dismiss rank 9 spendendo 9 mana contro un qualsiasi bersaglio di cui si conosca razza e nome (vero) o del quale si possenga una connessione Arcana. Al decimo Rank è possibile spendere 10 mana per dichiarare Dismiss Rank 10.

FERMARE IL TEMPO

Formula: Kaynur Faharakh at Vigam – Che il Tempo di Tutti si Fermi! - Time Stop

Raggio: Tutta l'area di gioco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Si può dichiarare la chiamata Time Stop su tutta l'area di gioco per 15 secondi, durante i quali non si può nuocere in nessun modo agli altri. E' possibile però lanciare incantesimi su di se, prendere o spostare oggetti, anche posseduti da altri ma senza arrecar loro danno, interagire con trappole o animali senza subirne gli effetti (quindi non si può leggere il cartellino relativo senza l'apposita abilità). Alla fine dei 15 secondi, il giocatore dichiara Time In.

INCANTESIMI DA SACERDOTE DI TRAKUMA

Invocazione: "Trakuma at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Trakuma at Vigam".....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO TRAKUMA

DISTRUGGERE NON MORTO

Formula: Trakuma, At Vigam - Accogliete quest'essere nel buio eterno - Dismiss Undead Rank 1

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dichiarare Dismiss Undead 1. Puoi usare tre mana addizionali per aumentare il Rank di +1. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Dismiss Undead.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Trakuma, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Resist Power

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

INDIVIDUAZIONE DEI NON MORTI E SPETTRI

Formula: Trakuma, at Vigam - Che i non morti/gli spiriti si rivelino ai miei occhi - Detect Undead o Detect Spirit

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il sacerdote per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Undead o Spirit (uno dei due a scelta).

OCCHIO DELLA MORTE

Formula: Akban, At Vigam - L'occhio della morte ti osserva - Magical Fear o Magical Terror

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa l'effetto Magical Fear nel bersaglio. Se usi 1 mana addizionale dichiarare Magical Terror.

INFONDERE CORAGGIO

Formula: Akban, at Vigam - Non avrai tema del nemico!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Magical Fear per 10 minuti

SUCCHIAVITA

Formula: Akban, At Vigam - Il mio tocco possa avvicinarci al benedetto Oblio - Through

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno di tipo Through alla locazione ogni 10 secondi di contatto, così facendo il sacerdote può riacquistare un punto ferita alla locazione corrispondente. Non può superare il proprio limite di PF ad una locazione. Può essere utilizzato solamente su creature Living.

ESORCIZZARE

Formula: Akban, At Vigam - [interpreta una cerimonia di 1 minuto in cui parli con il possedente] - Remove Possession 1

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Possession 1 su di un individuo posseduto. Il soggetto esorcizzato subisce l'effetto Triple Subdue se l'esorcismo ha avuto successo.

REPULSIONE FISICA

Formula: Akban, At Vigam - Allontanati da me, te lo comando! - Repel

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Repel nel bersaglio.

EVOKA SPIRITO

Formula: Trakuma, At Vigam - Spirito dell'altro mondo, manifestati qui adesso!

Raggio: Area 9m - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetto: Forza tutte le creature di tipo Spirit presenti nel Raggio di 9 metri a manifestarsi e rendersi tangibili per la durata di un minuto, anche se queste sono in forma eterea.

PARLARE CON I MORTI

Formula: Trakuma, At Vigam - Anima dell'oltretomba, concedici qualche risposta

Raggio: Speciale - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: L'Incantatore potrà fare 5 domande a un corpo morto di recente (massimo 6 ore) e ricevere risposte sincere, che abbiamo come risposta "si", "no", "non so". Lo spirito rimane vicino al corpo per una durata di 6 ore dal decesso ed in questo periodo sarà possibile utilizzare l'incantesimo "parlare con i morti" tutte le volte che lo si desidera, tuttavia lo spirito risponderà allo stesso incantatore una sola volta. Lo spirito si allontanerà immediatamente se il corpo era stato usato per farvi risiedere un Non-morto. Attenzione: se un corpo è svanito non si possono porre domande.

INDIVIDUARE POSSESSIONE

Formula: Trakuma, At Vigam - Che io sia in grado di vedere ciò che è occultato - Detect Possession

Raggio: A tocco - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG toccando il bersaglio sarà in grado di determinare se un soggetto è sotto un'influenza esterna e posseduto, tuttavia non può individuare da quale tipo di entità e da quanto tempo.

ARMATURA DELLA MORTE

Formula: Trakuma, At Vigam - Il mio corpo sia protetto dall'armatura della morte

Raggio: se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il sacerdote acquisisce la possibilità di dichiarare fino a 5 Resist al danno di tipo normale e Through (inclusi armi da lancio e da tiro), per 10 minuti. Se subisci un colpo Crush, l'armatura si rompe e tu non subisci danni, ma l'incantesimo termina istantaneamente.

BUON AUSPICIO

Formula: Trakuma, At - Vigam La fede mi/ti sia scudo contro il male

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare Resist al prossimo colpo o effetto che subisce, di qualsiasi natura questo sia fatta eccezione per Damned, Holy per tutti gli effetti di tipo Artefact e per Trappole e Animali di livello 8 o superiore.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO TRAKUMA

PURIFICA MALATTIA NON MORTA

Formula: Trakuma, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo - Remove Decay 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Decay 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

SEDUTA SPIRITICA

Formula: Trakuma, At Vigam - [interpreta una cerimonia di 1 minuto]

Raggio: - - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il sacerdote si siede a terra e accende una candela. È necessario l'intervento di un master ed è consigliabile avvisare l'organizzazione prima di iniziare questo rito. Questa pratica permette al sacerdote e alle eventuali persone partecipanti di richiamare esseri spirituali che siano ancora in questo piano o si trovino nel limbo, od anche per interrogare un essere che sta possedendo qualcuno e di parlare con loro per 10 minuti. Il sacerdote ha bisogno di almeno altre due persone che partecipino alla seduta. Possono essere persone qualunque, ma se sono sacerdoti di Trakuma potranno contribuire con il loro potere ad aumentare la forza dell'evocazione e la possibilità di richiamare spiriti più potenti (spendendo ognuno un mana). Il sacerdote che effettua la seduta e i partecipanti devono fare molta attenzione, eventuali errori possono causare spiacevoli effetti. Al termine della seduta il sacerdote è affetto da Sickness per 15 minuti. Normalmente, la venuta di uno spirito che apparteneva ad un comune mortale indica che si tratta di un defunto.

PENA FISICA

Formula: Trakuma, At Vigam - Subisci la giusta pena - Magical Pain

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce l'effetto Magical Pain.

COLPO SPETTRALE

Formula: Trakuma, At Vigam - Che un dardo spettrale ti colpisca - Spectral

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un danno Spectral alla locazione dichiarata

PROTEZIONE DAL BENE

Formula: Trakuma, At Vigam - La fede mi/ti sia scudo contro il Sacro

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio che subisca, entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo, danni Holy che gli portino una o più locazioni a zero, potrà considerare le locazioni ferite direttamente stabilizzate.

PROTEZIONE DAL MALE

Formula: Trakuma, At Vigam - La fede mi/ti sia scudo contro l'Empio

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio che subisca, entro 10 minuti dal lancio dell'incantesimo, danni Damned che gli portino una o più locazioni a zero, potrà considerare le locazioni ferite direttamente stabilizzate.

MANTO DEL DOLORE

Formula: Trakuma, At Vigam - Che io sia avvolto dal manto del dolore

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il PG può dichiarare Resist ai prossimi due colpi che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Pain. L'incantesimo ha termine comunque dopo che sono trascorsi 10 minuti.

SCACCIA MALEDIZIONE INFERIORE

Formula: Trakuma, At Vigam - [interpreta una cerimonia di 1 minuto] - Remove Curse 2

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Curse 2 su di un individuo maledetto. Puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 3.

SFERA DI OSCURITÀ

Formula: Trakuma, At Vigam - Che una sfera di oscurità ti avvolga - Mute! Blind

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio subisce l'effetto Mute e Blind.

INDIVIDUAZIONE DELLE ALTERAZIONI

Formula: Trakuma, At Vigam - Io individuo se la tua mente e' irretita

Raggio: A tocco - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Rivela se il bersaglio è sotto una qualsiasi forma di "Alterazione Mentale" magica, comprese le possessioni e le maledizioni e ne rivela l'eventuale rank.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO TRAKUMA

REPULSIONE NON MORTA

Formula: Trakuma, At Vigam Nonmorti allontanatevi immediatamente da me, ve lo ordino! - Forbidding Undead [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Le creature di categoria Undead subiscono Forbidding per un massimo di 5 minuti. Mentre questo incantesimo è attivo il mago può muoversi solo ad una velocità di 1 passo ogni 3 secondi.



OSCURITA' ETEREA

Formula: Trakuma, At Vigam - Cancellò del freddo mondo, apriti a me!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Per 10 minuti il Sacerdote diventa etero ovvero incorporeo e invisibile. Il soggetto deve alzare la mano indicando che è invisibile e incorporeo, non può spostarsi, non può combattere, non può lanciare incantesimi né interagire in alcun modo con gli altri personaggi. Il sacerdote è comunque cosciente di ciò che accade intorno a lui. Può interrompere l'incantesimo quando vuole. In forma etera il personaggio diverrà immune a tutti i danni ad eccezione di Holy e Damned e tutte le chiamate Artefact.

PAURA DELLA MORTE

Formula: Trakuma, At Vigam - Temete l'ora del vostro trapasso - Mass Magical Fear

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 75 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Magical Fear.

SCRUTARE SUPERIORE

Formula: Trakuma At Vigam - che io possa vedere l'etero

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il Sacerdote è in grado di vedere gli Eteri per 5 minuti.

TOCCO DELLA MORTE

Formula: Trakuma At Vigam - Subisci il tocco della morte - Venom Halt 3

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio subisce Venom Halt 3. Il sacerdote lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) per un massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Se si viene colpiti o danneggiati prima del contatto si subirà il danno normalmente e il colpo si considererà perso e non andato a segno, a meno che non si possiedano resistenze o immunità specifiche.

AVVIZZIRE

Formula: Akban, At Vigam - La malattia ti avvicini al mio abbraccio - Disease 5

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Disease 5. Puoi usare tre mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 6.

TRASFERIMENTO SPIRITUALE

Formula: Trakuma, At Vigam - Che questa ferita fatale sia curata

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Con questo incantesimo è possibile trasmettere un danno di tipo Soul da un corpo ad un altro. Il Sacerdote dovrà toccare il bersaglio e in contemporanea la vittima. Il contatto deve essere mantenuto per 10 secondi, al termine dei quali la vittima sarà affetta da un danno Soul, mentre nel bersaglio sarà ripristinato 1 punto Soul. Se i 10 secondi necessari vengono interrotti, sarà il Sacerdote a subire un danno Soul anziché la vittima. La vittima deve essere viva, ma non necessariamente cosciente.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO TRAKUMA

CONTROLLA NON MORTI DI MASSA

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Non morti io vi chiamo a me e con il mio potere vi controllo - Mass Control/Dismiss Undead 4

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Controllo/Congedo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Causa un effetto Mass Control (o Dismiss) Undead 4. Per dieci minuti i nonmorti devono eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). I nonmorti sanno di essere sotto controllo e di solito non gradiscono affatto la cosa.



TERRORE DELLA MORTE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Né scudi ne' mura vi proteggeranno dal mio Signore - Mass Magical Terror

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 125 exp

Effetti: I bersagli entro l'area d'azione subiranno la chiamata Magical Terror.

EMISSARIO DELLA MORTE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Sono l'emissario della morte giunto qui per giudicarti!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il personaggio ottiene 3 Resist alla chiamata Mortal per il resto della giornata.

RIFLETTI INCANTESIMO

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Rifletto il tuo incantesimo - Reflex

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa effetto Reflex su un incantesimo che è stato lanciato sul personaggio, ma il controincantesimo deve essere lanciato entro 2 secondi.

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

NEGAZIONE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam - Che la forza della magia vi allontani - Forbidding [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Questo sortilegio permette di dichiarare Forbidding. Il Sacerdote può decidere chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti. Mentre questo incantesimo è attivo il PG può muoversi solo ad una velocità di 1 passo ogni 3 secondi.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO TRAKUMA

PORTARE LA MORTE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam – Che le Sale dei Morti di aprano per voi! Mortal [locazione], Mortal [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 150 exp

Effetti: Con questa potente magia , il Sacerdote richiama la morte di uno o massimo due bersagli dichiarando quindi 2 volte Mortal.

ANNIENTARE LA NON MORTE

Formula: Kaynur Trakuma, At Vigam – Sparite da questo mondo impurità! Dismiss rank 9-10

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Congedo - **Costo:** 150 exp

Effetti: Con questa potente magia il Sacerdote dichiara Dismiss Undead rank 9 spendendo 9 mana. Al rank 10 si può dichiarare Dismiss rank 10 spendendo 10 mana.

INCANTESIMI DA SACERDOTE DI AKBAN

Invocazione: "Akban at Vigam".....

Invocazione Maggiore: "Kaynur Akban at Vigam".....

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO AKBAN

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: Akban, At Vigam - Il magico appaia ai miei occhi - Detect Fairy o Area Detect Power 9 m.

Raggio: Area / a distanza, 9 m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Sacerdote può scegliere se effettuare una chiamata di Detect Power ad Area 9 metri, oppure per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Fairy.

GUARIGIONE

Formula: Akban, At Vigam - La tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata ogni 10 secondi di contatto, senza interruzioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul o Mortal) su creature Living.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Akban, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Resist Power

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

DISSOLVI MAGIA

Formula: Akban, At Vigam - L'incantesimo sia inattivato - Remove Power 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcuno. Inoltre permette di dissolvere barriere magiche di rank 1

COLPO MAGICO

Formula: Akban, At Vigam - Che il potere magico ti ferisca - Enchanted [locazione]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Enchanted alla locazione dichiarata.

CONFUSIONE MENTALE

Formula: Akban, At Vigam - La tua mente e' confusa - Confuse

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Confuse nel bersaglio

PURIFICA VELENO NATURALE

Formula: Akban, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dal veleno - Remove Venom 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura Venom Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

INDIVIDUARE POSSESSIONE

Formula: Akban, At Vigam - Che io sia in grado di vedere ciò che vuole restare occultato - Detect Possession

Raggio: A tocco - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Sacerdote toccando il bersaglio sarà in grado di determinare se un soggetto è sotto una influenza esterna e posseduto, tuttavia non può individuare da quale tipo di entità e da quanto tempo.

AMICIZIA

Formula: Akban, At Vigam - Vi sia tra noi amicizia - Befriend

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Befriend su un bersaglio.

ADDESTRAMENTO SPIRITUALE

Formula: Akban, At Vigam - Dalla concentrazione deriva il sapere !

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diventa abile nell'uso di qualsiasi arma per un'ora.

INFONDERE CORAGGIO

Formula: Akban, At Vigam - non avrai paura del nemico!

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Magical Fear per 10 minuti.

BUON AUSPICIO

Formula: Akban, At Vigam - La fede mi/ti sia scudo contro il male

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può dichiarare Resist al prossimo colpo o effetto che subisce, di qualsiasi natura questo sia, fatta eccezione per Damned e Holy per tutti gli effetti di tipo Artefact e per Trappole e Animali di livello 8 o superiore.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO AKBAN

RIVITALIZZANTE

Formula: Akban, At Vigam - La tua carne torni viva e la tua ferita possa guarire completamente - Remove Mortal o cura

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il sacerdote può scegliere fra due utilizzi dell'incantesimo:

1- Dopo 10 secondi di contatto rimuove tutti i danni Mortal su tre locazioni dello stesso bersaglio o su 3 bersagli diversi

2 - Ogni 10 secondi di contatto cura 1 PF a locazione di un solo bersaglio fino a riportarlo completamente appieno. In questo caso l'incantesimo non può comunque durare più di 1 minuto.

PURIFICA MALATTIA NATURALE

Formula: Akban, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia - Remove Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Disease 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

PURIFICA MALATTIA NON MORTA

Formula: Akban, At Vigam - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo - Remove Decay 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Decay 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

LAME CRISTALLIZZATE

Formula: Akban, At Vigam - Affronta ciò che non è atteso - Enchanted x3 [locazioni]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Enchanted alle locazioni dichiarate. Puoi suddividere i danni tra più bersagli, ma qualora tu li diriga verso un unico bersaglio e unica locazione devi trasformare la chiamata in Triple Enchanted.



SANTUARIO

Formula: Akban, At Vigam - Mi sia concessa la grazia di preservare questo corpo (ripetere)

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Si comunica OOC al bersaglio che si sta effettuando un "Santuario". Vedi il capito "Il Combattimento e Azioni di Gioco" sottoparagrafo "Santuario" sul Tomo I - Manuale del Giocatore.

FIACCARE IL CORPO

Formula: Akban, At vigam - La vita sara' per te un faticoso cammino faticoso – Magical Sickness, 30 secondi

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un immediato effetto Magical Sickness al bersaglio per la durata di 30 secondi.

SOGNO

Formula: Akban, At Vigam - Il riposo ti porti consiglio

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Durante la notte successiva il bersaglio dell'incantesimo riceverà un sogno premonitore. I Master devono essere avvisati quando e su chi si lancia questo incantesimo.

BLOCCO

Formula: Akban, At Vigam - I tuoi muscoli si facciano rigidi - Halt

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene soggetto a Halt.

ESORCIZZARE

Formula: Akban, At Vigam [interpreta una cerimonia di 1 minuto in cui parli con il possedente] - Remove Possession 1

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Possession 1 su di un individuo posseduto da uno spirito. Il soggetto esorcizzato subisce l'effetto Triple Subdue se l'esorcismo ha avuto successo.

SCACCIA MALEDIZIONE INFERIORE

Formula: Akban, At Vigam - [interpreta una cerimonia di 1 minuto] - Remove Curse 2

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Curse 2 su di un individuo maledetto. Puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il Rank e portarlo a 3.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO AKBAN

EQUILIBRIO DELLA MENTE

Formula: Akban, At Vigam - Nulla turbera' la mia/tua mente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio può resistere ai prossimi 3 effetti Magical o inferiori per i prossimi 10 minuti

CONFUSIONE DI MASSA

Formula: Akban, at Vigam - Le vostri menti si confondano all'istante! - Mass Confuse

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 100 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Confuse.

SCACCIA MALEDIZIONE SUPERIORE

Formula: Akban, At Vigam - [Interpreta cerimonia di 1 minuto] - Remove Curse Rank 4

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa un effetto Remove Curse rank 4 , puoi usare 3 mana addizionali per aumentare il rank e portarlo a 5.

SUSSURRO DELLA MENTE

Formula: Akban, At Vigam - la tua anima sia libera da ogni costrizione - Remove Magical Beguile

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 125 exp

Effetti: In 10 secondi rimuove l'effetto Magical Beguile, ma nel far ciò porterà a zero la locazione testa con una chiamata Subdue.

INTUIZIONE ARCANI

Formula: Akban, At Vigam - L'intuito sostenga la conoscenza

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio, per dieci minuti, acquisisce l'abilità invocazione.

SILENZIO DI MASSA

Formula: Akban, At Vigam - Tacete tutti quanti, è un mio comando! - Mass Magical Mute

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 75 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Magical Mute.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO AKBAN

DEPIETRIFICARE

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - Che il tuo corpo sia libero dalla pietrificazione - Remove Magical Petrify

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa sul bersaglio un effetto Remove Magical Petrify

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

RIFLETTI INCANTESIMO

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - Rifletto il tuo incantesimo - Reflex

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa effetto Reflex su un incantesimo che è stato lanciato sul personaggio, ma il controincantesimo deve essere lanciato entro 2 secondi.

VISIONE DEL FUTURO

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - [Interpreta una cerimonia di 1 minuto]

Raggio: speciale - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dopo aver effettuato una cerimonia di 1 minuto permette di formulare una domanda specifica riguardante il futuro. La domanda può essere di qualsivoglia tipo. I responsi degli spiriti sono di solito comunicazioni telepatiche, anche se a volte possono rispondere in altro modo. L'incantesimo richiede la presenza di un Master. Una domanda non deve essere più lunga di dieci parole e la risposta può farsi attendere per ore. Puoi richiedere la visione solo una sola volta al giorno.

PARALISI CORPOREA

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - Il tuo corpo venga paralizzato - Halt 5 minuti

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il bersaglio diviene soggetto a Halt per 5 minuti

PARLARE CON LA DIVINITA'

Formula: Kaynur Akban, At Vigam - [vedi descrizione]

Raggio: Speciale - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Questo incantesimo richiede al sacerdote una cerimonia di 1 minuto. Permette di formulare una domanda specifica ad una qualsiasi divinità. La domanda può essere di qualsivoglia tipo, ma la divinità risponderà secondo il proprio punto di vista. I responsi della divinità sono di solito comunicazioni telepatiche, anche se a volte gli Dei hanno risposto in altro modo. L'incantesimo richiede la presenza di un master. Una domanda non deve essere più lunga di dieci parole e la risposta può farsi attendere per ore. Puoi scomodare le divinità una sola volta al giorno.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO AKBAN

CONOSCENZA ASSOLUTA

Formula: Kaynur Akban, At Vigam – La conoscenza fluisce in me come un fiume in piena!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 150 exp

Effetti: Il Sacerdote può porre 5 domande al suo Dio dal quale avrà risposte sempre corrette. L'incantesimo richiede la presenza di un Master. Una domanda non deve essere più lunga di dieci parole e la risposta può farsi attendere per ore.

ASSIMILARE ABILITA'

Formula: Kaynur Akban, At Vigam – Concedimi ora il tuo sapere fino all'ultimo tassello!

Raggio: Se stesso e 1 bersaglio - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 150 exp

Effetti: Toccando un bersaglio, consenziente o meno, per almeno 1 minuto si viene a conoscenza di tutte le sue abilità e si può scegliere di apprenderne 1, comprensivamente a tutte le sue variabili inferiori. Questo incantesimo dura 1 ora.

MAGIA DRUIDICA

All'inizio del loro cammino, i druidi selezionano un aspetto della natura al quale legarsi e che, non solo concede loro dei poteri, ma gli conferisce dei diversi incantesimi. I due aspetti principali sono quello Animale e quello Vegetale, al quale poi si unisce un'affinità elementale. Tale affinità si traduce in ulteriori abilità, legate all'elemento scelto, e ulteriori incantesimi, come di seguito mostrato. In conclusione, un druido si troverà alla fine con un cammino principale scelto tra Animale e Vegetale e con un sottocammino scelto tra uno dei 4 elementi.

CAMMINO ANIMALE

Invocazione Druidica: *"Allhyron At Haim"...*

Invocazione Druidica Maggiore: *"Darmon Allhyron At Haim"...*

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO CAMMINO ANIMALE

CONTROLLO DELLA BESTIA

Formula: Allhyron At Haim - Creatura dei boschi, ascolta i miei comandi – Control Beast 2

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Control su mostri della categoria Beast di Rank 2. Per dieci minuti la Bestia deve eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). La Bestia sa di essere sotto controllo e di solito non gradisce affatto la cosa.

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Allhyron At Haim - Resisto al tuo incantesimo - Resist Power

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

INDIVIDUAZIONE DELLA BESTIA

Formula: Allhyron At Haim - Bestia apparì ai miei occhi - Detect Beast

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Individuazione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il druido per un minuto potrà dichiarare su vari bersagli la chiamata Detect Beast.

VIPERA ILLUSORIA

Formula: Allhyron At Haim - Stringi la vipera nella tua mano - Fumble

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Fumble.

EMPATIA ANIMALE

Formula: Allhyrom At Haim - Se non nuocerai alle bestie loro non ti ghermiranno

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio può avvicinarsi alle creature animali di Rank 2 o inferiore senza che queste causino lui danno. Questo incantesimo non concede la capacità di catturare gli animali o di spostarli con le mani, tuttavia se il bersaglio compierà un'azione ostile nei confronti di tali creature allora verrà subito colpito dai loro effetti. L'incantesimo dura 10 minuti.

TEMPRA DEL DRUIDO

Formula: Allhyrom At Haim - Non percepirai alcuna fatica

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Magical Sickness per 1 ora.

PURIFICA MALATTIA NATURALE

Formula: Allhyrom At Haim - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia - Remove Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi cura una malattia naturale di Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

REPULSIONE FISICA

Formula: Allhyrom At Haim - Allontanati da me - Magical Repel

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un effetto Magical Repel.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO CAMMINO ANIMALE

PURGA DELL'ACIDO

Formula: Allhyron At Haim - Che questa ferita venga purgata dall'acido - Remove Acid

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il druido toccando una locazione afflitta da Acid, sarà in grado di rimuoverlo ma non di curare i punti ferita della locazione.

SPIRITO SELVAGGIO

Formula: Allhyron At Haim - Lo spirito selvaggio ti protegga

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio acquisisce 1 PF a tutte le locazioni per i successivi 10 minuti.

LENIRE LE PENE

Formula: Allhyron At Haim - La natura possa alleviare le tue pene - Remove Magical Pain/Sickness

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Ogni 10 secondi di contatto cura un effetto Magical Sickness o Magical Pain.

SCIAME D'API ILLUSORIO

Formula: Allhyron At Haim - Che tu venga avvolto da uno sciame d'api - Pain

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio vede uno sciame d'api attorno a sé e subisce l'effetto Pain.

GUARIGIONE

Formula: Allhyron At Haim - La tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata ogni 10 secondi di contatto e finché il contatto viene mantenuto senza interruzioni. Questa cura agisce solo su viventi e su ferite di tipo normale (non guarisce da veleni, malattie, da acido o danni Soul).

MORSO DELLA VIPERA

Formula: Allhyron At Haim - Che la vipera ti morda - Heavy Venom 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio dell'incantesimo viene colpito da un pericoloso veleno subendo Heavy Venom 1

CARICA DELLA MANDRIA

Formula: Allhyron At Haim - Fuggi dalla carica della mandria - Terror

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio dell'incantesimo vedrà materializzarsi di fronte a se una mandria impazzita che corre verso di lui, causando un effetto Terror.



INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO CAMMINO ANIMALE

OCCHIO DELL'AQUILA

Formula: Allhyron At Haim - Che io possa vedere cio' che all'occhio umano risulta invisibile

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Da questo momento e per 5 minuti il druido può vedere l'invisibile.

INVISIBILITA' NEI BOSCHI

Formula: Allhyron At Haim - Il mio/tuo corpo si confonda tra le fronde

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Per 10 minuti il bersaglio diverrà invisibile fintanto che si trova in un'area naturale (non dentro un edificio o su una strada battuta). Torna immediatamente visibile se attacca, con incantesimi o con armi, o se corre. Tuttavia potrà interagire con piccoli oggetti spostandoli, ma in questo caso le altre persone vedranno l'oggetto fluttuare nell'aria.

RIGENERAZIONE

Formula: Allhyron At Haim - La tua carne torni viva e la tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove tutti i danni Mortal su tre locazioni dello stesso bersaglio o bersagli diversi, rimanendo a contatto con ogni locazione ripristina 1 PF ogni 10 secondi. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti.

IMMUNITÀ ALLA PARALASI

Formula: Allhyron At Haim - Nulla puo' costringermi, nulla puo' fermarmi

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio diviene immune alla chiamata Magical Halt o Natural Petrify (a scelta) per 10 minuti.

SCIAME DI VIPERE

Formula: Allhyron At Haim - Stringete le vipere nelle vostre mani - Mass Magical Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 100 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione vedranno materializzarsi nelle loro mani delle vipere illusorie subendo la chiamata Mass Magical Fumble.

ISTINTO PRIMORDIALE

Formula: Allhyron At Haim - abbandonati al tuo istinto primordiale - Magical Fury

Raggio: A tocco - **Tipo:** Mentale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il bersaglio diverrà soggetto alla chiamata Magical Fury.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO CAMMINO ANIMALE

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Darmon Allhyron At Haim - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

CONTROLLO DELLA BESTIA DI MASSA

Formula: Darmon Allhyron At Haim - Che tutte le bestie rispondano ai miei comandi - Mass Control Beast 2

Raggio: Cono a 90° di 9m - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Causa un effetto Control 2 sulle Bestie nel raggio d'azione di Rank 4 o inferiore. Per dieci minuti le bestie devono eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). Le bestie sanno di essere sotto controllo e di solito non gradiscono affatto la cosa.



TERREMOTO

Formula: Darmon Allhyron At Haim - Che la terra tremi grazie alla mia magia - Earthquake Area 9 metri

Raggio: Area 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 100 exp

Effetti: Causa effetto Earthquake nell'area di 9 metri. Il druido non cadrà ma non potrà muoversi per fino quando non terminano le scosse.

AVATAR DELLA NATURA

Formula: Darmon Allhyron At Haim - La tua possanza possa risiedere in questo formidabile corpo

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il druido per le prossime 6 ore riceve 2 PF addizionali e diviene immune a Magical Pain e Magical Sickness.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO CAMMINO ANIMALE

SIGNORE DELLA NATURA

Formula: Darmon Allhyron At Haim – Io sono la foresta...io sono la Natura!

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Il druido per la prossima ora riceve 4 PF addizionali, diviene immune a Magical Pain e Magical Sickness ed ottiene 10 colpi speciali da utilizzare in combattimento, mentre viene pervaso dallo spirito di molteplici animali e combatte ferinamente come loro. Ognuno di questi colpi deve essere intervallato da un colpo di arma normale o da 1 intero secondo, contato da quando si termina di dichiarare la chiamata. I colpi fra cui è possibile scegliere durante un combattimento sono:

- Strikedown – 1 utilizzo (con arma o tocco)
- Fumble – 1 utilizzo (con arma o tocco)
- Repel – 1 utilizzo (con arma o tocco)
- Double – 1 utilizzo (con arma o tocco)
- Triple – 2 utilizzi (con arma a 2 mani o con due mani)
- Trample – 2 utilizzare (con arma a 2 mani o con due mani)
- Crush – 3 utilizzi (con arma a 2 mani o con due mani)
- Earthquake – 5 utilizzi (solo con due mani colpendo il terreno sotto se stesso)

CAMMINO VEGETALE

Invocazione Druidica: “*Paer At Haim*”...

Invocazione Druidica Maggiore: “*Darmon Paer At Haim*”...

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO CAMMINO VEGETALE

OSTILITÀ NATURALE

Formula: Paer At Haim - Che la pestilenza si diffonda - Disease 2

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il bersaglio subisce la chiamata Disease 2. Puoi utilizzare tre mana addizionali per aumentare il Rank di +1

CONTROMAGIA MINORE

Formula: Paer At Haim - Resisto al tuo incantesimo - Resist Power

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Permette di dichiarare Resist Power a un incantesimo fino al 3° cerchio. Non si può contrastare più di un incantesimo alla volta.

STERILIZZARE

Formula: Paer At Haim - Che ogni tossina scompaia - Remove Venom 2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'oggetto, il cibo o la bevanda toccati vengono purificati da ogni veleno di Rank 2 o inferiore.

ATTERRARE

Formula: Paer At Haim - Che tu sia spinto a terra! - Magical Strikedown

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa effetto Magical Strikedown

GUARIGIONE

Formula: Paer At Haim - La tua ferita possa guarire completamente

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata ogni 10 secondi di contatto, senza interruzioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni Soul o Mortal) su creature Living.

PURIFICA MALATTIA NON MORTA

Formula: Paer At Haim - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo - Remove Decay 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Decay1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

PURIFICA MALATTIA NATURALE

Formula: Paer At Haim - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia - Remove Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: In 10 secondi permette di dichiarare Remove Disease 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

SANTUARIO DELLA NATURA

Formula: Paer At Haim Mi sia concessa la grazia di preservare questo corpo (ripetere)

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incanto Cerimoniale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si comunica OOC al bersaglio che si sta effettuando un “Santuario”. Vedi il capito “Il Combattimento e Azioni di Gioco” sottoparagrafo “Santuario” sul Tomo I - Manuale del Giocatore.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO CAMMINO VEGETALE

PURIFICA VELENO NATURALE

Formula: Paer At Haim - Che il tuo corpo sia purgato dal veleno - Remove Venom 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: In 10 secondi cura Venom Rank 1. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

REVITALIZZARE VEGETALE

Formula: Paer At Haim - Possa questa erba rifiorire

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: L'erba così guarita riacquista i propri poteri per un nuovo utilizzo. Puoi utilizzare questo potere solamente una volta su ogni erba.

INFETTARE

Formula: Paer At Haim - Che questo cibo/Acqua venga contaminato/a

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Una quantità di cibo pari a un'insalatiera o di acqua pari a un recipiente da 5 litri o nella forma di una fonte, viene infettato dalla malattia. Da quel momento, chiunque attinga da quel cibo o da quell'acqua verrà infettato da un Disease 2. Quando lanci questo incantesimo dovrai innanzitutto posizionare il cartellino informativo specifico (il cui format ti verrà inviato dai master, così che tu possa stamparlo e averlo disponibile quando ti servirà). Dopodiché dovrai riferire a un master di averlo fatto, informandolo del rank della malattia e su cosa hai infettato.

MORBO VIRULENTO

Formula: Paer At Haim - La peste ti colga - Heavy Disease 1

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il bersaglio toccato diviene affetto da una morbo virulento subendo Heavy Disease 1

VERA RIMARGINAZIONE

Formula: Paer At Haim - Il tuo sangue sia purificato dalla morte - Remove Mortal

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tocca con la mano la locazione colpita e dopo 10 secondi dichiara Remove Mortal, ma non cura i PF della locazione.

FRANTUMARE

Formula: Paer At Haim - Il tuo oggetto vada in mille pezzi - Shatter [oggetto]

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dichiaro Shatter su un oggetto. Non ha alcun effetto su oggetti magici o incantati, artefatti, esseri viventi, oggetti non solidi o più larghi di 130x80cm. Le armature non possono essere danneggiate da questa magia.

PURGA DELL'ACIDO

Formula: Paer At Haim - Che questa ferita venga purgata dall'acido - Remove Acid

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il druido, toccando una locazione afflitta da Acid, sarà in grado di rimuoverlo ma non di curarla.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO CAMMINO VEGETALE

DEPIETRIFICARE

Formula: Paer At Haim - Che il tuo corpo sia libero dalla pietrificazione - Remove Magical Petrify

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 100 exp

Effetti: L'incantatore dichiara un Remove Magical Petrify su un bersaglio.



RADICI

Formula: Paer At Haim - Che tu sia preda della natura - Magical Halt

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 100 exp

Effetti: Delle radici spuntano dal terreno e avvolgono le gambe del bersaglio facendolo rimanere immobile sotto effetto Magical Halt.

TOCCO DELL'UNTORE

Formula: Paer At Haim - Subisci il tocco dell'untore - Heavy Disease 2

Raggio: A tocco - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 100 exp

Effetti: Il bersaglio toccato subisce Heavy Disease 2

CORTECCIA DELLA QUERCIA

Formula: Paer At Haim - Che io diventi come il legno della Sacra Quercia

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Per 5 minuti il bersaglio diverrà immune al danno base da arma.

INVISIBILITA' NEI BOSCHI

Formula: Paer At Haim - Il mio/tuo corpo si confonda tra le fronde

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 100 exp

Effetti: Per 10 minuti il bersaglio diverrà invisibile fintanto che si trova in un'area naturale (non dentro un edificio o su una strada battuta). Torna immediatamente visibile se attacca, con incantesimi o con armi, o se corre. Tuttavia potrà interagire con piccoli oggetti spostandoli, ma in questo caso le altre persone vedranno l'oggetto fluttuare nell'aria.

RADICI INTRALCIANTI

Formula: Paer At Haim - Alzatevi radici degli alberi - Mass Magical Strikedown

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 100 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Magical Strikedown. Puoi usare questo incantesimo solo all'aria aperta.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO CAMMINO VEGETALE

CONTROMAGIA MAGGIORE

Formula: Darmon Paer At Haim - Resisto al tuo incantesimo - Counterspell

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Controincantesimo - **Costo:** 125 exp

Effetti: Permette di dichiarare Counterspell a un incantesimo. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

TELETRASPORTO ARBOREO

Formula: Darmon Paer At Haim - Raccolgo il mio corpo e la mia anima, per seguire il sentiero dei boschi - Teleport

Raggio: Sé stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 100 exp

Effetti: Questo sortilegio permette al druido di trasportarsi di albero in albero. Il druido può alzare il dito quando tocca un albero e ricomparire a piacimento in contatto con un altro albero. Può apparire e ricomparire quante volte desidera entro trenta secondi dal lancio dell'incantesimo, può anche scomparire sempre per una durata massima di trenta secondi.

PIETRIFICARE

Formula: Darmon Paer At Haim - Il tuo corpo sia tramutato in dura e fredda pietra - Magical Petrify

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 125 exp

Effetti: Questo sortilegio rende il bersaglio soggetto a Magical Petrify. Mentre è in questo stato il bersaglio non può essere ferito fatta eccezione dai danni Crush che provocheranno un effetto Mortal sul bersaglio.



VITICCI IMPRIGIONANTI

Formula: Darmon Paer At Haim - Grossi alberi, rami intrecciati, liberate la vostra furia - Mass Halt

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 125 exp

Effetti: I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Halt per 10 secondi. Puoi usare questo incantesimo solo all'aria aperta.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO CAMMINO VEGETALE

RISVEGLIARE IL PLATANO PICCHIATORE

Formula: Darmon Paer At Haim – La Natura si opporrà ai miei nemici con estrema violenza!

Raggio: A distanza, 9 m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 150 exp

Effetti: Il Druido risveglia per un'ora un albero robusto, trasformandolo in un Platano Picchiatore che funge da guardiano per la zona. Fino a che il druido resta entro 3 metri dall'albero, può dichiarare Trample Crush una volta ogni 5 secondi contro un qualsiasi nemico che si avvicini entro 9 metri dal Platano risvegliato. **Se il druido si allontana a più di 3 metri dall'albero, l'incantesimo cessa.**



ELEMENTO ACQUA

Invocazione Druidica: “*Shin At Haim*”...

Invocazione Druidica Maggiore: “*Darmon Shin At Haim*”...

INCANTESIMI DI PRIMO CERCHIO ELEMENTO ACQUA

GLOBO DI GHIACCIO

Formula: Shin At Haim - Io evoco un globo di ghiaccio – Ice [a scelta a seconda della locazione Magical Fumble, Magical Strikedown, Double] [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Ice Double se il colpo è diretto al torso o alla testa, Ice Magical Fumble se è diretto alle braccia, Ice Magical Strikedown se diretto alle gambe.

LAMA DI GHIACCIO

Formula: Shin At Haim - Che quest'arma si muti in ghiaccio magico

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio deve dichiarare Ice per i prossimi 5 colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è legato al personaggio e non l'arma. Se il Druido utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti Mana anziché 1. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.

EMOCONTROLLO

Formula: Shin At Haim - Che il potere dell'acqua ti guarisca

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Restituisce 1PF alla locazione toccata. Se invece questo incantesimo viene lanciato mentre sta piovendo e il bersaglio si trova sotto la pioggia o se la ferita viene lavata con **abbondante** acqua, allora la magia cura tutta la locazione. Questa guarigione funziona solo su ferite di tipo normale (non causate da veleni, malattie o altro) e su creature della categoria Living.

CONDENSAZIONE

Formula: Shin At Haim - Ch'io possa creare l'acqua

Raggio: A una distanza massima di 2cm - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido può creare dell'acqua in un contenitore della grandezza di un bicchiere (30 cl) condensandola dall'aria. In alternativa può utilizzare l'incantesimo per spegnere un fuoco causato dall'effetto Burn all'istante oppure può creare l'ingrediente “Acqua della Sorgente” (1 dose).

PURIFICA CIBI O BEVANDE

Formula: Shin At Haim - Che la magia dell'acqua purifichi questo [cibo, bevanda]

Raggio: A una distanza massima di 2cm - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Elimina tutti i veleni e le malattie da un cibo (1 chilo) o una bevanda (1 litro) di Rank 3 o inferiore.

INCANTESIMI DI SECONDO CERCHIO ELEMENTO ACQUA

STILETTO DI GHIACCIO

Formula: Shin At Haim - Io evoco il prisma di ghiaccio nelle mie mani – Ice Through x2

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Ice Through su due bersagli diversi. Qualora non ci fossero tutti i bersagli necessari l'incantesimo termina senza risolversi.



MANTO D'ACQUA

Formula: Shin At Haim - Che l'acqua mi avvolga e mi protegga

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Resist ai successivi 3 colpi normali, elementali o enchanted (eccetto Through) che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Fumble. In ogni caso l'incantesimo ha termine dopo 10 minuti.

CURA MALATTIE

Formula: Shin At Haim - Che l'acqua purifichi il tuo corpo

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Dopo essersi concentrati 10 secondi sul bersaglio, cura malattie di Rank 2. Questo incantesimo non cura o guarisce alcun danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

STASI

Formula: Shin At Haim - Che l'acqua mi dia la forza di preservare questo corpo [ripetere]

Raggio: A tocco - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si comunica OOC al bersaglio che si sta effettuando un "Santuario". Vedi il capito "Il Combattimento e Azioni di Gioco" sottoparagrafo "Santuario" sul Tomo I - Manuale del Giocatore.

INCANTESIMI DI TERZO CERCHIO ELEMENTO ACQUA

CONGELARE IL TERRENO

Formula: Shin At Haim- Che il suolo congeli... ora! – Mass/Area MagicalStrikedown

Raggio: Cono a 90° di 9 metri o area di 3 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tutti coloro che sono nell'area di effetto (il druido può scegliere se effettuare un effetto ad Area di 3 metri o a Cono di 9 metri) subiscono Magical Strikedown.

EMORIGENERAZIONE

Formula: Shin At Haim– Che l'acqua risani le ferite più gravi

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove tutti i danni Mortal su tre locazioni dello stesso bersaglio o bersagli diversi ma non ripristina i punti ferita delle locazioni.

FLUIDITA'

Formula: Shin At Haim– Che l'acqua sostenga il mio cammino verso luoghi lontani

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Questo sortilegio trasporta istantaneamente il PG e tutto ciò che sta fisicamente trasportando ad un circolo rituale o di trasporto attivo, oppure entro 100 metri da dove si trovava (lo spostamento deve avvenire entro 30 secondi). Il PG non può teletrasportare più di un essere che non deve essere necessariamente consenziente, ma può portare tutto l'equipaggiamento che riesce a sollevare da terra. Il PG può scegliere la destinazione. Questo sortilegio non consente viaggi attraverso piani o verso altri mondi. Per teletrasportare un altro essere deve rimanere in contatto con questi mentre recita l'intera formula.

INCANTESIMI DI QUARTO CERCHIO ELEMENTO ACQUA

BUFERA DI CORDAVALLHA

Formula: Darmon Shin At Haim- Evoco la bufera affinché vi spazzi via tutti! – Mass Double Ice [Torso], Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Mass Double Air al Torso, Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble.



ACQUA PURIFICATRICE

Formula: Darmon Shin At Haim - Che il tuo corpo sia purificato – Remove Venom 7/Decay Rank /Disease 7

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 75 exp

Effetti: Dopo essersi concentrato per 10 secondi cura tutti i veleni, malattie, malattie non morte di Rank 7 o inferiore. Questo incantesimo non cura i danni che le affiliazioni avevano già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati. Il bersaglio subirà la chiamata Pain per 10 secondi poi subirà la chiamata Sickness per 30 minuti.

INCANTESIMI DI QUINTO CERCHIO ELEMENTO ACQUA

FORMA D'ACQUA RINVIGORENTE

Formula: Darmon Shin At Haim – L'acqua fonte della vita scorre attraverso me ed alimenta il mio potere! - Speciale

Raggio: Se stesso **Tipo:** Incantesimo attivo **Costo:** 150 exp

Effetti: Il druido diventa interamente di acqua per 10 minuti. Fino a che resta in questa forma può curare 1 PF a tocco ogni 5 secondi, è immune ai danni normali e Double di qualsiasi natura, a Burn, ai danni Fire ed Ice e può dichiarare resist ai prossimi 6 colpi che riceve ed ai quali non è immune. Se i colpi erano sferrati in mischia allora dichiara Resist Strikedown. Infine per tre volte durante il lancio di questo incantesimo può effettuare un soffio di acqua dalla bocca, dichiarando Mass Triple Strikedown.



ELEMENTO TERRA

Invocazione Druidica: “*Rhov At Haim*”...

Invocazione Druidica Maggiore: “*Darmon Rhov At Haim*”...

INCANTESIMI DEL PRIMO CERCHIO ELEMENTO TERRA

CREAZIONE TELLURGICA

Formula: Rhov At Haim - Io plasmo questa roccia

Raggio: A tocco - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il druido può trasformare da una roccia un minerale in base al proprio rank secondo la seguente tabella:

rank 1: genera una pepita di stagno

rank 3: può scegliere se creare una pepita di rame o inferiore

rank 5: può scegliere se creare una pepita di ferro o inferiore

rank 7: può scegliere se creare una pepita di argento o inferiore

rank 9: può scegliere se creare una pepita di oro o inferiore.

DARDO GEOMANTICO

Formula: Rhov At Haim - Io evoco un dardo di magica pietra – Earth Double [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Double Earth alla locazione dichiarata.

ARTIGLIO DELLA TERRA

Formula: Rhov At Haim - Che quest'arma sia di l'Artiglio della Terra

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara Earth per i prossimi 5 colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è legato al personaggio e non l'arma. Se il Druido utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di Mana del Primo Cerchio anziché 1. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.

ARMATURA DEL GEOMANTE

Formula: Rhov At Haim – Che il potere della Terra mi circonda di un'armatura magica

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si tratta di una magia versatile che permette di creare un'armatura magica tanto più forte quanto maggiore è il potere magico che viene speso per crearla.

- Consumando 2 punti mana dal rank 3 riceve 2 PA anziché 1.

- Consumando 3 punti mana dal rank 5 riceve 3 PA anziché 1.

- Consumando 4 punti mana dal rank 7 riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per un'ora.

- Consumando 5 punti mana dal rank 9 riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per sei ore.

Questo punto armatura è riparabile solamente se il Druido indossa una vera armatura.

PIOGGIA DI SASSI

Formula: Rhov At Haim – Che una pioggia di sassi vi colpisca – Magical Strikedown, Magical Confuse

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Una pioggia di sassi piove sopra due diversi bersagli entro 9 metri dal Druido, causando Magical Strikedown al primo e Magical Confuse al secondo.

INCANTESIMI DEL SECONDO CERCHIO ELEMENTO TERRA

MANTO DELLA TERRA

Formula: Rhov At Haim - Che la dura roccia mi ricopra e mi protegga

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Resist ai successivi 3 colpi normali, elementali o enchanted (eccetto danni Through) che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Strikedown. L'incantesimo ha comunque termine dopo 10 minuti.

SCAGLIAROC CIA

Formula: Rhov At Haim - Io evoco un freccia di Terra – Earth Double [locazione], Magical Strikedown

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Earth Double più la chiamata Magical Strikedown a un bersaglio.

ROVINA DELL'ACCIAIO TEMPRATO

Formula: Rhov At Haim - Il tempo corrompe ogni cosa – Shatter [due oggetti]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: I due oggetti indicati subiscono la chiamata Shatter. Gli oggetti che possono essere bersaglio di questa magia sono armi, piccoli oggetti o scudi.

INTERROGARE LA TERRA

Formula: Rhov At Haim– Che la terra mi dia le risposte

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: il Druido entra in comunione con la terra. Egli deve stare 5 minuti seduto sul terreno naturale, concentrato. Alla fine di questo tempo, potrà fare una domanda alla terra su qualcosa che è accaduto nel luogo nel passato. Le risposte saranno sempre molto istintive e primitive e terranno in considerazione che la terra percepisce solo determinate cose. Questo incantesimo necessita la presenza di un Master.

INCANTESIMI DEL TERZO CERCHIO ELEMENTO TERRA

ASSESTAMENTO TELLURICO

Formula: Rhov At Haim – Che la terra si muovi al mio comando – Mass Magical Strikedown

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetto: Causa un effetto Magical Strikedown a chiunque si trovi nell'area di effetto.

RADICI

Formula: Rhov At Haim – Che le radici ti avvolgano – Halt 5 minuti

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico – **Costo:** 50exp

Effetti: Causa un effetto Halt per 5 minuti.

RIMUOVI PIETRIFICAZIONE

Formula: Rhov At Haim – Che ka pietra ritorni carne – Remove Magical Petrify

Raggio: A tocco – **Tipo:** Guarigione – **Costo:** 50 exp

Effetti: L'incantesimo serve a rimuovere gli effetti Magical Petrify

INCANTESIMI DEL QUARTO CERCHIO ELEMENTO TERRA

PIETRIFICAZIONE

Formula: Darmon Rhov At Haim– Che il tuo corpo sia tramutato in pietra – Magical Petrify

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa nel bersaglio Magical Petrify. Mentre è in questo stato il bersaglio non può essere ferito fatta eccezione dai danni Crush al torso che provocheranno un effetto Mortal sul bersaglio.

TERREMOTO

Formula: Darmon Rhov At Haim- Che la terra tremi sotto i vostri piedi – Earthquake

Raggio: Area di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il mago dichiara Earthquake. Chi ha lanciato l'incantesimo rimarrà in piedi ma non potrà muoversi dall'epicentro del terremoto, potrà comunque compiere azioni restando fermo sul posto.

INCANTESIMI DEL QUINTO CERCHIO ELEMENTO TERRA

FORMA DELLA MONTAGNA GRANITICA

Formula: Darmon Rhov At Haim – Il mio corpo è possente come la montagna più maestosa!

Raggio : Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 150 exp

Effetti: Il Druido diventa interamente di pietra per 10 minuti. Fino a che resta in questa forma, non può correre, può dichiarare Triple Earth Strikedown a tocco ogni 5 secondi, è immune ai danni normali e Double di qualsiasi natura, a Repel, Strikedown e Trumple, ai danni Air ed Earth e può dichiarare resist ai prossimi 6 colpi che riceve ed ai quali non è immune. Se i colpi erano sferrati in mischia allora dichiara Resist Strikedown. Ottiene inoltre 2 PA ad ogni locazione riparabili e per tre volte durante il lancio di questo incantesimo può effettuare un soffio di rocce dalla bocca, dichiarando Mass Trilple Strikedown.



ELEMENTO FUOCO

Invocazione Druidica: “Ker At Haim”...

Invocazione Druidica Maggiore: “Darmon Ker At Haim”...

INCANTESIMI DEL PRIMO CERCHIO ELEMENTO FUOCO

PROTEZIONE DALLE FIAMME

Formula: Ker At Haim – Che le fiamme non siano per me mortali

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Per la durata di 10 minuti gli effetti della chiamata Burn non si estendono alle locazioni adiacenti, ma in ogni caso feriscono la locazione colpita.

GLOBO DI FUOCO

Formula: Ker At Haim - Io evoco un globo di fuoco ardente - Double Fire [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa un danno Double Fire alla locazione dichiarata.

SPADA FIAMMEGGIANTE

Formula: Ker At Haim, Che quest'arma sia di fuoco

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Fire per i prossimi 5 colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è associato al personaggio e non all'arma. Se il Druido utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di Mana del Primo Cerchio anziché 1. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.

PIROTECNICA

Formula: Ker At Haim - Che il fuoco venga a me e illumini tutto con la sua fiamma accecante - [Mass/Area] Blind

Raggio: Cono a 90° di 9 metri o area di 3 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Se il Druido si trova entro tre metri dal fuoco (non è sufficiente quello di una candela, ma si deve trattare del fuoco di un camino o di un falò) può invocare il suo aiuto e tramutarlo in luci accecanti dichiarando Area Blind o Mass Blind. Tali aree di effetto avranno come punto di partenza il Druido e non il fuoco.

ESSENZA DEL FUOCO

Formula: Ker At Haim - Che la mia mano bruci più del fuoco

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Tutti coloro che toccano o vengono toccati dal mago subiscono la chiamata Burn. L'incantesimo ha la durata di 1 minuto. Quest'incantesimo può anche essere usato per liberarsi da corde e legacci (anche se legati con l'abilità nodi sicuri), a patto che non siano di metallo e sempre a patto che il Druido sia nelle condizioni necessarie a lanciare l'incantesimo. In questo caso saranno necessari almeno 10 secondi perché si riesca a liberarsi.

INCANTESIMI DEL SECONDO CERCHIO ELEMENTO FUOCO

FOLATA BRUCIANTE

Formula: Ker At Haim – Che un getto di fuoco colpisca il mio nemico - Burn

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: La vittima viene colpita da un getto di fiamme che parte dalla mano del Druido e che lo avvolgono, facendogli subire un danno Burn.

MANTO DI FUOCO

Formula: Ker At Haim - Che il fuoco mi avvolga e mi protegga

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Resist ai successivi 3 colpi normali, elementali o enchanted (eccetto Through) che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Burn. In ogni caso l'incantesimo ha termine dopo 10 minuti.

FUOCO TEMPRATORE

Formula: Ker At Haim - Che le fiamme sanino il mio corpo

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 25 exp

Effetti: Quando lancia questo incantesimo il mago deve essere fisicamente a circa 1 metro da un fuoco più grande di quello generato da una candela. Il Druido deve volgere i palmi al fuoco e ogni 10 secondi di conteggio ininterrotto potrà curarsi 1 PF a una locazione. Continuando a concentrarsi potrà, con lo stesso incantesimo, curare anche altre locazioni. Può tuttavia curare solamente ferite di tipo normale (non derivati da Veleni, Malattie o danni Soul).

FONDERE IL METALLO

Formula: Ker At Haim - Il fuoco fonde ogni cosa - Shatter o Remove Shatter [oggetto]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 25 exp

Effetti: Si può decidere se dichiarare Shatter o Remove Shatter, a scelta, su un oggetto.

INCANTESIMI DEL TERZO CERCHIO ELEMENTO FUOCO

FRECCIA DI FUOCO

Formula: Ker At Haim - Dalle mie mani, io creo una freccia di fuoco - Double Burn Through

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Causa Double Burn Through su un bersaglio.

CICATRIZZARE COL FUOCO

Formula: Ker At Haim - Un guerriero sopravvive ad ogni ferita

Raggio: A tocco - **Tipo:** Guarigione - **Costo:** 50 exp

Effetti: Dopo 10 secondi di contatto rimuove il danno inflitto da una ferita Mortal e ripristina tutti i punti ferita della locazione. Appena il bersaglio viene curato subisce Pain alla locazione.

METALLO ROVENTE

Formula: Ker At Haim - Che il metallo diventi rovente - Mass Magical Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Tutti i bersagli nell'area di effetto subiscono Mass Magical Fumble.

INCANTESIMI DEL QUARTO CERCHIO ELEMENTO FUOCO

PALLA DI FUOCO

Formula: Darmon Ker At Haim - Che un'esplosione di fiamme vi incenerisca - Mass Burn

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Burn al Torso a tutti i bersagli nell'area dell'incantesimo.

OCCHI DI FUOCO

Formula: Darmon Ker At Haim - Che il mio sguardo vi terrorizzi - Mass Magical Terror

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Controllo - **Costo:** 75 exp

Effetti: Il personaggio dichiara Mass Magical Terror a tutti i bersagli nell'area dell'incantesimo.



INCANTESIMI DEL QUINTO CERCHIO ELEMENTO FUOCO

IRA DEL FUOCO DISTRUTTORE

Formula: Darmon Ker At Haim – Le Fiamme divampano su di me e dei nemici non restano che ceneri!

Raggio: Se stesso **Tipo:** Incantesimo attivo **Costo:**150 exp

Effetti: Il Druido si avvolge di fiamme diventa interamente fatto di fuoco per 10 minuti. Fino a che resta in questa forma può dichiarare a tocco Triple Fire ogni 5 secondi, è immune ai danni normali e Double di qualsiasi natura, a Burn, ai danni Fire ed Ice e può dichiarare Resist ai prossimi 6 colpi che riceve ed ai quali non è immune. Se i colpi erano sferrati in mischia allora dichiara Resist Burn. Infine per tre volte durante il lancio di questo incantesimo può effettuare un soffio di fiamme dalla bocca dichiarando Mass Double Fire Burn.



ELEMENTO ARIA

Invocazione Druidica: “Ank At Haim”...

Invocazione Druidica Maggiore: “Darmon Ank At Haim”...

INCANTESIMI DEL PRIMO CERCHIO ELEMENTO ARIA

LAME AZZURRE

Formula: Ank At Haim - Io evoco le lame azzurre - Air [locazione] [x2]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo magico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Causa due distinti danni Air alle locazioni dichiarate. Puoi dichiarare entrambi i colpi verso lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi.

SPADA DEI VENTI

Formula: Ank At Haim - Io evoco il potere dell'aria in quest'arma

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il personaggio bersaglio dichiara Air per i prossimi 5 colpi portati con la propria arma. L'incantesimo termina comunque dopo 10 minuti o se l'arma viene rotta. N.B. l'arma non può essere ceduta, in quanto l'incantesimo è legato al personaggio e non l'arma. Se il Druido utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti Mana anziché 1. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.

SOFFIO DI VENTO

Formula: Ank At Haim - Chiamo a me il soffio del vento – Magical Repel [x2]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Magical Repel verso due avversari diversi. Entrambe le chiamate devono essere dichiarate subito, non è possibile conservare questo incantesimo.

SCUDO DI VENTO

Formula: Ank At Haim – Che il vento si frapponga a mia difesa

Raggio: A tocco - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido si tocca l'avambraccio, qui si condensa uno scudo magico che egli può usare per parare i colpi come se fosse un normale scudo. L'incantesimo ha termine dopo 10 minuti o se il braccio viene colpito da danno Crush o Shatter.

VENTO DI PROTEZIONE

Formula: Ank At Haim - Che l'aria mi protegga

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: L'aria vortica attorno al Druido quando questo è in combattimento. Il bersaglio guadagna 1 punto ferita allocazionale per la durata di 10 minuti.

INCANTESIMI DEL SECONDO CERCHIO ELEMENTO ARIA

ARCO DI ZAFFIRO

Formula: Ank At Haim - Che l'aria sia la mia arma - Air Repel x5

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Fisico - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido deve compiere, per ogni dardo che lancia, l'azione di caricare e tendere un arco immaginario. Potrà scagliare fino a 5 dardi magici. Mentre questo incantesimo è attivo il Druido non può spostarsi se non sul posto per puntare il bersaglio. Se si sposta di anche solo un metro l'incantesimo avrà termine. Con questo incantesimo il Druido può scagliare 5 frecce immaginarie, imitando l'azione di tendere la corda e caricare l'arco. Ogni freccia causa Air Repel, puoi lanciare al massimo 1 freccia ogni tre secondi. L'incantesimo terminerà comunque dopo 10 minuti.

MANTO DELL'ARIA

Formula: Ank At Haim - Che l'aria mi copra e mi protegga

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Il Druido dichiara Resist ai prossimi 3 colpi normali, elementali o enchanted (eccetto Through) che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Repel. L'incantesimo ha termine comunque dopo che sono trascorsi 10 minuti.

SPARIRE NEL VENTO

Formula: Ank At Haim – Che il mio corpo si confonda col vento

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Per 10 minuti il Druido diventa invisibile. E' libero di muoversi, ma torna immediatamente visibile se attacca o lancia incantesimi e non può interagire con nessun oggetto.

ESSENZA DEL VENTO

Formula: Ank At Haim – Ch'io sia immoto come nebbia, intangibile come aria

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Incantesimo Attivo - **Costo:** 25 exp

Effetti: Per 10 minuti il Druido è immune alle armi non-magiche. E' immune anche a Magical Repel, Magical Strikedown e Magical Pain, ma deve rimanere fermo sul posto. Se si muove l'incantesimo ha termine.

INCANTESIMI DEL TERZO CERCHIO ELEMENTO ARIA

MISCHIARSI COL VENTO

Formula: Ank At Haim – Ch'io possa muovermi libero come vento verso luoghi lontani

Raggio: Se stesso - **Tipo:** Speciale - **Costo:** 50 exp

Effetti: Questo sortilegio trasporta istantaneamente il PG e tutto ciò che sta fisicamente trasportando ad un circolo rituale o di trasporto attivo, oppure entro 100 metri da dove si trovava (lo spostamento deve avvenire entro 30 secondi). Il PG non può teletrasportare più di un essere, che non deve essere necessariamente consenziente, ma può portare tutto l'equipaggiamento che riesce a sollevare da terra. Il PG può scegliere la destinazione. Questo sortilegio non consente viaggi attraverso piani o verso altri mondi. Per teletrasportare un altro essere deve rimanere in contatto con questi mentre recita l'intera formula.

TURBINE

Formula: Ank At Haim - Che il turbine porti scompiglio tra voi – Air Magical Repel, Air Magical Strikedown, Air Magical Fumble

Raggio: A distanza, 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: Il druido dichiara Air Magical Repel, Air Magical Strikedown, Air Magical Fumble su tre bersagli diversi. Tutte le chiamate devono essere seguite in questo ordine e dichiarate subito, non è possibile conservare questo incantesimo. Se non ci sono sufficienti bersagli allora le altre chiamate andranno perse.

FULMINE

Formula: Ank At Haim- Che la potenza del fulmine si abbatta su di voi! – Double Air Through [locazione]

Raggio: A distanza, 9m - **Tipo:** Colpo magico - **Costo:** 50 exp

Effetti: : Il mago dichiara Double Air Through a una locazione a scelta.

INCANTESIMI DEL QUARTO CERCHIO ELEMENTO ARIA

TEMPESTA DI SHEMTEK

Formula: Darmon Ank At Haim - Evoco la tempesta affinché vi spazzi via tutti! – Mass Double Air, Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble

Raggio: Cono a 90° di 9 metri - **Tipo:** Colpo Magico - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Mass Double Air al Torso, Mass Magical Strikedown, Mass Magical Fumble.

NEGAZIONE

Formula: Darmon Ank At Haim - Esseri immeritevoli che il vento vi tenga lontani da me! - Forbidding [ripetere]

Raggio: Area 3m - **Tipo:** Incanto cerimoniale - **Costo:** 75 exp

Effetti: Causa Forbidding. Il PG può decidere chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti.

INCANTESIMI DEL QUINTO CERCHIO ELEMENTO ARIA

FORMA DELL'URAGANO DEVASTATORE

Formula: Darmon Ank At Haim– Io sono come l'aria, leggero, inconsistente, ma letale!

Raggio: se stesso **Tipo:** Incantesimo attivo **Costo:**150 exp

Effetti: Il Druido diventa interamente di aria per 10 minuti. Fino a che resta in questa forma può dichiarare Double Air Repel a tocco ogni 3 secondi, è immune ai danni normali e Double di qualsiasi natura, a Repel e Strikedown, ai danni Air ed Earth e può dichiarare resist ai prossimi 6 colpi che riceve ed ai quali non è immune. Se i colpi erano sferrati in mischia allora dichiara Resist-Fumble. Infine per tre volte durante il lancio di questo incantesimo può effettuare un soffio di aria dalla bocca, dichiarando Mass Double Fumble.