

*Alae Noctis*

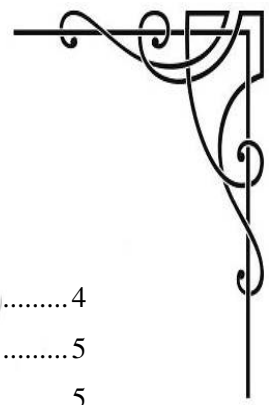
Libro 00  
I  
Il Tomo del Potere Magico



a cura di  
Alae Noctis G.R.O. Associazione Culturale

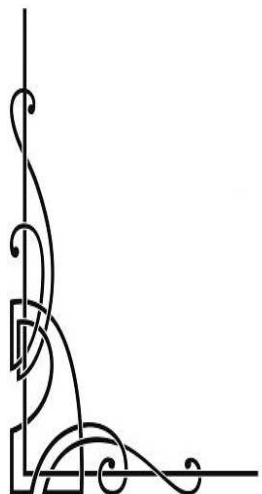
Revisione 2.1





## Sommario

Introduzione.....	4
La Magia.....	5
Apprendimento nuovi incantesimi .....	5
Incantesimi del Mago Accademico .....	6
Evocazione .....	6
Negromanzia .....	11
Abiurazione .....	16
Ammaliamento .....	22
Divinazione .....	27
Magia Pura .....	32
Illusione .....	37
Trasmutazione .....	42
Incantesimi del Mago Elementale .....	47
Incantesimi Accademici di Base – Mago Elementale .....	47
Areomanzia - Aer .....	52
Idromanzia - Aqua .....	59
Piromanzia - Ignis.....	66
Geomanzia - Humus .....	72



## Introduzione

Abbiamo suddiviso il manuale in vari Libri. Questo è il Tomo del Potere Magico. In questa sezione potrai trovare gli incantesimi di Maghi Accademici ed Elementalisti.

Ti auguriamo buona lettura e soprattutto buona avventura.

4



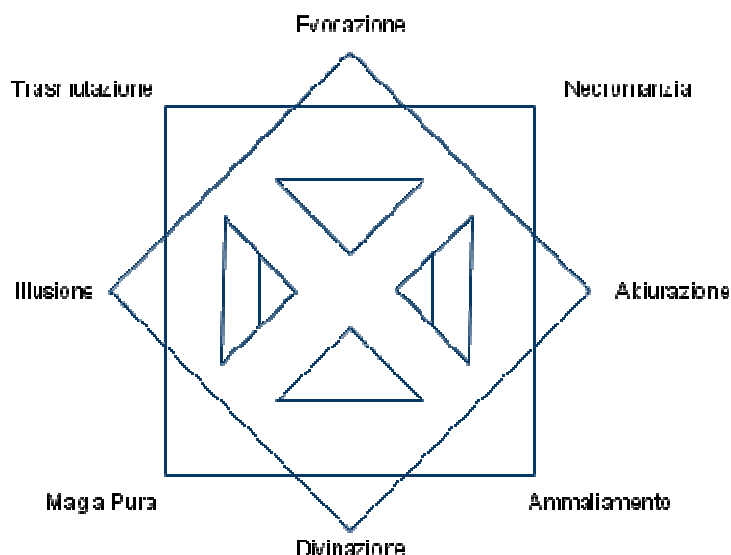


## La Magia

Come abbiamo anticipato nel Libro I – Manuale del Giocatore, nelle Terre di Taarlach ogni tipo di magia o potere fluisce attraverso i Cristalli Sorgente. Anche il mago per canalizzare la magia ha bisogno di questa speciale pietra. Solitamente il Cristallo viene consegnato, ereditato e difficilmente trovato per caso. Un Cristallo quando trova una persona degna, con del potere sopito dentro di se, si lega ad essa e niente e nessuno può scindere questo legame. Pertanto ogni mago avrà il proprio cristallo che dovrà tenere in mano mentre casta l'incantesimo, in modo che il Potere fluisca in esso e attraverso le parole dell'incanto prenda vita. Il grimorio acquista a questo punto un mero utilizzo di archivio dei propri incantesimi. Qualora il personaggio perda il proprio grimorio potrà pertanto lanciare gli incantesimi senza malus... sempre che si ricordi l'esatta formula!

I più dotti tendono ad dividere la magia in otto scuole, secondo alcune teorie, un Cristallo possiede tutte e otto i tipi di magie in modo equo, ma è molto più accreditata l'ipotesi che ogni cristallo sia più carico di energia di un determinato tipo almeno dopo un certo periodo. E' probabile infatti che il continuo utilizzo di un certo tipo di magia tenda a squilibrare il cristallo rendendolo più carico di una magia di un certo tipo che di un'altra.

Il **Mago Accademico** e il **Mago Elementalista** apprendono le magie in modo diverso e con uno schema ben definito. (Per il corretto apprendimento leggere il capitolo sul Manuale del Giocatore relativo alla Magia)



### Apprendimento nuovi incantesimi

Chiunque voglia apprendere un nuovo incantesimo dovrà spendere una certa quantità di exp (variabile da incantesimo ad incantesimo). Nella descrizione di ogni incantesimo è specificato il costo di punti esperienza necessari per l'acquisizione della magia.

Per chi fa parte della corporazione dei maghi l'acquisizione avviene senza altri costi monetari, mentre per chi non ne fa parte, è necessario pagare anche un'ulteriore quota sulla base della tabella sotto riportata:

Incantesimo del Primo Cerchio	Incantesimo del Secondo Cerchio	Incantesimo del Terzo Cerchio	Incantesimo del Quarto Cerchio	Incantesimo del Quinto Cerchio
5 De	1 Sc	2 Sc	3 Sc	5 Sc

Per l'apprendimento di nuovi incantesimi si dovrà selezionare dalla propria scheda del Profilo Utente, sul sito [www.alae noctis.it](http://www.alae noctis.it), il link "Acquisisci Incantesimi".

## ***Incantesimi del Mago Accademico***

Vi sono otto scuole di magia che riepiloghiamo di seguito:

<b>Evocazione</b>	è la scuola che insegna ad evocare materiali ed elementi
<b>Necromanzia</b>	è la scuola della non morte
<b>Abiurazione</b>	è la scuola che usa la magia per effetti di tipo difensivo
<b>Ammaliamento</b>	è la scuola che manipola la mente
<b>Divinazione</b>	è la scuola che usa la magia per leggere il futuro e lo stato delle cose
<b>Magia Pura</b>	è la scuola che usa la magia pura per generare effetti tipicamente di attacco
<b>Illusione</b>	è la scuola che attraverso la magia crea illusioni
<b>Trasmutazione</b>	è la scuola che trasforma il proprio corpo, potenziandolo

Il **Mago Accademico** inizierà la sua carriera scegliendo incantesimi del Primo e del Secondo Cerchio da 5 liste di scuole.

Per come si effettua la scelta degli incantesimi si rimanda al nel Manuale del Giocatore (Libro I).  
Di seguito riportiamo gli **incantesimi base del Mago Accademico**.

6



### **Evocazione**

#### *Incantesimi di Primo Cerchio*

##### **PURGA DELL'ACIDO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che la ferita sia lavata dall'acido che la corrode

**Azione:** Toccare la locazione ferita che si desidera curare

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Mantenendo per 10 secondi il contatto con la locazione danneggiata, trasforma una ferita di tipo Acid in una ferita di tipo normale, quindi guaribile con le normali tecniche o incantesimi appropriati. Questo incantesimo non cura alcun punto ferita.

##### **PURIFICA VELENO NATURALE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che il tuo corpo sia purgato dal veleno – Remove Natural Venom Rank 2-3

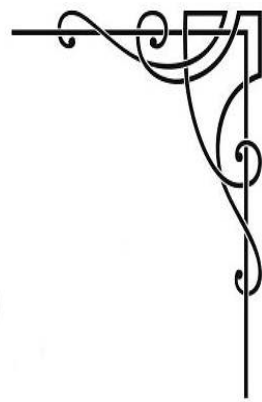
**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** In 10 secondi cura veleni naturali di Rank 2 (Rank 3 per i maghi che hanno scelto evocazione come propria linea di Magia) o inferiore. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad esso legati.



### **SILENZIO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che la tua voce si trasformi in silenzio – Body Mute

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene soggetto a effetto Body Mute.

### **SUONO STORDENTE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la tua mente si confonda – Body Confuse

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene soggetto all'effetto Body Confuse.

### **FOLATA DI VENTO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Io chiamo il soffio del vento – Body Repel

**Azione:** Indica o tocca i bersagli

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago convoglia un turbine di vento che gli permette di dichiarare Repel verso un avversario.

7

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

#### **SFERA DELL'OSCURITA'**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che una sfera di oscurità ti avvolga – Body Blind, [se sei un evocatore puoi dichiarare in aggiunta anche] Body Mute

**Azione:** Indica il bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Body Blind sul bersaglio. Qualora l'incantatore appartenga alla scuola di evocazione il bersaglio sarà soggetto sia a Body Blind che a Body Mute.

#### **BARRIERA SONICA**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia voce diventi il mio scudo

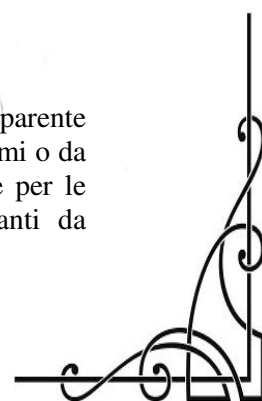
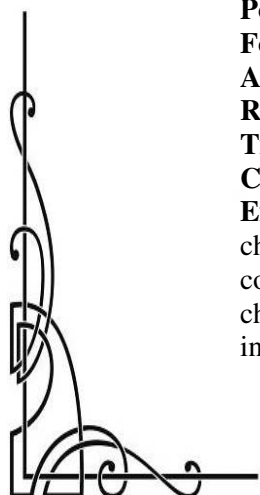
**Azione:** Portare entrambe le mani davanti al corpo con le palme rivolte in avanti.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per la durata di 10 minuti, le parole del mago si condensano in una barriera trasparente che si para dinnanzi a lui: il mago può dichiarare Immune ai primi 3 danni derivanti da armi o da contatto (ad esempio l'attacco del Ghoul), di qualsiasi natura essi siano fatta eccezione per le chiamate crush e shatter che distruggono la barriera al primo colpo. Effetti derivanti da incantesimi andranno a segno normalmente.



### **PURIFICA VELENO NATURALE MAGGIORE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che anche il veleno più resistente sia purgato dal tuo corpo – Remove Natural Venom Rank 4-5

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** In 10 secondi cura veleni naturali di Rank 4 (o Rank 5 per chi ha scelto come linea di Magia Evocazione) o inferiore che stiano affliggendo il personaggio bersaglio. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad esso legati.

### **LAMPO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che questo lampo laceri le vostre carni – Enchanted [locazione] su 2-3 bersagli

**Azione:** Indica il/i bersaglio/i

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago evoca un lampo di energia che si divide in 2 scariche (o 3 scariche se la linea di magia scelta del mago è Evocazione) di energia magica che gli permettono di dichiarare fino a due (o tre per gli Evocatori) danni Enchanted che possono essere suddivisi su 2 (o 3) diverse locazioni e/o bersagli nel raggio di azione dell'incantesimo.

8

### **SCUDO SONICO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il mio scudo rifletta i suoni

**Azione:** Portare una mano davanti al corpo con il palmo rivolto in avanti.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Concede l'immunità a tutti gli incantesimi di bardica fino al terzo cerchio per la durata di 5 minuti. Il mago deve dichiarare Resist agli incantesimi di bardica di primo, secondo e terzo cerchio.

### *Incantesimi di Terzo Cerchio*

### **SAETTA DI URANON**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Evoco la saetta a colpire il mio nemico – Double Enchanted, Enchanted, Mind Confuse

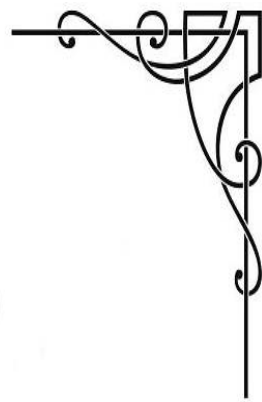
**Azione:** Indica il/i bersaglio/i

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalla mano della mano parte una saetta che permette al mago di dichiarare, in quest'ordine, Double Enchanted, Enchanted, Mind Confuse. I danni e gli effetti della saetta possono essere suddivisi su fino a tre bersagli entro tre metri uno dall'altro.



### **SACCA MAGICA**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che questo oggetto sia nascosto agli occhi degli stolti

**Azione:** tocca l'oggetto

**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.

### **LUCI DANZANTI DI LYKOS**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Evoco le danzanti luci di Lykos – Mass Mind Distract

**Azione:** Apri le braccia a formare un cono di 90°

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalle mani del mago scaturiscono numerosi luci che catturano l'attenzione dei presenti che subiscono gli effetti di un Mass Mind Distract.

### **AUSTERA PAROLA DEL SILENZIO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - A me solo sia concesso di parlare - Mass Mind Mute

**Azione:** Apri le braccia a formare un cono di 90°

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Mind Mute.

### **COMPRESIONE DEI LINGUAGGI PARLATI**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Le tue parole non sono più oscure ai miei orecchi

**Azione:** Il mago sfiora i suoi occhi con la mano

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il bersaglio, per dieci minuti, riesce a comprendere i linguaggi parlati che altrimenti non comprenderebbe.

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

### **CONTROMAGIA MAGGIORE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

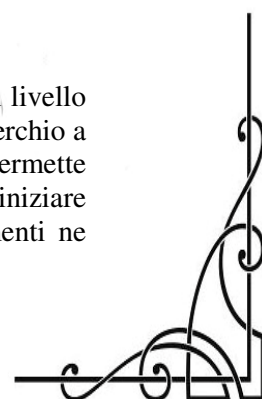
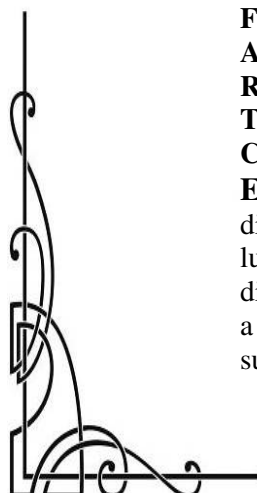
**Azione:** Indica la creatura o cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9m

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti non subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



### **FOLGORE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io evoco la forza della folgore – Crush, Double Enchanted, Enchanted

**Azione:** Indica il/i bersaglio/i

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75

**Effetti:** Il mago richiama una Folgore che colpisce gli avversari con la propria scia di distruzione. Il Mago può dichiarare Crush, Double Enchanted, Enchanted, in quest'ordine e che possono essere suddivisi su 3 diverse locazioni/bersagli, che si trovino entro 3 metri gli uni dagli altri.

### **LA LUCE ABBAGLIANTE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io evoco la luce abbagliante del sole – Mass Body Blind

**Azione:** Allarga le braccia avanti a sè

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75

**Effetti:** Il mago richiama una luce fortissima che colpisce gli avversari in un cono di 9 metri con vertice il mago lasciandoli accecati (Body Blind).

### **TELETRASPORTO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum, raccolgo il mio corpo e la mia anima, per oltrepassare il cancello del vuoto - Teleport

**Azione:** Recita le parole e alza un dito per indicare che non sei più lì al termine dell'incantesimo

**Raggio:** Trasporta il mago entro 100 metri da dove si trovava o a un circolo di teletrasporto a sua scelta

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75

**Effetti:** questo sortilegio trasporta istantaneamente il mago e tutto ciò che sta fisicamente trasportando 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.

### **RESUSCITARE FAMIGLIO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Piccolo amico, che tu possa tornare in vita

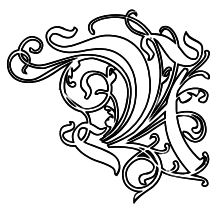
**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 75

**Effetti:** L'incantatore resuscita il proprio famigliaio. In questo modo i malus dovuti alla morte del famigliaio si annullano immediatamente e si riattivano i bonus generati dall'animale. Per maggiori chiarimenti sui famigliaio si rimanda alle abilità avanzate.



## Necromanzia

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **PAURA**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che le tue membra rifuggano dal mio cospetto – Mind Fear

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima è impaurita dal mago ed è costretta a fuggire da lui.

#### **CONTROLLA NONMORTI**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Nonmorto io ti controllo – Contro/Dismiss undead rank 2/3

**Azione:** Tocca o Indica il bersaglio

**Raggio:** A tocco o A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Control o Dismiss su un Nonmorto di Rank 2 (3 se il Mago è un Necromante) o inferiore. Per dieci minuti il nonmorto deve eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). Il nonmorto sa di essere sotto controllo e di solito non gradisce affatto la cosa. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Control Undead.

**Nota:** puoi controllare un Massimo di un Non Morto alla volta con quest'incantesimo

#### **ARMA DELLA ROVINA**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che quest'arma diventi per te fonte di dolore

**Azione:** Crea in terra un cerchio

**Raggio:** Se stesso e fino a 1 metro di area intorno a sé

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago tocca un'arma e questa acquisisce il potere di chiamare Acid per la durata di 10 minuti. Qualora il mago appartenga alla scuola della necromanzia potrà scegliere come effetto dell'arma fra Acid e Damned.

#### **SGUARDO DEL VAMPIRO**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Il mio sguardo ti rende amico – Pattern Befriend

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Spirituale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Pattern Befriend su un bersaglio per 10 minuti.

### SUCCHIAVITA

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum, La mia mano ti sottragga la vita – Enchanted through

**Azione:** Porta la mano davanti alla faccia e pronuncia la formula

**Raggio:** A Tocco

**Tipo:** Tocco Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago si lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) o per un Massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Il tocco causa un danno di tipo Trought ad una locazione bersaglio toccata, il PF verrà invece aggiunto al mago che ha lanciato l'incantesimo; il mago può scegliere quale a locazione aggiungere questo PF. In nessun caso è permesso al mago superare il limite Massimo dei suoi PF. Questo incantesimo può essere utilizzato solamente su esseri viventi.

### Incantesimi di Secondo Cerchio

#### LAMA DEL DOLORE

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che il dolore vi attanagli

**Azione:** Tocca una lama

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La lama oggetto dell'incantesimo potrà dichiarare Body Pain ai prossimi 3 colpi che questi vadano a segno o meno. Come effetto secondario la lama dichiara, per questi 3 colpi, Enchanted. La lama rimane incantata con questa magia per 10 minuti.

#### PURIFICA MALATTIA NON MORTA

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che il tuo corpo sia purgato dal Morbo – Remove Un dead Disease Rank 3/4

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

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

#### ARMATURA DI OSSA

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che le ossa siano la mia difesa

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago acquisisce la possibilità di dichiarare fino a 5 Resist al danno di tipo sharp (inclusi pugnali da lancio e frecce), per 10 minuti.



## CONTROLLARE NON-MORTI 2

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Nonmorto io ti controllo – Control/Dismiss Undead rank (pari alla metà del rank del mago arrotondato per difetto)

**Azione:** Tocca o Indica il bersaglio

**Raggio:** A tocco o A distanza, 9 metri

**Tipo:** speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Control o Dismiss su un Nonmorto di Rank pari o inferiore a metà del proprio Rank (arrotondato per difetto) o, nel caso di un mago necromante, a metà del proprio Rank (arrotondato per difetto) + 2. Per dieci minuti il nonmorto deve eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). Il nonmorto sa di essere sotto controllo e di solito non gradisce affatto la cosa. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Control Undead.

Nota: puoi controllare un Massimo di un Non Morto alla volta con quest'incantesimo

## MANTO DEL DOLORE

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Chi osa colpirmi possa perire dal dolore

**Azione:** Toccarsi il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

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

13

### Incantesimi di Terzo Cerchio

## FRECCE D'OSSA

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Ossa dannate colpite i miei nemici! – Damned Through x 2/3

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalle dita del mago partono 2 (3 per i maghi Necromanti) frecce fatte di ossa che colpiscono il bersaglio causandogli un danno Damned che possono essere suddivisi su 3 diverse locazioni/bersagli, entro 3 metri gli uni dagli altri.

## RITO OSCURO

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che questo sventurato defunto possa servire la non morte

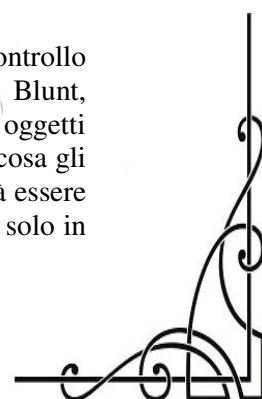
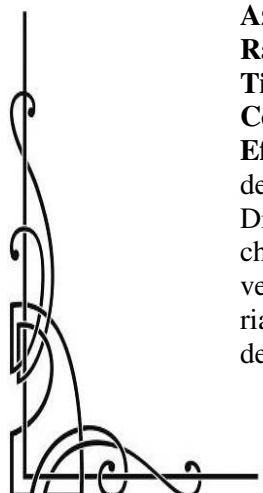
**Azione:** Toccare il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il bersaglio (che deve essere morto) può essere rialzato come Nonmorto sotto il Controllo del mago. Questi avrà le stesse caratteristiche che aveva da vivo, diverrà immune al Blunt, Disease, Venom, Fatal ed effetti mentali, ma non potrà lanciare incantesimi o utilizzare oggetti che non siano armi. Potrà solamente combattere in corpo a corpo o spostarsi a seconda di cosa gli venga comandato dal mago. Il non morto rimarrà attivo per 10 minuti dopodiché non potrà essere rianimato. **ATTENZIONE:** questo incantesimo può essere insegnato solo ai Necromanti o solo in determinate circostanze in gioco.



### URLO STRAZIANTE

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che l'urlo dei morti vi prenda – Mass Mind Fear

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** La voce del mago è così bassa e roca che sembra che i morti stessi parlino per lui, chi lo ascolta non può fare a meno di fuggire per evitare di esser presa dai morti: i bersagli nel raggio d'azione subiscono Mass Mind Fear.

### FANTASMA

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Assumo la forma intangibile del Fantasma

**Azione:** Toccare il bersaglio

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene incorporeo, ma visibile per 10 minuti, durante questo periodo non può però muoversi. Il soggetto che subisce l'incantesimo non può far cessare l'effetto prima che siano trascorsi i 10 minuti della durata totale dell'incantesimo.

### TOCCO DEL GHOUL

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che il mio tocco sia quello del Ghoul – Venom Body Paralyze Rank 3

**Azione:** Alza la mano aperta davanti ai tuoi occhi col palmo rivolto verso di sé

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Tocco Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago si lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) o per un Massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Se il braccio viene colpito prima del contatto si subirà il danno normalmente e il colpo si considererà parato e non andato a segno.

### Incantesimi di Quarto Cerchio

### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9m

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



### **CORROMPERE IL CORPO**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Sia tu fulminato dinnanzi a me - Damned Bolt [locazione]

**Azione:** Indica la creatura o cosa che intendi colpire

**Raggio:** A distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Un Dardo sacro si materializza dalle dita del mago e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno Damned Bolt alla locazione dichiarata. Questo danno distrugge l'armatura e manda la locazione direttamente a -1. Non ha effetto contro personaggi fuori vista.

### **FULMINE DELL'APOCALISSE**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Sia tu fulminato dinnanzi a me - Damned Bolt [locazione]

**Azione:** Indica la creatura o cosa che intendi colpire

**Raggio:** A distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Un Dardo sacro si materializza dalle dita del sacerdote e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno Damned Bolt alla locazione dichiarata. Questo danno distrugge l'armatura e manda la locazione direttamente a -1. Non ha effetto contro personaggi fuori vista.

### **PESTILENZA**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che le vostre carni vengano corrotte dal morbo – Mass Undead Disease Rank 3

**Azione:** Apri le braccia a formare un cono di 90°

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** I bersagli entro il raggio d'azione subiranno la chiamata Undead Disease Rank 3

### **CONTROLLA NON-MORTI DI MASSA**

**Scuola:** Necromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Non morti io vi chiamo a me e con il mio potere vi controllo – Mass Contro/Dismissl undead rank 3

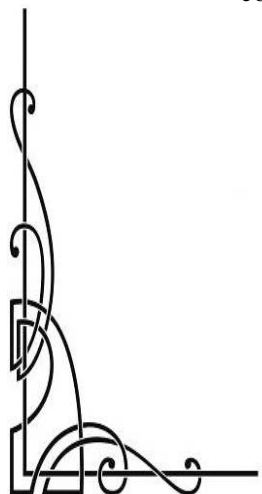
**Azione:** Apri le braccia a formare un cono di 90°

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Causa un effetto Control o Dismiss su i Nonmorti nel raggio d'azione di Rank 3 o inferiore. Per dieci minuti i nonmorti devono eseguire i comandi impartiti in modo appropriato (senza fraintendimenti). I nonmorti sa di essere sotto controllo e di solito non gradiscono affatto la cosa. Una contromagia o un effetto Iron Will non possono contrastare un Control Undead.





## Abiurazione

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **ARMATURA DI SHAPESH**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che la magia mi circondi con un'armatura magica

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago 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 un punto Mana di Magia di 2° Cerchio riceve 2 PA anziché 1.
- Consumando un punto Mana di Magia 3° Cerchio riceve 3 PA anziché 1.
- Consumando un punto Mana di Magia 4° Cerchio riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per un'ora.

16

#### **DISSOLVI POTERE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Il sortilegio latente, si dissolva sovente – Remove Power

**Azione:** Toccare la locazione o l'oggetto che si desidera venga affetto dall'incantesimo

**Raggio:** A tocco o a distanza, 2cm

**Tipo:** Contrincantesimo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcosa, qualcuno o su un'area con un diametro o una larghezza non superiore a tre metri.

#### **CONTROMAGIA MINORE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Resisto al tuo incantesimo – Resist Power

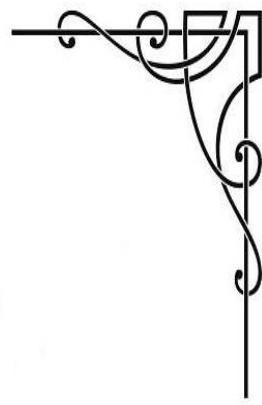
**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare. Se eseguito su se stesso annulla l'effetto di un incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio, se lanciato su qualcun'altro cancella gli effetti di un incantesimo di primo cerchio. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



### **SCUDO DI LAME**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che uno scudo di lame sia la mia difesa (ripetere)

**Azione:** Si tocca il braccio secondario con la mano principale

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Fintanto che il mago ripete la formula, può dichiarare Retribution agli attacchi che gli infliggono punti ferita. Non può dichiarare retribution ad attacchi che danneggino l'armatura.

### **SFOCATURA MAGICA**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la mia figura si renda indefinita agli occhi del nemico

**Azione:** Si passa una mano aperta davanti al viso

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago può chiamare 5 Immune contro attacchi che provengono da frecce, dardi e tutte le armi da lancio. La durata Massima dell'incantesimo è di 10 minuti.

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

17

### **CANTO DEI SANTUARI**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che io sia protetto da (scegliere fra lame, martelli o proiettili)

**Azione:** Sollevare entrambe le mani sopra la testa per tutta la durata del canto

**Raggio:** Se stesso e fino ad altre due persone in contatto con il mago

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Coloro che sono interessati da questo potere sono immuni ai danni delle normali armi da taglio (Sharp) botta (Blunt) o dai proiettili di balestre e frecce a seconda dell'arma invocata nella formula (lame/martelli/proiettili).

L'incantesimo dura finché persiste il canto senza interruzione o finché il mago non viene colpito da altro (per esempio un incantesimo, un'arma diversa da quella invocata, ecc.). Il mago e le eventuali altre persone protette possono muoversi durante il canto, ma non possono correre.

### **SCUDO MAGICO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia magia crei uno scudo magico a mia difesa

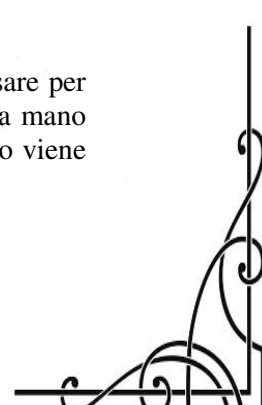
**Azione:** La mano principale tocca l'avambraccio secondario

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago 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.



### **MANTO DELL'OCCULTAMENTO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum, Che nessuna magia mi possa individuare

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rende più difficile l'individuazione del mago tramite metodi di individuazione magici (ad esempio pendolino magico o incantesimi di divinazione) incrementando, per questo solo proposito, il rank del mago 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.

### **PROTEZIONE DA INCANTESIMI MINORE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io sia protetto dalla magia

**Azione:** Si tocca il petto con una mano

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago può chiamare fino a 3 Resist Spell contro incantesimi di tipo Mind o Body di primo, secondo o terzo Cerchio. La durata Massima dell'incantesimo è 1 ora.

18

### **BLOCCO FISICO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che i tuoi muscoli si facciano rigidi come pietra – Body Halt

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene soggetto a Body Halt.

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### **SANTUARIO DEL CANTO MAGICO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io sia protetto dalle forze Incantate/Dannate/Sacre [uno a scelta fra i tre] (ripetuto)

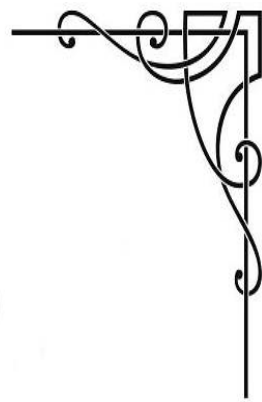
**Azione:** Si tocca il petto con una mano

**Raggio:** Se stesso e fino ad altre due persone in contatto con il mago

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Fintanto che il mago ripete la formula “che io sia protetto dalle forze Incantate/Dannate/Sacre [uno a scelta fra i tre]”, il mago è immune a scelta a una tra le chiamate Enchanted, Damned o Holy 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'

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io sia protetto dagli incantesimi

**Azione:** Si tocca il petto con entrambe le mani

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago diviene immune agli incantesimi di primo, secondo e terzo 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 addosso 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.

### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

19

### REPULSIONE NON MORTA

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Nonmorti allontanatevi immediatamente da me, ve lo ordino! - Forbidding Undead Rank

**Azione:** Stendere il braccio davanti a sé con il palmo della mano aperto rivolto all'esterno

**Raggio:** Area 3 m

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo è simile al forbidding, ma agisce solo su Nonmorti e non necessita che il mago continui a ripetere la formula affinché abbia effetto. Quando l'incantesimo viene lanciato il mago dichiara: Forbidding Undead Rank x (metà del rank generico del mago arrotondato per difetto) per 5 minuti. Per tutta la durata dell'incantesimo, fino a quando il mago tiene il braccio steso davanti a sé, tutti i non morti di rank uguale o inferiore a quello dichiarato devono rimanere ad almeno 3 metri dal mago senza la possibilità di avvicinarsi in alcun modo.

### INTOCCABILE

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Il tuo tocco non può farmi nulla

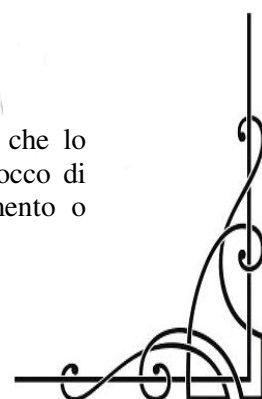
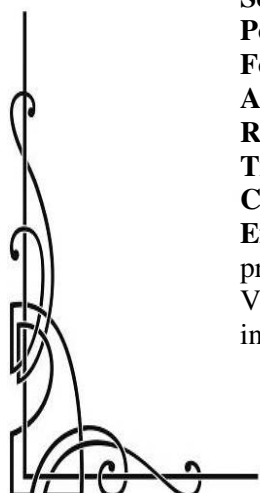
**Azione:** Si tocca il petto con una mano

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il corpo del mago viene coperto da una sottilissima pellicola di magia pura che lo protegge da tutti gli effetti a "tocco" (ad esempio gli incantesimi tocco del Ghoul o tocco di Verays o le malattie e i veleni che agiscono per contatto piuttosto che per ingerimento o iniezione).



### Incantesimi di Quarto Cerchio

#### **NEGAZIONE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che la forza della magia vi allontani da me - Forbidding  
[ripetere]

**Azione:** Alzare le mani al cielo

**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 chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti.

#### **RIFLETTI INCANTESIMO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che la tua magia si ritorca su di te! – Reflect Spell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il bersaglio può essere un incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio. L'incantesimo viene riflesso verso colui che lo ha lanciato. Colui che lo ha lanciato può comunque eseguire una contromagia se è sufficientemente veloce, in questo caso l'incantesimo sarà dispellato.

#### **SCUDO DELLO SPIRITO**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che la mia anima sia protetta dal male

**Azione:** Il mago si tocca il petto

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il bersaglio può dichiarare "Resist" contro i prossimi tre colpi di tipo Fatal che lo affliggerebbero. L'incantesimo termina dopo 10 minuti

#### **PROTEZIONE MENTALE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che la mia mente sia inviolabile

**Azione:** Il mago si tocca la testa

**Raggio:** Se 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 Mind di qualunque cerchio di potere essi siano.



### **DONO DELLA VITA**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che il dono della vita sia forte in me

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il personaggio, per 10 minuti, acquisisce la capacità di rigenerare le ferite. Ogni 10 secondi recupera un PF a una locazione a sua scelta. Non possono essere rigenerate ferite derivate da Acido o da Fuoco, potranno invece esser rigenerate quelle derivate da malattie e veleni.



## Ammaliamento

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **L'ABBRACCIO DI IYRTU**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Vi sia tra noi un forte legame di amicizia – Mind Befriend

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Mind Befriend su un bersaglio.

#### **DISTRAZIONE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia magia distraiga la tua mente – Mind Distract

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Mind Distract su un bersaglio.

#### **MANIPOLAZIONE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia magia possa soggiogare la tua mente – Mind Controll  
[Rank1-3]

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Mind Controll Rank 1 su un bersaglio. Qualora il mago appartenga alla scuola di Ammalimento causa effetto Mind Controll Rank 3.

#### **FORZA SPIRITUALE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Il mio spirito è forte, la mia mente resistente

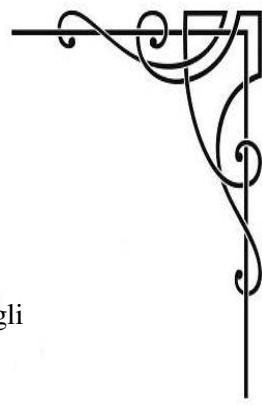
**Azione:** Il mago

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dona immunità a Mind Befriend e Mind Enthral per un'ora (3ore se il mago è un ammaliatore).



### **AFFARI D'ORO**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che voi siate amici inseparabili - Mind Befriend fra 2 bersagli

**Azione:** Toccare se stessi

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Permette al mago di vendere ad un'altra persona UN SINGOLO oggetto a più del 5% o acquistare UN SINGOLO oggetto a meno del 5% del costo reale. Questo incantesimo deve essere lanciato prima della trattativa e dopo aver pattuito il prezzo il mago deve comunicare di aver lanciato in precedenza l'incantesimo. Il venditore non potrà esimersi dal vendere o comprare l'oggetto con la maggiorazione del prezzo dovuto all'incantesimo. Qualora il mago appartenga alla scuola di Ammalimento la percentuale varia dal 5% al 20%.

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

### **SONNO**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che tu dorma un sonno profondo - Mind Sleep

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima cade in un pesante sonno magico e non può essere svegliata in alcun modo e per nessun motivo per i primi dieci secondi, dopodiché dorme normalmente per altri dieci minuti e può essere svegliata da rumori molto forti o se scossa per cinque secondi. Quindi il normale parlare, la recitazione di formule o simili non svegliano la vittima, mentre il rumore di una battaglia può svegliare il bersaglio.

### **AFFASCINARE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che la mia voce ti affascini e mi renda irresistibile – Mind Enthral

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio sarà soggetto all'effetto Enthral. L'attenzione del bersaglio è attirata da colui che ha originato l'effetto e perdura finché chi lo ha generato continua a parlare o a fare gesti amichevoli al bersaglio.

### **IL TRADITORE DI TARN**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che voi siate presi dall'odio reciproco – Mind berserk su 2 bersagli

**Azione:** Indica o tocca i bersagli

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** I due bersagli indicati provano odio reciproco e si attaccheranno l'un l'altro sotto gli effetti di un Mind Berserk che ha termine solo quando uno dei due bersagli sarà a terra morto, morente o svenuto. In ogni caso l'effetto del Berserk dura al massimo 1 minuto.



### LA CALMA DI LIKOS

**Scuola:** Ammaliamento

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che una calma innaturale ti blocchi – Mind Halt

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio cade vittima della chiamata Mind Halt.

### IL CORAGGIO DI DAIN

**Scuola:** Ammaliamento

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il tuo spirito indomito non tema più nulla

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene immune a paura e terrore per un'ora (3 ore se il mago è un ammaliatore), dichiara Resist solo se questi sono di origine Mind.

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### CURA DELLA MENTE

**Scuola:** Ammaliamento

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la tua mente sia nuovamente libera

**Azione:** Toccare il bersaglio e mantenere il contatto per 10 secondi

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Mantenendo il contatto per 10 secondi rimuove qualsiasi effetto mentale attivo sul bersaglio.

#### TELEPATIA

**Scuola:** Ammaliamento

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - La mia mente ora legge i pensieri – Rank [pari a quello del mago]

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo ha effetto solamente su bersagli di Rank pari o inferiore a quello dichiarato. Se ha effetto, il mago può sondare la mente del bersaglio componendo una domanda che richieda un sì od un no secco come risposta. Il bersaglio dovrà rispondere sinceramente e né lui né chi gli sta intorno avranno percezione né della domanda né della risposta, tranne ovviamente il mago stesso. A rank 10 il mago può fare 2 domande.

#### FURIA DELL'INDOMITO

**Scuola:** Ammaliamento

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che tu sia preda dello Spirito della furia – Mind Berserk

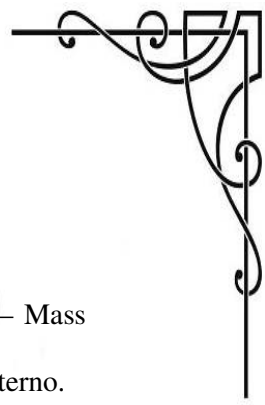
**Azione:** Indica o Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il bersaglio subisce la chiamata Mind Berserk.



### **L'AURA FULGIDA DI TERAMOK**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Annebbio la mente ed i pensieri e voi sarete miei amici – Mass Mind Befriend

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** La voce del mago è così suadente che chi lo ascolta non può fare a meno di divenire suo amico.

### **MENTE PENETRANTE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Apri la tua mente al mio sguardo – Double Artefact Through

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago penetra nell'essenza stessa del bersaglio. Ciò è molto pericoloso e provoca un enorme affaticamento. Il mago può quindi dichiarare Double Artefact Through conto un bersaglio ma subisce a sua volta All Location Subdue. Una volta che si sarà ripreso subirà un effetto Mind Sickness per 5 minuti. Nota che il mago subisce gli effetti collaterali dell'incantesimo anche se questi viene disperso.

25

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

#### **LE CATENE DI CALOE**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che tu sia legato al volere della mia mente – Mind Beguile

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il bersaglio sarà soggetto all'effetto Mind Beguile.

#### **IL SORRISO DI ABULLA**

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che la mia voce vi affascini tutti – Area Mind Enthral

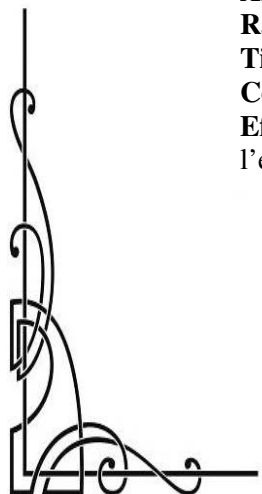
**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Area di 3 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** La voce del mago è così suadente che chi lo ascolta el raggio di 3 metri cade sotto l'effetto Mind Enthral.



### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### PARALISI MENTALE

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che il tuo corpo venga paralizzato – Mind Paralyze

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago penetra nella testa del bersaglio e blocca qualsiasi suo pensiero facendogli perdere ogni capacità motoria. Il bersaglio diviene soggetto a Mind Paralyze.

### AMNESIA

**Scuola:** Ammalimento

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Ch'io possa strappare i tuoi ricordi dalla tua debole mente – Pattern Forget

**Azione:** Tocca la testa del bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Spirituale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il bersaglio perde completamente i ricordi degli avvenimenti degli ultimi 10 minuti, comprese le persone che ha incontrato.



Incantesimi di Primo Cerchio

**PENDOLINO MAGICO**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Evoco la forza divinatorice in questo pendolo – Rank del personaggio (+2 se il Mago è un Divinatore)

**Azione:** Tenere con una mano l'oggetto o l'immagine della persona cercata e con l'altra lasciar dondolare il pendolino su una mappa

**Raggio:** -

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Tramite il pendolino si individua approssimativamente dove si trova un soggetto di cui si possiede un oggetto personale o un ritratto, rispetto ad una mappa della zona. La mappa deve essere corretta, il rank del soggetto cercato non deve essere superiore a quello dichiarato dal mago e l'oggetto personale deve essere effettivamente qualcosa che sia legato strettamente alla persona, come un cappello o un oggetto posseduto da molti anni dal soggetto stesso. Un vestito o un quaderno non sono considerati oggetti personali. Questo incantesimo richiede un master.

**INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che il magico appaia ai miei occhi – Area Detect Magic

**Azione:** Solleva una mano aperta verso l'alto.

**Raggio:** Ad area 3 metri intorno al mago

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 30 secondi puoi sentire se c'è del potere all'interno di qualsiasi oggetto entro tre metri da te. Questo incantesimo non rivela la potenza del potere trovato, cosa faccia un oggetto e nemmeno come attivarlo. È in genere necessario un arbitro o un organizzatore che ti informino di ciò che hai individuato. Questo potere rivela anche incantesimi di lunga durata come armature, canti e simili. Creature magiche o che emanano un'aura magica si devono rivelare al mago. Gli oggetti e creature devono essere visibili al mago perché le possa identificare come magiche. Le creature che rientrano nella categoria bersaglio dell'incantesimo devono palesarsi alzando brevemente la mano.

**INDIVIDUAZIONE DEI NONMORTI**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che i nonmorti si rivelino a me – Area Detect Undead - 9 metri

**Azione:** Solleva una mano aperta verso l'alto.

**Raggio:** Ad area, 9 metri intorno al mago.

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rivela quali creature fra quelle in un raggio di 9 metri sono Nonmorti (se ce ne sono) e il loro Rank. Tutti i Nonmorti nel raggio d'effetto dal mago devono alzare un braccio e dire "Si" oppure attrarre l'attenzione del mago e rivelare il proprio Rank. Ogni Nonmorto individuato da questo incantesimo si rende conto di essere stato individuato. Solo il mago che ha lanciato il potere è a conoscenza dei risultati dell'individuazione, gli altri personaggi non ne sono a conoscenza, neppure se sono anch'essi maghi e i giocatori devono comportarsi di conseguenza.

### **BUON AUSPICIO**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che io possa prevedere in anticipo i tuoi colpi

**Azione:** Toccare il petto del bersaglio

**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 Artefact)

### **INDIVIDUA INTERAZIONE DEMONIACA**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Il male si riveli ai miei occhi – Area Detect Demon 9 metri

**Azione:** Solleva una mano aperta verso l’alto.

**Raggio:** Ad area 9 metri intorno al mago.

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rivela quali creature fra quelle in un raggio di 9 metri sono demoniache (se ce ne sono) e il Rank di tali creature. Tutti i demoni, mezzi demoni o personaggi posseduti da un demone o comunque marchiati nel raggio d’effetto dal mago devono alzare un braccio e dire “Sì” oppure attrarre l’attenzione del mago e rivelare il proprio Rank. Ogni demone individuato da questo incantesimo si rende conto di essere stato individuato. Solo il mago che ha lanciato il potere è a conoscenza dei risultati dell’individuazione, gli altri personaggi non ne sono a conoscenza, neppure se sono anch’essi maghi e i giocatori devono comportarsi di conseguenza.

## 28

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

### **INDIVIDUAZIONE DELLE ALTERAZIONI**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum, io individuo se la tua mente è irretita

**Azione:** Tocca la testa del bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rivela se il bersaglio è sotto una qualsiasi forma di alterazione mentale magica: Befriend, Enthral, Beguile, Control, ma non rivela né le possessioni né le maledizioni.

### **INTUIZIONE ARCANA**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Io richiamo i poteri dell’invocazione

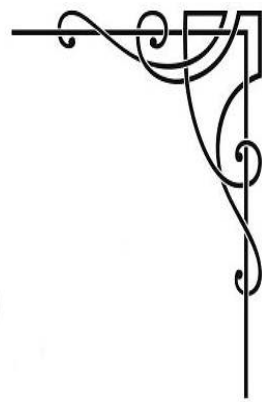
**Azione:** Tocca con la mano la propria fronte.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 1 ora (3 ore se si tratta di un Divinatore) il mago riceve l’abilità Invocazione.



### INDIVIDUAZIONE DELLE TRAPPOLE

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che le trappole si palesino ai miei occhi


**Azione:** Chiude un attimo gli occhi tendendo il braccio e la mano in avanti

**Raggio:** Ad area 9 metri intorno al mago

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Tutte le trappole presenti nel raggio di 9 metri vengo rivelate agli occhi del mago.

Funziona su trappole di prima generazione, contraddistinte quindi dal simbolo , e di rank pari alla metà di quello del mago arrotondato per difetto (pari a quello del mago se è un Divinatore). Con questo incantesimo solo il mago è in grado di individuare una trappola, ma non saprà né dire se si tratti di una trappola magica o meno, né il modo di disattivare tale trappola.

### ECORIVELAZIONE

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che il contenuto celato mi sia rivelato

**Azione:** Tocca un contenitore con la mano

**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.

### LETTURA ARCANA

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che io sia in grado di comprendere qualsiasi scritto

**Azione:** Chiude e riapre gli occhi

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Permette al mago di poter decifrare 10 parole relative ai codici segreti dei popoli comuni (Romish, Alteo, Forkill, Vudrok) dandogli modo di tradurre uno scritto. Qualora il mago appartenga alla scuola di Divinazione potrà tradurre un'intera pagina (al massimo una pagina A4).

29

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### SOGNO

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Chiamo a me gli spiriti della Notte, ch'essi possano rivelarmi la verità in sogno

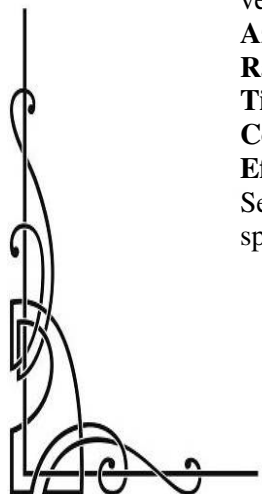
**Azione:** Toccare il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incanto Cerimoniale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Durante la notte successiva il bersaglio dell'incantesimo riceverà un sogno premonitore. Se il mago appartiene alla scuola di divinazione potrà indirizzare il sogno su qualcosa di specifico. I Master devono essere avvisati quando e su chi si lancia questo incantesimo.



### **RIMUOVI COSTRIZIONI MENTALI**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la tua mente non sia più soggiogata

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Rimuove ricordi illusori o magie di Forget. Se il mago appartiene alla scuola di divinazione può scegliere di togliere un effetto Beguile sul bersaglio.

### **SCACCIA MALEDIZIONE**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Impongo che ogni malia cessi all'istante – Remove Curse Rank 3/5

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Causa un effetto Remove Curse rank 3 (5 per i Divinatori) su di un individuo maledetto.

### **IL BIANCO OCCHIO**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che io possa vedere ciò che all'occhio umano risulta invisibile

**Azione:** Chiude e riapre gli occhi

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Da questo momento e per 10 minuti il mago può vedere l'invisibile di tipo mentale.

### **LETTURA SPIRITUALE**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Mostrati a me oh essere, nella tua interezza

**Azione:** toccate o indicare il bersaglio

**Raggio:** 9 metri

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Vedendo oltre la normale percezione il mago può riuscire a percepire alcuni punti deboli della creatura che è bersaglio dell'incantesimo. Questa percezione può avvenire anche in maniera non immediata, tramite un sogno o semplicemente tramite una presa di coscienza della cosa. Questo incantesimo necessita dell'intervento di un Master.

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

### **IDENTIFICARE**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che io possa identificare il potere magico qui celato

**Azione:** Tocca un oggetto

**Raggio:** Un oggetto

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Svela all'istante tutti i poteri di un oggetto magico di origine arcana (non taumaturgico, né sacro, né demoniaco).



### VISIONE DEL FUTURO

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Interpreta una cerimonia di 1 minuto, cerimonia in cui parli con gli spiriti o cerchi un contatto per la visione del futuro.

**Azione:** -

**Raggio:** -

**Tipo:** Incanto Cerimoniale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Questo incantesimo richiede al mago 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 scomodare gli spiriti una sola volta al giorno.

### IL VERDE OCCHIO

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che io possa vedere ciò che all'occhio umano risulta etero

**Azione:** Chiude e riapre gli occhi

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Da questo momento e per 10 minuti il mago può vedere l'etero.

### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### DONO DELLA MORTE

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che possa vedere i tuoi punti deboli e ferire le tue membra

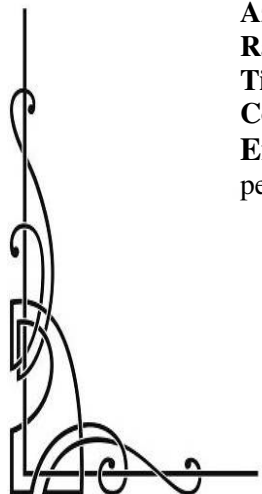
**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago tocca un'arma e questa acquisisce il potere di chiamare 5 colpi double through per la durata di 10 minuti.





### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **ATTERRARE**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che tu sia spinto a terra! – Body Strikedown

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto di Body Strikedown su di un bersaglio di dimensioni umanoidi o inferiori (Massimo 2 metri circa).

#### **GOFFAGGINE**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Sovente si aprano i tuoi pugni – Body Fumble

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima deve far cadere a terra **tutti** gli oggetti che teneva nelle mani. La caduta degli oggetti non deve essere arrestata in alcun modo. Se gli oggetti dovessero essere particolarmente fragili è permesso poggiarli delicatamente sul terreno. Oggetti legati al polso devono essere lasciati liberi di pendere prima di poterli riprendere.

#### **COLPO INCANTATO**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che un lampo di magia colpisca le tue carni – Enchanted [locazione]

**Azione:** Indica un bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dal dito del mago scaturisce un fiotto di potere magico invisibile che colpisce un nemico causandogli un danno di tipo Enchanted alla locazione dichiarata.

#### **REPULSIONE MENTALE**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che tu sia sospinto lontano da me! – Mind Repel

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Mind Repel su di un bersaglio di dimensioni umanoidi o inferiori.



### **LUCCHETTO MAGICO**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che un lucchetto magico sigilli ciò c'h'io voglio – Lock Rank [la metà del rank arrotondato per difetto o stesso rank se appartiene alla scuola di Magia Pura]

**Azione:** Toccare l'oggetto

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago può chiudere qualcosa come una porta, un cartiglio arrotolato, pergamene o una cassa. L'incantesimo può essere rotto dal mago in qualsiasi momento. Una cosa serrata dal chiavistello magico non può essere aperta normalmente, nemmeno con l'uso dell'abilità scassinare. Il mago deve avere un cartellino con su scritto LOCK Rank pari a metà del proprio rank generico arrotondato per difetto (pari al proprio rank se il Mago è un Mago Puro), in modo da poterlo apporre visibilmente e saldamente all'oggetto.

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

#### **ASSOPIRE**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che il tuo respiro rallenti e che le tue membra si facciano pesanti – Body Sleep

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene soggetto ad Body Sleep.

#### **ARMA MAGICA**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Rendo magica quest'arma

**Azione:** Tocca un'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago tocca un'arma e questa acquisisce il potere di chiamare Enchanted per la durata di 10 minuti.

#### **SCASSINARE**

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che questa serratura venga aperta – Remove Lock Rank (metà rank del mago arrotondato per difetto o stesso rank se si tratta di un Mago appartenente alla scuola di Magia Pura)

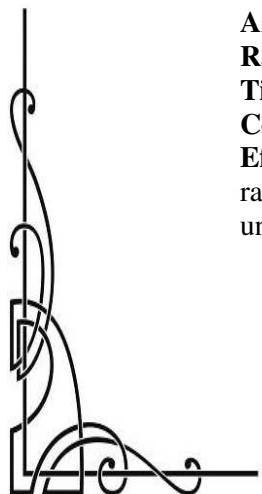
**Azione:** Tocca una serratura bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Toccando una serratura e pronunciando la formula il mago può aprire serrature fino ad un rank pari al suo Rank generico diviso 2 arrotondato per difetto (o pari al proprio rank, se il mago è un Mago Puro). Eventuali trappole poste sulla serratura non sono disattivate.



### COLPO INCANTATO SUPERIORE

**Scuola:** Magia pura

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia magia ti provochi una ferita profonda – Enchanted Double [locazione] (o per i maghi puri Enchanted Triple [locazione])

**Azione:** Indica un bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dal dito del mago scaturisce un fiotto di potere magico invisibile che colpisce un nemico causandogli un danno di tipo Enchanted Double. Qualora il mago appartenga alla scuola di Magia Pura potrà dichiarare Enchanted Triple.

### LAMPO DI MAGIA

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia possente magia passi le tue difese – Enchanted Through [locazione]

**Azione:** Indica un bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dal dito del mago scaturisce un fiotto di potere magico invisibile che colpisce un nemico causandogli un danno di tipo Enchanted Through.

## 34

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### TOCCO DI VERAYS

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la mia mano provochi alle tue membra una paralisi magica – Body Paralyze

**Azione:** Alza la mano aperta davanti ai tuoi occhi col palmo rivolto verso di te

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Tocco Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago si lancia questo incantesimo su una mano e lì rimane fino a che non viene scaricato (toccando un bersaglio) o per un Massimo di 10 secondi dopodiché la magia svanisce. Se il colpo viene parato la magia si dissipa.

#### DARDO INCANTATO

**Scuola:** Magia pura

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che la mia magia ti colpisca con un dardo inarrestabile – Double Enchanted Through [locazione]

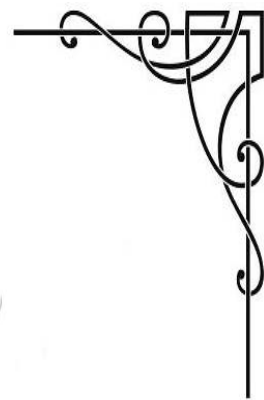
**Azione:** Indica un bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalla mano del mago scaturisce un fiotto di potere magico invisibile che colpisce un nemico causandogli un danno di tipo Enchanted Double Through ad una locazione a sua scelta.



### TEMPESTA DI DARDI

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Io invoco una tempesta di dardi – Mass Enchanted Torso

**Azione:** alza entrambe le mani con le palme rivolte verso l'alto

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalle mani del mago scaturiscono numerosi dardi magici che colpiscono tutti i suoi nemici nel raggio di azione: parte un dardo per ogni bersaglio utile e ogni dardo provoca un danno di tipo Enchanted al torso.

### INVIARE

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che le mie parole volino lontane

**Azione:** Si tocca la gola con la mano e poi inizia a parlare.

**Raggio:** Il mago e una creatura bersaglio

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Permette di inviare a distanza un breve discorso. La distanza massima percorribile dall'incantesimo è 10 metri per ogni rank del mago (quando il mago arriva a rank 10 la distanza incrementa a 1 km invece che 100 metri). La durata Massima del discorso è di 30 secondi e non può essere ricevuta risposta.

### DISATTIVARE TRAPPOLA

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che questa trappola sia disattivata al mio comando! – Remove Trap Rank (metà rank del mago arrotondato per difetto o pari al proprio rank se si tratta di un Mago Puro)

**Azione:** Indicare la trappola

**Raggio:** A tocco, 2 cm

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Toccando una serratura e pronunciando la formula il mago può rimuovere una trappola di rank pari al suo Rank generico diviso 2 arrotondato per difetto (pari al proprio rank, se il mago è un Mago Puro).

35

### Incantesimi di Quarto Cerchio

#### SFERA MAGICA

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che la mia magia ti colpisca con una sfera di magia devastante – Enchanted Bolt [locazione]

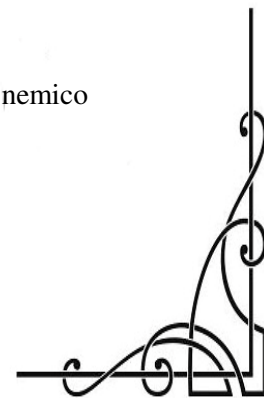
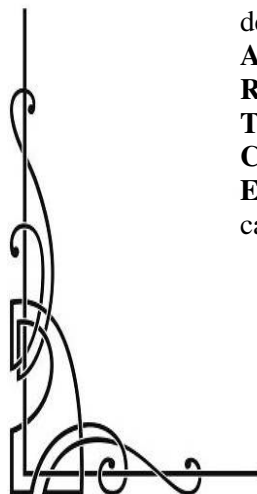
**Azione:** Indica un bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Dalla mano del mago scaturisce una sfera di pura magia che colpisce un nemico causandogli un danno di tipo Enchanted Bolt.



### ARMA AFFILATA

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che la magia renda quest'arma letale

**Azione:** Tocca un'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio potrà dichiarare Enchanted Through. L'effetto resta sull'arma per 10 minuti.

### TELETRASPORTO

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Raccolgo il mio potere e la mia magia per oltrepassare il cancello del vuoto - Teleport

**Azione:** si tocca il petto e poi alza un dito a segnalare che non è più lì.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** questo sortilegio trasporta istantaneamente il mago e tutto ciò che sta fisicamente trasportando 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.

36

### NEGAZIONE

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Allontanatevi da me, io ve lo comando! - Forbidding (ripetere)

**Azione:** Alzare le mani al cielo

**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 chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti.

### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Magia Pura

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

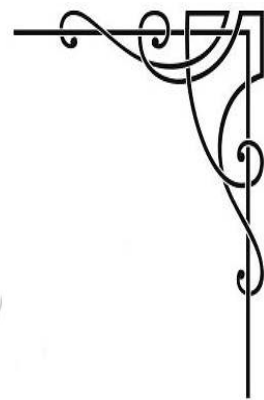
**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



# Illusione



## Incantesimi di Primo Cerchio

### **VOCI NELL'OMBRA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che le voci nell'ombra ti distraggano – Body Distract

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A Tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio sente delle voci nella sua testa e si distrae subendo l'effetto Body Distract. Se in questo lasso di tempo il bersaglio viene colpito da un qualsiasi attacco che causa danno o un qualsiasi effetto fisico (es. Body Strikedown), ritorna in sé.

### **ALLUCINAZIONE MINORE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che la tua mente immagini cose orribili! – Mind Fear

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima è impaurita dalla visione creata dal mago ed è costretta a fuggire dall'incantatore sotto l'effetto Mind Fear.

### **CONTROMAGIA MINORE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Resisto al tuo incantesimo – Resist Power

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'incantesimo bersaglio che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare. Se eseguito su se stesso annulla l'effetto di un incantesimo di primo, secondo o terzo livello, se lanciato su qualcun altro cancella gli effetti di un incantesimo di primo livello. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### **AMICIZIA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Ricorda della nostra amicizia – Mind Befriend

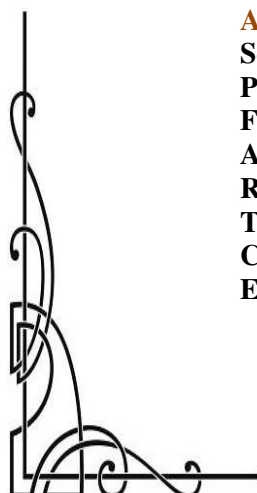
**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Mind Befriend nel bersaglio per 5 minuti.



### OGGETTI ANIMATI

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che l'oggetto che stringi fra le mani si trasformi in una serpe – Mind Fumble

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Alla vittima bersaglio sembra che gli oggetti che ha in mano siano vivi e d'istinto aprirà le mani per farli cadere subendo quindi l'effetto Mind Fumble.

### Incantesimi di Secondo Cerchio

#### SCIAME DI API ILLUSORIO

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che tu venga avvolto da uno sciame d'api – Mind Pain

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio vede uno sciame d'api attorno a sé e subisce l'effetto Mind Pain. Nemmeno se colpito torna cosciente.

38

#### DISTORSIONE

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum, Che nessuno possa distinguere la mia reale figura

**Azione:** Si tocca il torace

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** I contorni del mago si fanno indistinti, può dichiarare Immune ai successivi 3 colpi da arma che riceve non subendo alcun danno. Il mago non riceve neanche eventuali chiamate associate al colpo. L'incantesimo dura al massimo 10 minuti.

#### TERRORE

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Trema al mio potere, fuggi dalla mia magia! – Mind Terror

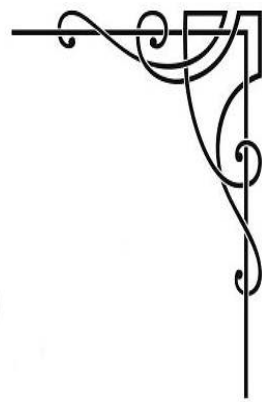
**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa effetto Mind Terror nel bersaglio



### **INVISIBILITA' NOTTURNA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la tenebra copra le mie azioni

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se 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.

### **CANTO DELLA SIRENA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la mia voce ti incanti – Mind Calling (se sei Illusionista Mind Enthral)

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima subisce la chiamata Calling e sarà attratta verso il mago. Mentre viene attirato potrà comunque difendersi o attaccare. Se il mago appartiene alla scuola di Illusionismo potrà scegliere se dichiarare Mind Calling o Mind Enthral. L'effetto perdura fintanto che il mago continua a parlare.

39

### *Incantesimi di Terzo Cerchio*

#### **ALLUCINAZIONE DI MASSA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Arcanum - I vostri occhi confondano la realtà – Mass Mind Fear

**Azione:** Allarga le braccia avanti a sé

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Tutti coloro che si trovano nel raggio d'azione subiscono Mind Fear.

#### **CORAGGIO DI MASSA**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Nessun nemico ci incuterà più tema

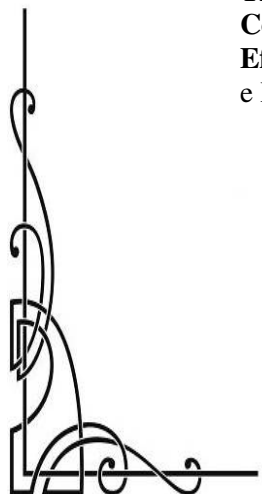
**Azione:** Porta le mani in alto

**Raggio:** Area 3 metri intorno al mago

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal mago divengono immuni a Mind e Body Fear e Mind e Body Terror per 10 minuti o fino a quando il mago terrà le mani sollevate al cielo.



### **INVISIBILITA' MAGGIORE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io diventi invisibile ai vostri occhi

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se 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**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che il clangore della battaglia vi distraiga – Mass Body Distract

**Azione:** Allarga le braccia avanti a sé

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Tutti i bersagli nel raggio d'azione subiscono l'effetto Body Distract.

### **IRA DELL'ILLUSIONE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Guardati intorno e vedrai solo nemici! – Mind Berserk

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** La creatura bersaglio vede ovunque intorno a sé nemici, anche quelli che prima erano suoi amici ed attaccherà tutti sotto l'effetto Mind Berserk.

40

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

### **CONTROMAGIA MAGGIORE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

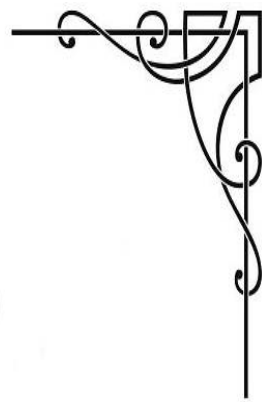
**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



### **RICORDO ILLUSORIO**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che questo ricordo si insinui nella tua mente

**Azione:** tocca la fronte del bersaglio

**Raggio:** tocco

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Insinua nella mente del bersaglio un ricordo da lui creato, 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.

### **L'ORRORE NERO DI ANZIPAL**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Innanzi a voi, adesso, io invoco l'estremo Terrore Nero – Mass Mind Terror

**Azione:** Allarga le braccia avanti a sé gridando la formula

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago crea una illusione che parte dalle sue spalle e si rivela a chi è di fronte a lui in un cono di 90°, tutti coloro che si trovano nell'area subiscono gli effetti di Mass Mind Terror.

### **ALLUCINAZIONE FATALE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che questa magia ti porti dolore e terrore – Harm [alla testa]

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Nella mente della creatura bersaglio prende vita un'allucinazione molto realistica di una paura atavica. Il bersaglio subisce istantaneamente effetti devastanti cui ben poche menti possono reggere: Harm alla Testa.

### **INVISIBILITA' SU ALTRI**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che possiamo divenire invisibile alle menti umane

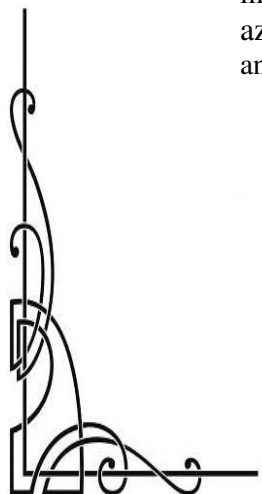
**Azione:** Tocca 2 bersagli

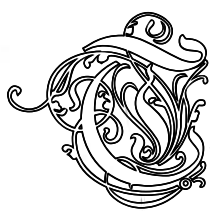
**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per 10 minuti il mago e 2 bersagli da lui toccati divengono invisibile. Tornano immediatamente visibili se attaccano (con incantesimi o con armi) o se compiono qualsiasi azione come aprire una porta, correre, spostare o afferrare oggetti. L'invisibilità funziona anche di giorno, ma solo su creature di taglia umanoide o inferiore.





## Trasmutazione

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **RIPARARE**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che quest'oggetto sia riparato – Remove Shatter [nome oggetto]

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'oggetto è completamente riparato e può essere usato. Questo potere può essere usato solo per annullare un effetto Shatter (o effetti basati su di esso). Riparazione può inoltre essere usata per riparare scudi rotti normalmente, ma non per riparare armature, né danni Crush.

#### **INDURIRE**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum, che quest'oggetto sia più Resistente

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma o l'armatura sono più resistenti. Questo potere permette di Resistere al primo colpo crush o shatter che viene effettuato sull'oggetto entro 1 ora da quando è stato lanciato l'incantesimo. Se la chiamata è una chiamata magica, ovvero derivata da un incantesimo, si ignora il colpo dichiarando "Resist". Se la chiamata è fisica ovvero portata da un'arma, l'oggetto Resisterà al colpo, ma subirà comunque il danno normale. Chi subisce il colpo dovrà comunque dichiarare "Resist".

Es.: Un guerriero ha un'abilità particolare che gli permette di colpire con effetto crush e questi colpisce un armatura media con attivo l'incantesimo indurire. Chi subisce il colpo dichiarerà "Resist" 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**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io possa resistere al potere degli elementi - Resist [nome elemento]

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

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



### **PURIFICA MALATTIA NATURALE**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia – Remove Natural Disease Rank 2/3

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** In 10 secondi cura la maggior parte delle malattie naturali di Rank 2 (3 se il mago è un Trasmutatore) o inferiore. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

### **RESISTENZA ALLE MALATTIE**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Primo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che io non possa essere preda di malanni

**Azione:** Porta la mano al petto o tocca il petto di un bersaglio

**Raggio:** Se stesso o una creatura bersaglio

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio sono immuni alla chiamata Natural Disease Rank 5 o inferiore per un'ora.

### Incantesimi di Secondo Cerchio

### **SVILUPPO CORPOREO**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che il corpo diventi più resistente alle ferite

**Azione:** Si tocca il petto o la tocca un bersaglio

**Raggio:** A tocco, se 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**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum - Che questo [nome oggetto] sia frantumato – Shatter [oggetto]

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'oggetto indicato si frantuma immediatamente subendo Shatter.

### **EQUILIBRIO**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Grazie al potere della magia io mi dono la grazia felina

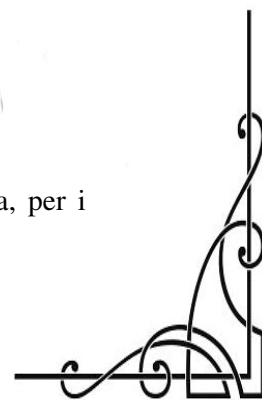
**Azione:** Si tocca una gamba o la tocca ad un bersaglio

**Raggio:** A tocco, se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** il bersaglio è immune al Body Strikedown, compreso quello derivante da arma, per i prossimi 10 minuti.



### TRASMUTAZIONE METALLICA

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il ferro si tramuti in (a scelta tra argento e oro)

**Azione:** Toccare un'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diviene un'arma del tipo specificato (Silver o Gold) per 10 minuti. Se il mago che lancia l'incantesimo è un Trasmutatore allora l'incantesimo dura un'ora.

### RIPARARE OGGETTI SUPERIORE

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che quest'oggetto sia riparato – Remove Shatter/Crush [nome oggetto]

**Azione:** Tocca il bersaglio

**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 Shatter o un danno Crush da scudi o armature.

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### CORPO DI PIETRA

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il mio corpo si trasformi in una statua

**Azione:** incrociare le braccia al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** il mago si trasmuta in una statua di pietra per la durata di 10 minuti, a causa di ciò deve rimanere immobile, ma diviene immune a qualsiasi tipo di danno, veleno, ecc., eccetto danni Spectral o Fatal o Crush (quest'ultimo provocherà un effetto Mortal sul bersaglio).

#### FORZA DEL TORO

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che la mia forza sia pari a quella di un toro

**Azione:** Tocca il braccio del bersaglio

**Raggio:** Se stesso o un bersaglio

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Per i prossimi 10 minuti il bersaglio dichiara Double con le armi e le dimensioni maggiori di 41 cm.

#### TRASMUTARE LA MATERIA

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum – Che questo oggetto si tramuti al mio volere

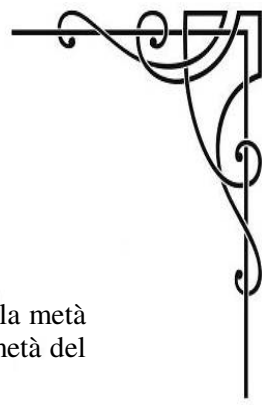
**Azione:** Tocca un ingrediente

**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 equivalente valore.



### **RESISTENZA AI VELENI**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che il tuo corpo divenga immune ai veleni – Rank (pari alla metà del rank del mago arrotondato per difetto o qualora il mago sia un trasmutatore pari alla metà del rank del mago arrotondato per difetto + 2)

**Azione:** Tocca il braccio del bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Per un'ora, il bersaglio diviene immune ai Veleni Naturali di Rank pari alla metà del rank del mago arrotondato per difetto (o qualora il mago sia un trasmutatore pari alla metà del rank del mago arrotondato per difetto + 2) o inferiore.

### **TRASFORMA PIETRA IN CARNE**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo arcanum - Che questa pietra ridiventi carne

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** Un bersaglio

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo serve unicamente a rimuovere gli effetti di Petrify (derivanti o meno da un incantesimo).

45

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

#### **FORZA DEL TROLL**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che la tua forza sia quella di un Troll

**Azione:** Tocca il braccio del bersaglio

**Raggio:** Se stesso o un bersaglio

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per 1 minuto il bersaglio dell'incantesimo dichiara Crush quando colpisce. Il bersaglio deve comunque impugnare un'arma a due mani più lunga di 150 cm affinché questa chiamata possa applicarsi. Inoltre diviene immune a Body Repel.

#### **POSSANZA**

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Che il tuo corpo si trasformi e divenga più resistente

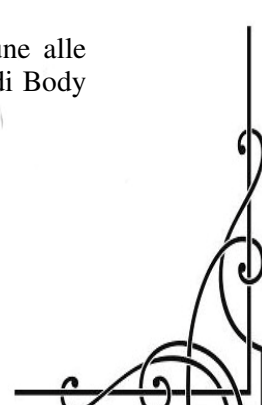
**Azione:** Tocca il braccio del bersaglio

**Raggio:** Se stesso o un bersaglio

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

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



### TRARMUTAZIONE MAGICA

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che il mio tocco possa distruggere qualsiasi cosa –  
Artefact Shatter

**Azione:** Tocca l'oggetto

**Raggio:** A Tocco

**Tipo:** Tocco Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago tocca un oggetto e dichiara Artefact Shatter, chiamata che può distruggere anche gli oggetti magici. (Per riparare un oggetto magico non basta usare un semplice Remove Shatter)

### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Trasmutazione

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum - Resisto al tuo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

46

### TRASFORMA CARNE IN PIETRA

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo magnum arcanum – Che il tuo corpo si solidifichi e sia tramutato per sempre in pietra – Body Petrify

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Questo sortilegio rende il bersaglio soggetto a Body Petrify. Mentre è in questo stato il bersaglio non può essere ferito fatta eccezione dai danni Crush che provocheranno un effetto Mortal sul bersaglio.



## Incantesimi del Mago Elementale

Il **Mago Elementalista**, all'inizio della sua carriera, potrà scegliere incantesimi del Primo cerchio dalle scuole di Evocazione, Abiurazione, Illusione o Divinazione oltre ad un incantesimo del suo elemento (Aria=**Aer** Acqua=**Aqua**; Fuoco=**Ignis**; Terra=**Humus**). Alla creazione del personaggio gli incantesimi del Secondo Cerchio saranno invece scelti solo fra le 4 scuole di magia accademica. Successivamente, in gioco, potrà scegliere SOLO incantesimi elementali.

Per come si effettua la scelta degli incantesimi o per ulteriori approfondimenti nel loro utilizzo in gioco, si rimanda al nel Manuale del Giocatore (Libro I).

Di seguito riportiamo gli incantesimi accademici di base fra cui il mago elementalista deve scegliere alla sua creazione.



## Incantesimi Accademici di Base - Mago Elementale

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **PURGA DELL'ACIDO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che la ferita sia lavata dall'acido che la corrode

**Azione:** Toccare la locazione ferita che si desidera curare

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Mantenendo per 10 secondi il contatto con la locazione danneggiata, trasforma una ferita di tipo Acid in una ferita di tipo normale, quindi guaribile con le normali tecniche o incantesimi appropriati. Questo incantesimo non cura alcun punto ferita.

#### **PURIFICA VELENO NATURALE**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento]- Che il tuo corpo sia purgato dal veleno – Remove Natural Venom Rank 2-3

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** In 10 secondi cura veleni naturali di Rank 2 (Rank 3 per i maghi che hanno scelto evocazione come propria linea di Magia) o inferiore. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad esso legati.

#### **SILENZIO**

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che la tua voce si trasformi in silenzio – Body Mute

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene soggetto a effetto Body Mute.

### ARMATURA DI SHAPESH

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] – Che la magia mi circonda con un'armatura magica

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago 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 un punto Mana di Magia di 2° Cerchio riceve 2 PA anziché 1.
- Consumando un punto Mana di Magia 3° Cerchio riceve 3 PA anziché 1.
- Consumando un punto Mana di Magia 4° Cerchio riceve 3 PA anziché 1 e l'incantesimo rimane attivo per un'ora.

### DISSOLVI POTERE

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Il sortilegio latente, si dissolva sovente – Remove Power

**Azione:** Toccare la locazione o l'oggetto che si desidera venga affetto dall'incantesimo

**Raggio:** A tocco o a distanza, 2cm

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Permette di dissolvere un potere di 1°, 2° o 3° Cerchio (o effetto equivalente) attivo su qualcosa, qualcuno o su un'area con un diametro o una larghezza non superiore a tre metri.

48

### CONTROMAGIA MINORE

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Resisto al tuo incantesimo – Resist Power

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare. Se eseguito su se stesso annulla l'effetto di un incantesimo di primo, secondo o terzo cerchio, se lanciato su qualcun'altro cancella gli effetti di un incantesimo di primo cerchio. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### PENDOLINO MAGICO

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Evoco la forza divinatoria in questo pendolo – Rank del personaggio (+2 se il Mago è un Divinatore)

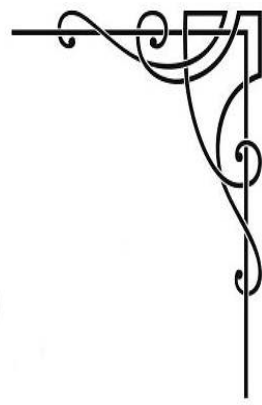
**Azione:** Tenere con una mano l'oggetto o l'immagine della persona cercata e con l'altra lasciar dondolare il pendolino su una mappa

**Raggio:** -

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Tramite il pendolino si individua approssimativamente dove si trova un soggetto di cui si possiede un oggetto personale o un ritratto, rispetto ad una mappa della zona. La mappa deve essere corretta, il rank del soggetto cercato non deve essere superiore a quello dichiarato dal mago e l'oggetto personale deve essere effettivamente qualcosa che sia legato strettamente alla persona, come un capello o un oggetto posseduto da molti anni dal soggetto stesso. Un vestito o un quaderno non sono considerati oggetti personali. Questo incantesimo richiede un master.



### INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che il magico appaia ai miei occhi – Area Detect Magic

**Azione:** Solleva una mano aperta verso l'alto.

**Raggio:** Ad area 3 metri intorno al mago

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 30 secondi puoi sentire se c'è del potere all'interno di qualsiasi oggetto entro tre metri da te. Questo incantesimo non rivela la potenza del potere trovato, cosa faccia un oggetto e nemmeno come attivarlo. È in genere necessario un arbitro o un organizzatore che ti informino di ciò che hai individuato. Questo potere rivela anche incantesimi di lunga durata come armature, canti e simili. Creature magiche o che emanano un'aura magica si devono rivelare al mago. Gli oggetti e creature devono essere visibili al mago perché le possa identificare come magiche. Le creature che rientrano nella categoria bersaglio dell'incantesimo devono palesarsi alzando brevemente la mano.

### VOCI NELL'OMBRA

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che le voci nell'ombra ti distraggano – Body Distract

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A Tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio sente delle voci nella sua testa e si distrae subendo l'effetto Body Distract. Se in questo lasso di tempo il bersaglio viene colpito da un qualsiasi attacco che causa danno o un qualsiasi effetto fisico (es. Body Strikedown), ritorna in sé.

49

### ALLUCINAZIONE MINORE

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che la tua mente immagini cose orribili! – Mind Fear

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima è impaurita dalla visione creata dal mago ed è costretta a fuggire dall'incantatore sotto l'effetto Mind Fear.

### Incantesimi di Secondo Cerchio

#### BARRIERA SONICA

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] – Che la mia voce diventi il mio scudo

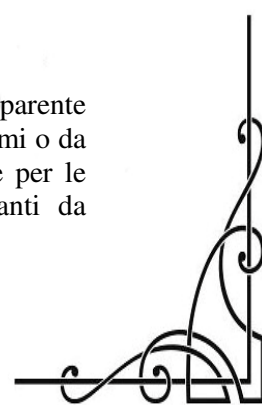
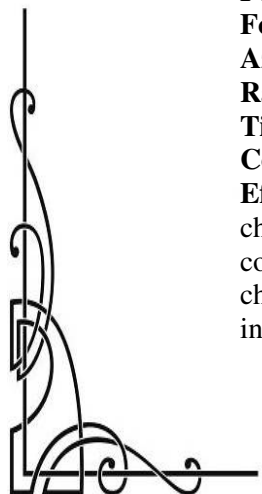
**Azione:** Portare entrambe le mani davanti al corpo con le palme rivolte in avanti.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per la durata di 10 minuti, le parole del mago si condensano in una barriera trasparente che si para dinnanzi a lui: il mago può dichiarare Immune ai primi 3 danni derivanti da armi o da contatto (ad esempio l'attacco del Ghoul), di qualsiasi natura essi siano fatta eccezione per le chiamate crush e shatter che distruggono la barriera al primo colpo. Effetti derivanti da incantesimi andranno a segno normalmente.



### ACCECARE

**Scuola:** Evocazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Luce magica, splendi e acceca il mio nemico – Body Blind

**Azione:** Indica il bersaglio

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Causa un effetto Body Blind sul bersaglio.

### CANTO DEI SANTUARI

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che io sia protetto da (scegliere fra lame, martelli o proiettili)

**Azione:** Sollevare entrambe le mani sopra la testa per tutta la durata del canto

**Raggio:** Se stesso e fino ad altre due persone in contatto con il mago

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Coloro che sono interessati da questo potere sono immuni ai danni delle normali armi da taglio (Sharp) botta (Blunt) o dai proiettili di balestre e frecce a seconda dell'arma invocata nella formula (lame/martelli/proiettili).

L'incantesimo dura finché persiste il canto senza interruzione o finché il mago non viene colpito da altro (per esempio un incantesimo, un'arma diversa da quella invocata, ecc.). Il mago e le eventuali altre persone protette possono muoversi durante il canto, ma non possono correre.

50

### SCUDO MAGICO

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] – Che la mia magia crei uno scudo magico a mia difesa

**Azione:** La mano principale tocca l'avambraccio secondario

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago 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.

### MANTO DELL'OCCULTAMENTO

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento], Che nessuna magia mi possa individuare

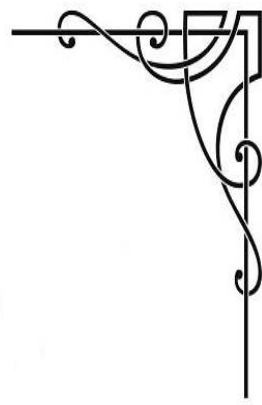
**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rende più difficile l'individuazione del mago tramite metodi di individuazione magici (ad esempio pendolino magico o incantesimi di divinazione) incrementando, per questo solo proposito, il rank del mago 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.



### **INDIVIDUAZIONE DELLE ALTERAZIONI**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento], io individuo se la tua mente è irretita

**Azione:** Tocca la testa del bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Individuazione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Rivela se il bersaglio è sotto una qualsiasi forma di alterazione mentale magica: Befriend, Enthral, Beguile, Control, ma non rivela né le possessioni né le maledizioni.

### **INTUIZIONE ARCANA**

**Scuola:** Divinazione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Io richiamo i poteri dell'invocazione

**Azione:** Tocca con la mano la propria fronte.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 1 ora (3 ore se si tratta di un Divinatore) il mago riceve l'abilità Invocazione.

### **SCIAME DI API ILLUSORIO**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento] - Che tu venga avvolto da uno sciame d'api – Mind Pain

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio vede uno sciame d'api attorno a sé e subisce l'effetto Mind Pain. Nemmeno se colpito torna cosciente.

### **DISTORSIONE**

**Scuola:** Illusione

**Potere:** Secondo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo [elemento], Che nessuno possa distinguere la mia reale figura

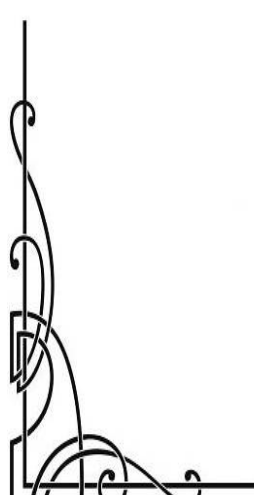
**Azione:** Si tocca il torace

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** I contorni del mago si fanno indistinti, può dichiarare Immune ai successivi 3 colpi da arma che riceve non subendo alcun danno. Il mago non riceve neanche eventuali chiamate associate al colpo. L'incantesimo dura al massimo 10 minuti.



A seguire invece si trovano gli incantesimi che un elementalista potrà imparare nell'arco della sua vita a seconda, ovviamente, del proprio elemento.



## Aeromanzia - Aer

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **CONTROLLA ELEMENTALE 1**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Io ti controllo elementale – Control Air Elemental Rank 3

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale dell'Aria di Rank 3 alla quale può impartire ordini semplici e non articolati. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può a suo piacere terminarlo prima liberando la creatura elementale dal proprio controllo.

52

#### **LAME AZZURRE**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Io evoco le lame azzurre - Air [locazione colpita] [x2]

**Azione:** Indicare o toccare le vittime

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Danno magico dell'aria

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Due lame di densa aria azzurra si materializzano attorno al mago e colpiscono i bersagli indicati, causandogli un danno Air alla locazione dichiarata. Puoi dichiarare entrambi i colpi verso lo stesso bersaglio o contro bersagli diversi.

#### **SPADA DEI VENTI**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Io evoco il potere dell'aria in questa [nome dell'arma]

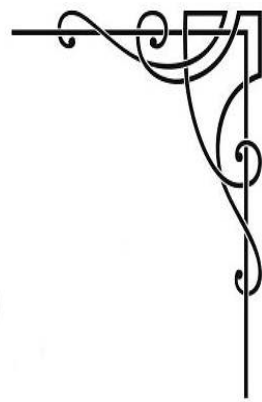
**Azione:** Toccare l'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diventa un'arma magica dell'aria, che gli permette di dichiarare Air con i propri colpi, per la durata di 10 minuti. Se il mago utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di Mana del Primo Cerchio anziché 1. Questa magia può essere eliminata solamente da un dissolvi magia, ma l'arma può essere ugualmente frantumata da un incantesimo di frantumazione (shatter), poiché la sua magia non è sufficiente a proteggerla da tale incantesimo. A qualunque analisi appare come un arma magica (debolmente magica). Un'arma così rotta, anche se viene riparata entro i 10 minuti, perderà la capacità di dichiarare Air. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.



### **SOFFIO DI VENTO**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Chiamo a me il soffio del vento – Body Repel [x2]

**Azione:** Indica o tocca i bersagli

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago convoglia un turbine di vento che gli permette di dichiarare Body Repel verso due avversari diversi. Entrambe le chiamate devono essere dichiarate subito, non è possibile conservare questo incantesimo.

### **SUPPORTO DELL'ARIA**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Che l'aria ti renda agile

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

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

### **SCUDO DI VENTO**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer – Che il vento si frapponga a mia difesa

**Azione:** La mano principale tocca l'avambraccio secondario

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago 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.

### **RESISTENZA ALLA TERRA/ARIA**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aer - Che tu resista a Terra e Aria

**Azione:** Toccare la schiena al bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio può dichiarare Resist ai primi 5 colpi Earth o Air che subisce. L'incantesimo termina in ogni caso dopo 1 ora.

### *Incantesimi di Secondo Cerchio*

#### **CURA ELEMENTALE DELL'ARIA**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Ch'io possa curare l'aria con l'aria

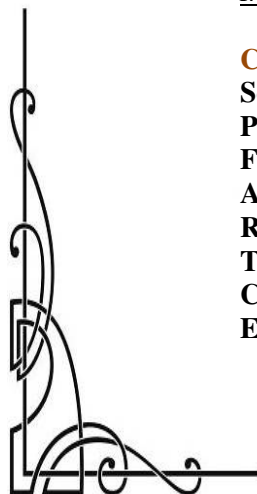
**Azione:** Toccare l'elementale bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Cura 5 PF di una singola creatura di tipo elementale dell'aria bersaglio.



### ARCO DI ZAFFIRO

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che l'aria sia la mia arma – Air Body Repel

**Azione:** Il mago deve compiere per ogni dardo che lancia, l'azione di caricare e tendere un arco immaginario.

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago materializza un arco etereo fra le proprie mani dal quale potrà scagliare fino a dieci dardi magici. 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. Con questo incantesimo il mago può scagliare 5 frecce immaginarie da quest'arco, imitando l'azione di tendere la corda e caricare l'arco. Ogni freccia causa Air Body Repel, puoi lanciare al Massimo 1 freccia ogni tre secondi. Anche se non hai lanciato tutte le frecce, l'incantesimo terminerà comunque dopo 10 minuti.

### MANTO DELL'ARIA

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che l'aria mi copra e mi protegga

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago viene circondato da venti impetuosi: può dichiarare Resist ai prossimi 3 colpi che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Body Repel. L'incantesimo ha termine comunque dopo che sono trascorsi 10 minuti.

### SPARIRE NEL VENTO

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Che il mio corpo si confonda col vento

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 10 minuti il mago diventa invisibile. E' libero di muoversi, ma torna immediatamente visibile se attacca o lancia incantesimi (con incantesimi o con armi) e non può interagire con nessun oggetto.

### ESSENZA DEL VENTO

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Ch'io sia immoto come nebbia, intangibile come aria

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Per 10 minuti il mago è immune alle armi non-magiche. E' immune anche a Body Repel, Body Strikedown e Body Pain, ma deve rimanere fermo sul posto. Se si muove l'incantesimo ha termine.



### **PURIFICA MALATTIA NATURALE**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che il tuo corpo sia purgato dalla malattia – Remove Natural Disease Rank 3

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dopo 10 secondi di concentrazione, cura malattie naturali di Rank 3 o inferiore. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

### **LEVITARE**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Che l'aria sia il mio supporto

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** il mago tocca a malapena il suolo in quanto l'aria gli da un supporto tale che anche un filo d'erba basta a sostenerlo. Per 1 ora il mago è immune alla chiamata Body Strikedown. Può muoversi e correre in modo consueto. Nota che questo incantesimo non protegge da effetti Trample o Hearquake.

55

### *Incantesimi di Terzo Cerchio*

### **CONTROLLA ELEMENTALE II**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer, Io ti controllo elementale - Control Air Elemental (metà del Rank del Mago +2 )

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale dell'Aria di Rank pari alla metà del proprio rank arrotondata per difetto aggiungendo inoltre un bonus di +2. Il mago potrà impartire ordini semplici e non articolati alla creatura. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può, a suo piacere, terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.

### **RAFFICA DI VENTO**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che il vento vi scagli via, tutti! – Mass Body Repel

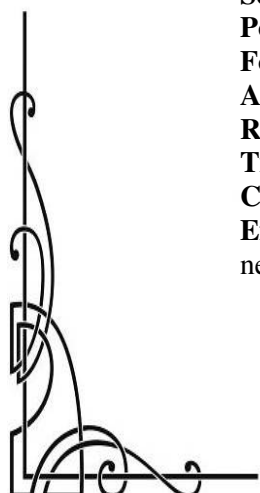
**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dal mago parte una fortissima raffica di vento che scaglia lontano chiunque si trovi nell'area di effetto.



### UNIONE COL VENTO

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Ch'io possa fondermi con il vento che mi circonda

**Azione:** Il mago allarga le braccia con le mani aperte e le palme rivolte verso avanti

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago diventa etereo per un minuto. In questo tempo può muoversi, ma non può attaccare o lanciare incantesimi né interagire con le cose materiali in quanto incorporeo. Gli altri giocatori non possono vederlo ma possono sentirlo parlare.

### MISCHIARSI COL VENTO

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Ch'io possa muovermi libero come vento verso luoghi lontani

**Azione:** si tocca il petto e poi alza un dito a segnalare che non è più lì.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Questo sortilegio trasporta istantaneamente il mago 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 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 sacerdote 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

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che il turbine porti scompiglio tra voi –Air Body Repel, Air Body Strikedown, Air Body Fumble

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** : Il mago convoglia un turbine di vento che gli permette di dichiarare Air Body Repel, Air Body Strikedown e Air Body Fumble su tre bersagli diversi. Tutte le chiamate devono essere dichiarate subito, non è possibile conservare questo incantesimo. Le chiamate devono essere eseguite secondo quest'ordine, non puoi effettuare più di una chiamata sullo stesso bersaglio, se non ci sono sufficienti bersagli allora le altre chiamate andranno perse.

### FULMINE

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer - Che la potenza del fulmine si abbatta su di voi! – Double Air Through [locazione]

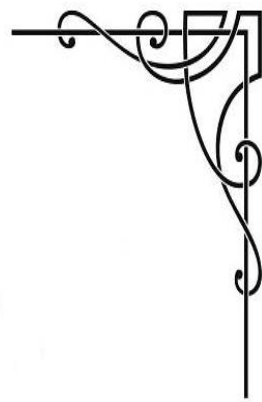
**Azione:** Alza una mano con il dito indice rivolto verso l'alto e poi punta un bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** : Il mago richiama dal cielo un fulmine che colpisce il bersaglio con un danno diretto alla locazione dichiarata.



### **SPADA DEL FULMINE**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aer – Che in questa lama sia convogliata la forza del fulmine

**Azione:** tocca un'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** La lama incantata con questa magia chiamerà Air Through. La durata dell'incantesimo è 10 minuti.

**Nota:** questa arma può essere usata solo da un elementalista dell'aria, se un'altra persona tenta di usarla subirà un danno Air Through al braccio ogni 3 secondi.

### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

#### **ESSENZA DELL'ARIA**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aer - Che io stesso possa diventare come l'aria

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per un'ora il mago diventa immune a qualsiasi chiamata di tipo Earth e Air dichiarando Resist.

57

#### **TEMPESTA DI SHEMTEK**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aer - Evoco la tempesta affinché vi spazzi via tutti! – Mass Double Air al Torso, Mass Body Strikedown, Mass Body Fumble

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Dal mago parte una tempesta impetuosa che colpisce tutti coloro che si trovano nell'area di effetto.

#### **NEGAZIONE**

**Scuola:** Aeromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aer - Esseri immeritevoli che il vento vi tenga lontani da me! - Forbidding [ripetere]

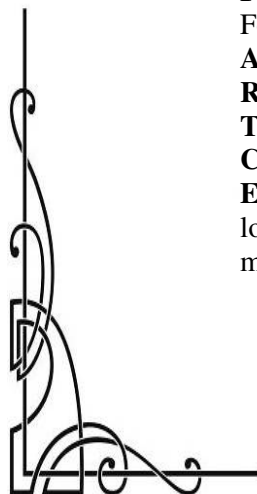
**Azione:** Alzare le mani al cielo

**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 chi far rimanere all'interno dei tre metri e chi spingere all'esterno. L'incanto dura per un massimo di 5 minuti.



### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Aeromanizia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aer - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### ARMATURA D'ARIA

**Scuola:** Aeromanizia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aer – Che un'armatura di aria impenetrabile si condensi intorno a me

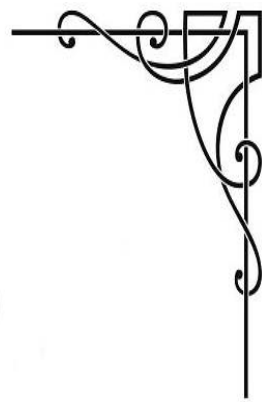
**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Intorno al mago si condensa un'armatura di aria che da al mago 3PA ad ogni locazione e l'immunità ai danni di tipo Air. La durata dell'incantesimo è 10 minuti. L'armatura non è riparabile.



## Idromanzia - Aqua

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **CONTROLLA ELEMENTALE 1**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua - Io ti controllo elementale – Control Water Elemental Rank 3

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale dell'Acqua di Rank 3 alla quale può impartire ordini semplici e non articolati. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può a suo piacere terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.

#### **GLOBO DI GHIACCIO**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua - Io evoco un globo di ghiaccio – Ice [A Scelta a seconda della locazione Body Fumble, Body Strikedown, Double] [locazione]

**Azione:** Indicare o toccare la vittima

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Un Globo di ghiaccio si materializza dalle dita del mago e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno Ice Double, se il colpo è diretto al torso o alla testa, Ice Body Fumble, se è diretto alle braccia, Ice Body Strikedown, se diretto alle Gambe. Questo danno non è un danno diretto, perciò colpirà per prima l'armatura, qualora il personaggio ne sia provvisto. Non ha effetto contro personaggi fuori vista.

#### **LAMA DI GHIACCIO**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua - Che quest'arma si muti in ghiaccio magico

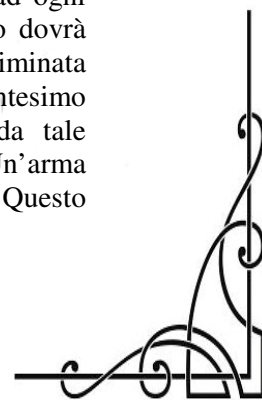
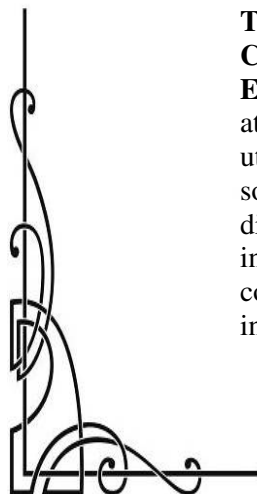
**Azione:** Toccare l'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diventa un'arma magica dell'Acqua. Si potrà dichiarare Ice ad ogni attacco, per la durata di 10 minuti. Se il mago utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di Mana del Primo Cerchio anziché 1. Questa magia può essere eliminata solamente da un dissolvi magia, ma l'arma può essere ugualmente frantumata da un incantesimo di frantumazione (shatter), poiché la sua magia non è sufficiente a proteggerla da tale incantesimo. A qualunque analisi appare come un arma magica (debolmente magica). Un'arma così rotta, anche se viene riparata entro i 10 minuti, perderà la capacità di dichiarare Ice. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.



### EMOCONTROLLO

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua + Che il potere dell'acqua ti guarisca – Heal Wound

**Azione:** Toccare la locazione da guarire e mantenere il contatto per almeno dieci secondi

**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, ferite critiche, ustioni, danni da freddo, da acido o fatali) e su creature viventi.

### CONDENSAZIONE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua – Ch'io possa creare l'acqua

**Azione:** Toccare o avvicinare la mano a 2cm da dove si desidera condensare l'acqua

**Raggio:** A tocco, 2cm

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago 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).

60

### PURIFICA CIBI O BEVANDE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua - Che la magia dell'acqua purifichi questo [cibo, bevanda]

**Azione:** Indicare o toccare il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 2cm

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Elimina tutti i veleni e le malattie naturali da un cibo (1 chilo) o una bevanda (1 litro) di Rank 5 o inferiore.

### RESISTENZA AL FUOCO/ACQUA

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Aqua - Che io possa resistere a Fuoco e Acqua

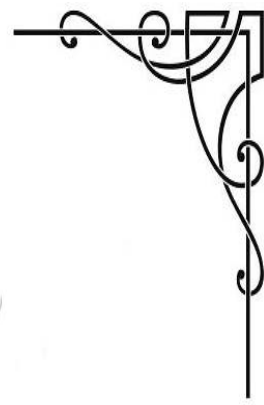
**Azione:** Toccare la schiena al bersaglio.

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio può dichiarare Resist ai primi 5 colpi Fire o Ice che subisce. L'incantesimo termina in ogni caso dopo 1 ora.



### **CURA ELEMENTALE DELL'ACQUA**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua – Ch'io possa curare l'acqua con l'acqua

**Azione:** Toccare l'elementale bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Cura 5 PF di una singola creatura di tipo elementale dell'acqua bersaglio.

### **DARDO CRIOMATICO**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Io evoco il prisma di ghiaccio nelle mie mani – Ice Through

**Azione:** Un bersaglio a distanza

**Raggio:** A distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dalle mani del mago parte un prisma fatto interamente di ghiaccio. Il prisma colpisce automaticamente il bersaglio e genera un danno Ice Through.

### **MANTO D'ACQUA**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che l'acqua mi avvolga e mi protegga

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago viene circondato da uno strato d'acqua increspata da piccole onde: può dichiarare Resist ai successivi 3 colpi che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Body Fumble. In ogni caso l'incantesimo ha termine dopo 10 minuti.

### **CURA MALATTIE**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che l'acqua purifichi il tuo corpo

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Dopo essersi concentrati 10 secondi sul bersaglio cura malattie Naturali di Rank uguale a metà di quello del mago (arrotondato per difetto) + 1. Questo incantesimo non cura o guarisce alcun danno che la malattia abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

### **BRINA**

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che il ghiaccio ti blocchi nella sua fredda morsa - Body Halt

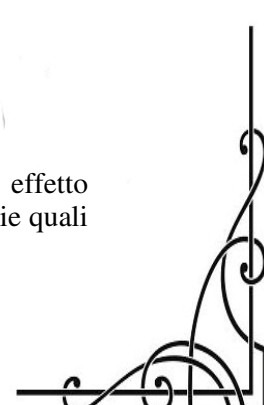
**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima è coperta da uno strato di brina che irrigidisce i muscoli e causa un effetto Body Halt sul bersaglio per dieci secondi. Non ha effetto su creature con forze straordinarie quali "Forza del troll" o "forza del gigante" o su creature più grandi di un essere umano.



## STASI

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che l'acqua mi dia la forza di preservare questo corpo [ripetere]

**Azione:** Tocca con entrambe le mani il corpo del bersaglio e mantieni il contatto finché dura l'incantesimo

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago deve toccare con entrambe le mani il corpo del morente. Mantenendo il contatto e cantando ripetutamente la formula, la morte del soggetto viene sospesa finché il canto e il contatto sono mantenuti. Il mago non può fare nulla durante l'esecuzione dell'incantesimo, ma altri possono somministrare pozioni, fare incantesimi, guarigioni, ecc. senza alcuna limitazione. Il santuario non ferma il periodo di grazia, ma lo trattiene al suo ultimo secondo finché il mago resta in contatto e la preghiera continua. Più santuari possono essere usati contemporaneamente così che finché uno degli incantatori resta in contatto con la vittima la morte non sopravviene. Se un corpo sotto santuario subisce delle ferite ulteriori che portano tutte le locazioni a -1 non morirà perché lo spirito è trattenuto nel corpo.

## ACQUA PURIFICATRICE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che l'acqua lavi via quest'acido

**Azione:** Tocca con la mano la locazione colpita dall'acido

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago tocca con la mano la locazione colpita dall'acido e dopo 10 secondi l'acido sarà sanato. L'incantesimo non cura alcun danno causato dall'acido stesso.

62

### Incantesimi di Terzo Cerchio

## CONTROLLA ELEMENTALE II

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Io ti controllo elementale - Control Water Elemental Rank (metà del Rank del Mago +2 )

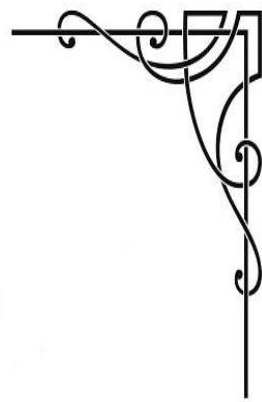
**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale dell'Acqua di Rank pari alla metà del proprio rank arrotondata per difetto aggiungendo inoltre un bonus di +2. Il mago potrà impartire ordini semplici e non articolati alla creatura. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può, a suo piacere, terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.



### EMOCONTROLLO SUPERIORE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che l'acqua sia per te fonte di vita

**Azione:** Toccare la locazione ferita che si desidera curare

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Restituisce 1PF a tutte le locazioni all'individuo ferito, ogni dieci secondi di contatto e finché il contatto viene mantenuto senza interruzioni. Questa guarigione funziona solo su ferite di tipo normale (non causate da veleni, malattie, ferite critiche, ustioni, danni da freddo, da acido o fatali) e su creature viventi.

### EMORIGENERAZIONE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua – Che l'acqua risani le ferite più gravi - Cure Critical wound

**Azione:** Toccare la locazione del bersaglio che ha subito un danno Critical e mantenere il contatto per dieci secondi

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

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

### FLUIDITA'

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua – Che l'acqua sostenga il mio cammino verso luoghi lontani

**Azione:** si tocca il petto e poi alza un dito a segnalare che non è più lì.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Questo sortilegio trasporta istantaneamente il mago 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 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.

### CONGELARE IL TERRENO

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Che il suolo congeli immediatamente – Mass/Area Body Strikedown

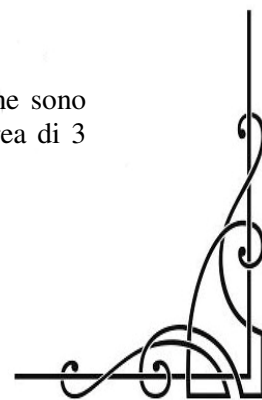
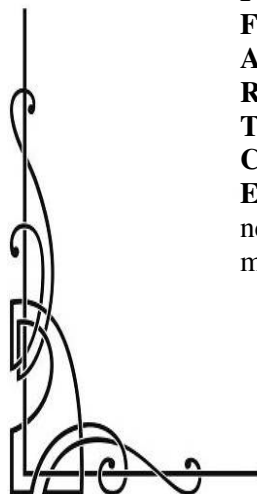
**Azione:** Si china e tocca il terreno con un dito.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri o area di 3 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago congela il suolo che diviene istantaneamente scivoloso. Tutti coloro che sono nell'area di effetto cadono in terra. Il mago può scegliere se effettuare un effetto ad Area di 3 metri o a Cono di 9 metri.



### ARMATURA D'ACQUA

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua – Che un'armatura di acqua impenetrabile si condensi intorno a me

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Intorno al mago si condensa un'armatura di acqua che da al mago 2PA e l'immunità ai danni di tipo Cold e Ice. La durata dell'incantesimo è 10 minuti. L'armatura non è riparabile.

### PIOGGIA DI GHIACCIO

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Aqua - Io evoco una pioggia di ghiaccio – Mass Ice Torso

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dal mago parte una fortissima pioggia di ghiaccio che colpisce tutti coloro che si trovano nell'area di effetto al torso.

### Incantesimi di Quarto Cerchio

#### CONGELARE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aqua - Che il ghiaccio ricopra il tuo corpo e lo congeli – Body Freeze

**Azione:** indica o tocca un bersaglio

**Raggio:** A tocco, a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Genera nella creatura un effetto Body Freeze della durata di 5 minuti. Il bersaglio di questa chiamata è ricoperto all'istante dal ghiaccio: questi deve restare immobile, non può parlare, muoversi, difendersi, benché resti consapevole. Una creatura sotto Freeze è fredda e gelata al tocco e, se controllata, irradia una leggera aura magica. Freeze può essere dissolto da un colpo o effetto Fire, Burn o Shatter (o equivalenti); il soggetto non subirà danno dal primo colpo o effetto di questo tipo che subisce e che spezza l'effetto Freeze. Il periodo di grazia si arresta se il bersaglio è sotto Freeze solo se non è stato causato da un colpo Fatal, in questo caso il periodo di grazia non si interrompe.

#### CONTROMAGIA MAGGIORE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aqua - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



### ESSENZA DELL'ACQUA

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aqua - Che io stesso acquisisca l'essenza dell'acqua

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per un'ora il mago diventa immune a qualsiasi chiamata di tipo Fire/Burn e Ice/Cold e qualora venga colpito, deve dichiarare Resist.

### PURIFICA VELENO MAGGIORE

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aqua - Che il tuo corpo sia purgato dal veleno – Remove Venom Rank 10

**Azione:** Tocca il bersaglio sulla testa

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Dopo essersi concentrato per 10 secondi cura tutti i veleni naturali di Rank 10 o inferiore. Questo incantesimo non cura o guarisce qualsiasi danno che il veleno abbia già causato, ma elimina eventuali effetti ad essa legati.

### SPADA DI CRISTALLO

**Scuola:** Idromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magna Aqua - Che la lama dei ghiacci eterni mi soccorra

**Azione:** Toccare l'arma

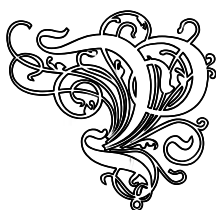
**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diventa un'arma Magica del ghiaccio, che permette di dichiarare Double Cold Ice con i propri colpi, per la durata di 10 minuti. Questa magia può essere eliminata solamente da un dissolvi magia, ma l'arma può essere ugualmente frantumata da un incantesimo di shatter, poiché la sua magia non è sufficiente a proteggerla da tal incantesimo, nonostante a qualunque analisi appaia come un arma magica (debolmente magica). Un'arma così rotta, anche se viene riparata entro i 10 minuti, perderà la capacità di dichiarare Double Ice. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.

**Nota:** questa arma può essere usata solo da un elementalista dell'acqua, se un'altra persona tenta di usarla subisce un danno Double Ice al braccio ogni 3 secondi.



## piromanzia - Ignis

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **CONTROLLA ELEMENTALE 1**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis - Io ti controllo elementale - Control Fire Elemental Rank 3

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale del Fuoco di Rank 3 alla quale può impartire ordini semplici e non articolati. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può a suo piacere terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.

66

#### **GLOBO DI FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis - Io evoco un globo di fuoco ardente - Fire Double [locazione]

**Azione:** Indicare o toccare la vittima

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Un Dardo magico si materializza dalle dita del mago e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno Fire Double alla locazione dichiarata. Questo danno non è un danno diretto, perciò colpirà per prima l'armatura, qualora il personaggio ne sia provvisto. Non ha effetto contro personaggi fuori vista.

#### **SPADA FIAMMEGGIANTE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis, Che quest'arma sia di fuoco

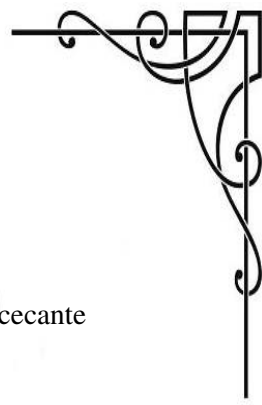
**Azione:** Toccare l'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diventa un'arma magica del Fuoco, che gli permette di dichiarare Fire con i propri colpi, per la durata di 10 minuti. Se il mago utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di Mana del Primo Cerchio anziché 1. Questa magia può essere eliminata solamente da un dissolvi magia, ma l'arma può essere ugualmente frantumata da un incantesimo di frantumazione (shatter), poiché la sua magia non è sufficiente a proteggerla da tale incantesimo. A qualunque analisi appare come un arma magica (debolmente magica). Un'arma così rotta, anche se viene riparata entro i 10 minuti, perderà la capacità di dichiarare Fire. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica.



### PIROTECNICA

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis - Che il fuoco venga a me e illumini tutto con la sua fiamma accecante - [Area/Mass] Blind

**Azione:** Indicare il fuoco e poi alzare le mani in alto

**Raggio:** Un'area di 3 metri intorno al mago o un cono a 90° di 9 metri a scelta

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Se il mago 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 mago e non il fuoco.

### ESSENZA DEL FUOCO

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis - Che la mia mano bruci più del fuoco

**Azione:** Chiudere e riaprire gli occhi

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago viene avvolto da fiamme magiche per la durata di 1 minuto. Durante questo periodo tutti coloro che toccano o vengono toccati dal mago subiscono la chiamata Burn. Con questo incantesimo un mago può dare fuoco anche ad oggetti facilmente infiammabili (quali stoffe o cartigli) con i quali venga in contatto, ma ciò deve essere sua espressa volontà. In questo modo può ad esempio dare fuoco a un manoscritto o ad una corda che lo stia legando. In questo caso saranno necessari 10 secondi perché l'oggetto venga completamente bruciato. Non è necessario toccare l'oggetto con le mani, è sufficiente essere in contatto con questo.

67

### TORCIA MAGICA

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis - Che la fiamma illumini la mia via

**Azione:** portare la mano principale o secondaria tesa in avanti

**Raggio:** Vedi descrizione

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago può accendere una luce semplicemente pronunciando la formula magica. Il PG deve portarsi dietro una luce (ad esempio una torcia elettrica) che simuli gli effetti di questa luce, pertanto il raggio di effetto sarà quello effettivo della luce che il PG usa.

Attenzione: se viene usato un oggetto palesemente anacronistico, questo deve essere occultato rivestendolo ad esempio con stoffe o in altro in modo .

### RESISTENZA AL FUOCO/ACQUA

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Ignis, Che io Resista al fuoco e all'acqua

**Azione:** Toccare la schiena al bersaglio.

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio può dichiarare Resist ai primi 5 colpi Fire o Ice che subisce. L'incantesimo termina in ogni caso dopo 1 ora.



Incantesimi di Secondo Cerchio

**CURA ELEMENTALE DEL FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Ch'io possa curare il fuoco col fuoco

**Azione:** Toccare l'elementale bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Cura 5 PF di una singola creatura di tipo elementale di fuoco bersaglio.

**BAGLIORE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Che il bagliore del fuoco ti renda cieco - Body Blind

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima diviene soggetta a Body Blind per 10 secondi

**FOLATA BRUCIANTE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Che un getto di fuoco colpisca il mio nemico - Burn

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima viene colpita da un getto di fiamme che parte dalla mano del mago e che lo avvolgono, facendogli subire un danno Burn.

**MANTO DI FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Che il fuoco mi avvolga e mi protegga

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago viene circondato da fiamme violente: può dichiarare Resist ai successivi 3 colpi che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Body Burn. In ogni caso l'incantesimo ha termine dopo 10 minuti.

**FUOCO TEMPRATORE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Che le fiamme sanino il mio corpo

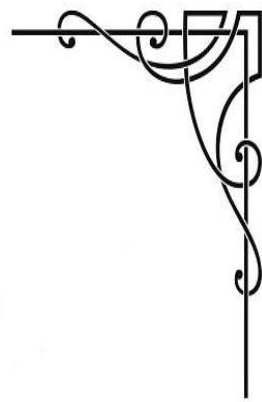
**Azione:** Il mago deve essere fisicamente accanto ad un fuoco

**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 mago 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 Critical, Acid, etc. e danni derivati da Veleni, Malattie, etc.).



### **NASTRI CREMISI**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Che nastri di fiamme ti blocchino - Body Halt

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Incantesimo Cerimoniale/ Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** La vittima viene legata da “nastri di fuoco” che gli impediscono qualsiasi movimento; dichiara Body Halt.

### **FONDERE IL METALLO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Il fuoco fonde ogni cosa – Shatter o Remove Shatter [oggetto]

**Azione:** Tocca o indica un oggetto bersaglio

**Raggio:** A tocco, A distanza, 9m

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'oggetto fonde e si plasma secondo a volontà del mago che può causare, con questo incantesimo, effetto Remove Shatter o effetto Shatter, a sua scelta.

### *Incantesimi di Terzo Cerchio*

69

### **CONTROLLA ELEMENTALE II**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Io ti controllo elementale - Control Fire Elemental Rank (metà del Rank del Mago +2 )

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale del Fuoco di Rank pari alla metà del proprio rank arrotondata per difetto aggiungendo inoltre un bonus di +2. Il mago potrà impartire ordini semplici e non articolati alla creatura. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può, a suo piacere, terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.

### **METALLO ROVENTE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Che il metallo diventi rovente – Mass Body Fumble

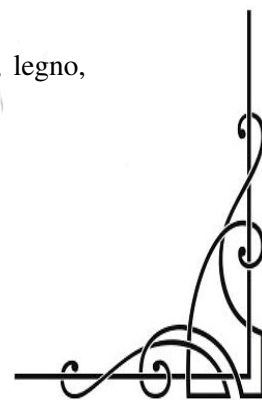
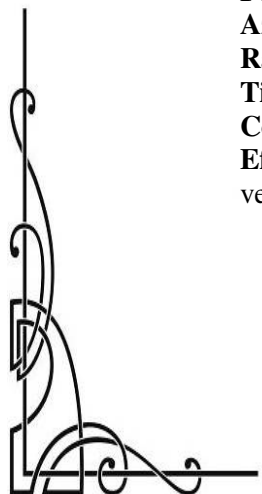
**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Tutti gli oggetti in mano alle persone nell'area di effetto, siano essi di metallo, legno, vetro o altro materiale, diventano roventi e i bersagli devono lasciarli cadere.



### ESPLOSIONE

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Che l'irruenza del fuoco vi confonda – Mass Body Confuse

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**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 Body Confuse

### FRECCIA DI FUOCO

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Dalle mie mani, io creo una freccia di fuoco – Double Burn Through

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalla mano del mago parte una freccia fatta interamente di fiamme che colpisce il bersaglio attraversando tutte le protezioni o armature che egli indossa a sua difesa.

### FIAMMATA

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis - Fiamme iridescenti avvolgete il mio nemico – Mass Fire Torso

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Dalla mano del mago parte una fiammata che genera un danno Fire al Torso a tutti coloro che si trovano nell'area di effetto.

### SCIMITARRA SCARLATA

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Che la potenza del fuoco incanta quest'arma

**Azione:** Tocca un'arma bersaglio

**Raggio:** Un'arma toccata

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Da questo momento per 10 minuti il mago può dichiarare Double Fire ad ogni colpo che sferra con la propria arma.

### FUOCO PURIFICATORE

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Ignis – Che le mie mani portino il fuoco purificatore

**Azione:** porta le mani davanti al volto

**Raggio:** il mago

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Per un minuto le mani del mago vengono avvolte da un fuoco blu che può produrre, a piacimento, i seguenti effetti:

- Remove Acid Rank metà di quello del mago arrotondato per difetto;
- Stabilizzare cauterizzandole tutte le ferite a -1 di un bersaglio portandolo a 0;
- Remove Natural Venom Rank metà di quello del mago arrotondato per difetto.

Per ogni effetto il mago si deve concentrare per 10 secondi e rimanere a contatto con il bersaglio. Non possono essere curate due creature contemporaneamente, ma è permesso curare due locazioni di uno stesso bersaglio insieme.



### **ESSENZA DEL FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Ignis - Che io possa capire l'essenza del fuoco e ne diventi parte

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per un'ora il mago diventa immune a qualsiasi chiamata di tipo Fire e Ice e se colpito, dovrà dichiarare Resist.

### **ARMATURA DI FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Ignis - Che le fiamme mi avvolgano e mi proteggano

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Intorno al mago si condensa un'armatura di fuoco che dà al mago 3PA e l'immunità ai danni di tipo Fire. La durata dell'incantesimo è 10 minuti. L'armatura non è riparabile.

### **PALLA DI FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Ignis - Che un'esplosione di fiamme vi incenerisca - Mass Burn Torso

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Dal mago parte una fortissima fiammata che colpisce tutti coloro che si trovano nell'area di effetto generando un danno Burn al Torso.

### **OCCHI DI FUOCO**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Ignis - Che il mio sguardo infuocato vi terrorizzi - Mass Mind Terror

**Azione:** Chiude e riapre gli occhi

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Mentale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Gli occhi del mago si infiammano rendendolo una creatura più demoniaca che umana e generando quindi un Terrore atavico nelle creature che lo vedono causando Terror.

### **CONTROMAGIA MAGGIORE**

**Scuola:** Piromanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Ignis - Io Resisto a questo incantesimo - Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti non subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.



## Geomanzia - Humus

### Incantesimi di Primo Cerchio

#### **CONTROLLA ELEMENTALE 1**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus, Io ti controllo elementale - Control Earth Elemental Rank 3

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale della Terra di Rank 3 alla quale può impartire ordini semplici e non articolati. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può a suo piacere terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.

#### **DARDO GEOMANTICO**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus - Io evoco un dardo di [Terra, Argento o Oro] – Double [Earth, Silver o Gold] [locazione]

**Azione:** Indicare o toccare la vittima

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Un Dardo si materializza dalle dita del mago e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno [Earth, Silver o Gold] Double alla locazione dichiarata. Dovrai scegliere quale tipo di danno dichiarare, potrai scegliere tra Earth, Silver o Gold. Questo danno non è un danno diretto, perciò colpirà per prima l'armatura, qualora il personaggio ne sia provvisto. Non ha effetto contro personaggi fuori vista. Ricorda che quando scrivi una pergamena dovrai scrivere uno soltanto degli elementi, e non tutti e tre. E' consigliabile intitolare la pergamena di conseguenza.

#### **ARTIGLIO DELLA TERRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus, Che quest'arma sia di [Terra, Argento, Oro]

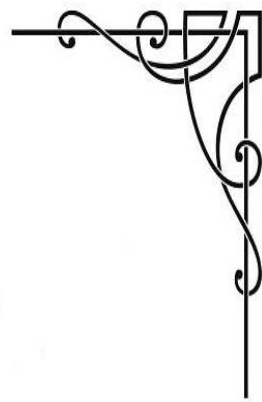
**Azione:** Toccare l'arma

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** L'arma bersaglio diventa un'arma magica della terra, che permette di dichiarare [Earth, Silver, o Gold] con i propri colpi, per la durata di 10 minuti. Se il mago utilizza questo potere su qualcun altro dovrà utilizzare 2 punti potere di mana del Primo Cerchio anziché 1. Dovrai scegliere quale tipo di danno dichiarare, potrai scegliere tra Earth, Silver o Gold. Questa magia può essere eliminata solamente da un dissolvi magia, ma l'arma può essere ugualmente frantumata da un incantesimo di frantumazione (shatter), poiché la sua magia non è sufficiente a proteggerla da tale incantesimo. A qualunque analisi appare come un arma magica (debolmente magica). Un'arma così rotta, anche se viene riparata entro i 10 minuti, perderà la capacità di dichiarare [Earth, Silver, o Gold]. Questo incantesimo non può essere utilizzato su un'arma già magica. Ricorda che quando scrivi una pergamena dovrai scrivere uno soltanto degli elementi, e non tutti e tre. E' consigliabile intitolare la pergamena di conseguenza.



### **SCUDO DI PIETRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus - Che la pietra si pari a mia difesa

**Azione:** La mano principale tocca l'avambraccio secondario

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago 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.

### **TEMPERANZA DEL PIOMBO**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus - Che il corpo si tempri e che niente possa smuoverlo

**Somatico:** Toccare il bersaglio.

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio diviene immune agli effetti di Mind e Body Repel per 10 minuti. Ciò non permette di Resistere al Forbidding.

### **ARMATURA DEL GEOMANTE**

**Scuola:** Abiurazione

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo arcanum – Che il potere della Terra mi circonda di un'armatura magica

**Azione:** Porta la mano al petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** In realtà si tratta di una magia molto versatile che permette di creare un'armatura magica tanto più forte quanto maggiore è il potere magico che viene speso per crearla.

- Consumando un punto mana del Primo Cerchio si riceve 1 PA a tutte le locazioni per la durata di 10 minuti;
- Consumando un punto mana del Secondo Cerchio si riceve 2 PA a tutte le locazioni per la durata di 10 minuti;
- Consumando un punto mana del Terzo Cerchio si riceve 3 PA e la resistenza ai danni Earth e Air per la durata è 10 minuti;
- Consumando un punto mana del Quarto Cerchio si riceve 3 PA e la resistenza ai danni Earth e Air per la durata è di un ora;

Questo punto armatura è riparabile solamente se il mago indossa una vera armatura.

### **RESISTENZA ALLA TERRA/ARIA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Primo Cerchio – Incantesimo di Base

**Formula:** Possideo Humus - Che tu possa resistere a Terra e Aria

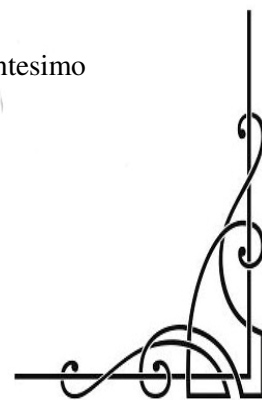
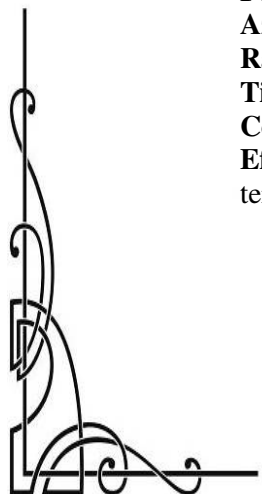
**Azione:** Toccare la schiena al bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il bersaglio può dichiarare Resist ai primi 5 colpi Earth/Air che subisce. L'incantesimo termina in ogni caso dopo 1 ora.



Incantesimi di Secondo Cerchio

**CURA ELEMENTALE DELLA TERRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus – Ch'io possa curare la terra con la terra

**Azione:** Toccare l'elementale bersaglio

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Cura 5 PF di una singola creatura di tipo elementale della Terra bersaglio.

**SCUDO DI MITHRIL**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che questo scudo divenga di Mithril

**Azione:** toccare uno scudo

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il Mago tocca uno scudo che per 5 minuti diviene indistruttibile da effetti Shatter o danni Crush (a meno che non siano di tipo Artefact).

**MANTO DELLA TERRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che la dura roccia mi ricopra e mi protegga

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago viene circondato da rocce acuminate che scorrono l'una sull'altra. Può pertanto dichiarare Resist ai successivi 3 colpi che riceverà in corpo a corpo e in risposta dichiara Body Strikedown. L'incantesimo ha comunque termine dopo 10 minuti.

**SCAGLIAROCIA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Io evoco un freccia di [Terra, Argento o Oro] – Double [Earth, Silver o Gold] [locazione], Body Strikedown

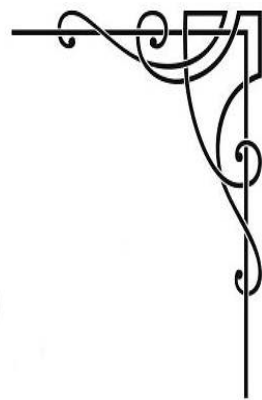
**Azione:** Indicare o toccare la vittima

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Colpo Magico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Un Dardo si materializza dalle dita del mago e colpisce il bersaglio indicato, causandogli un danno Double [Earth, Silver o Gold] alla locazione dichiarata più la chiamata Body Strikedown. Dovrai scegliere quale tipo di danno dichiarare, potrai scegliere tra Earth, Silver o Gold. Questo danno non è un danno diretto, perciò colpirà per prima l'armatura, qualora il personaggio ne sia provvisto. Non ha effetto contro personaggi fuori vista. Ricorda che quando scrivi una pergamena dovrai scrivere uno soltanto degli elementi e non tutti e tre. E' consigliabile intitolare la pergamena di conseguenza.



### ROVINA DELL'ACCIAIO TEMPRATO

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Il tempo corrompe ogni cosa – Shatter [due oggetti]

**Azione:** Tocca o indica due oggetti bersaglio

**Raggio:** A tocco, A distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** I due oggetti indicati dal mago vengono coperti da uno strato di ruggine, o muffa per pelle e cuoio, che in pochi attimi li distrugge. Per le armature colpisce solo una locazione che deve essere scelta dal mago. Gli unici oggetti che possono essere bersaglio di questa magia sono armi e armature.

### COMANDAMENTO DELL'OTTONE

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus – Che questa roccia mi conceda le sue qualità

**Azione:** Tocca una roccia minerale

**Raggio:** A tocco

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Il mago tocca una pietra minerale ed immediatamente ne estrae una pepita di metallo corrispondente. Il mago può estrarre una singola pepita da minerali anche se questi contengano più pepite di metallo. Dovrà in questo caso, lanciare due incantesimi.

### PELLE CORIACEA

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Secondo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che la mia pelle si indurisca come pietra

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 25 exp

**Effetti:** Questo incantesimo indurisce la pelle del mago dandogli 1 PA aggiuntivo e permettendogli di considerare i danni Double come un singolo danno: deve dichiarare Resist Double e quindi subire un solo danno dall'attacco. Danni Through e Crush avranno effetto normalmente, shatter invece non ha alcun effetto.

75

### Incantesimi di Terzo Cerchio

#### CONTROLLA ELEMENTALE II

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Io ti controllo elementale - Control Earth Elemental Rank (metà del Rank del Mago +2 )

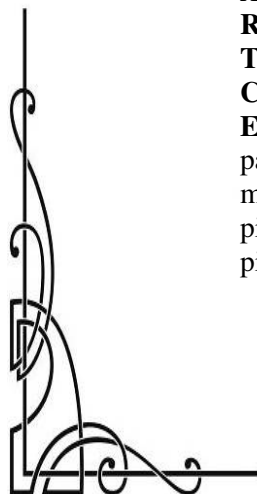
**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Controllo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Il mago prende il controllo di una singola creatura di tipo elementale della Terra di Rank pari alla metà del proprio rank arrotondata per difetto aggiungendo inoltre un bonus di +2. Il mago potrà impartire ordini semplici e non articolati alla creatura. Non può prendere il controllo di più di una di queste creature alla volta. L'effetto dura per 10 minuti, ma il mago può, a suo piacere, terminarlo prima liberando la creatura di tipo elementale dal proprio controllo.



### **RADICI**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che le radici ti avvolgano – Body Paralyze

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Delle radici spuntano dal terreno e avvolgono le gambe del bersaglio facendolo rimanere immobile dotto effetto Body Paralyze.

### **PELLE DI PIETRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus – Che la mia pelle sia dura come granito

**Azione:** Si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo dura 10 minuti. Il Mago si tocca il petto e la sua pelle diventa di pietra conferendogli la possibilità di dichiarare Resist ai successivi 3 colpi o effetti, di qualunque natura questi siano (tranne Artefact o Fatal).

### **ARMATURA NATURALE**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus – Che possa fondermi con l'armatura che indosso

**Azione:** Porta entrambe le braccia in avanti con le mani aperte e le palme rivolte verso l'esterno.

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo Attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo dura un'ora. Per tutta la durata dell'incantesimo il mago considera l'armatura che indossa come PF aggiuntivi invece che PA. L'armatura inoltre, divenendo parte di lui, non influisce sulla capacità di lanciare incantesimi e si cura come normali PF e non con riparare armatura. Attenzione: il mago deve comunque possedere l'abilità per usare l'armatura.

### **RIMUOVI PIETRIFICAZIONE**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che questa pietra diventi carne

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** Un bersaglio

**Tipo:** Guarigione

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** L'incantesimo serve a rimuovere gli effetti di Body Petrify.

### **ASSESTAMENTO TELLURICO**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus – Che la terra tremi al mio comando – Mass Body Strikedown

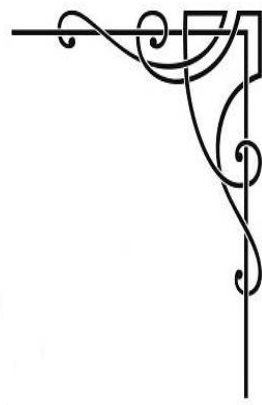
**Azione:** Tocca con una mano il suolo

**Raggio:** Cono a 90° di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** Al comando dell'elementalista la terra comincia a tremare causando un effetto di Body Strikedown a chiunque si trovi nell'area di effetto. L'incantesimo NON genera un vero e proprio terremoto per cui valgono le normali resistenza agli incantesimi di tipo fisico o agli strikedown.



### **FAVORE DELLA TERRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Terzo Cerchio

**Formula:** Possideo Humus - Che la madre Terra sia fonte di forza

**Azione:** Tocca il bersaglio

**Raggio:** Un bersaglio

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 50 exp

**Effetti:** La creatura bersaglio dell'incantesimo da questo momento e per la durata di un minuto è in grado di dichiarare ad ogni attacco Double Body Strikedown in caso stia usando un'arma a due mani o Double in caso stia usando armi a una mano (solo l'arma tenuta con la mano principale).

#### *Incantesimi di Quarto Cerchio*

### **ARMA FRANTUMANTE**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Humus – Che la forza della terra incanta quest'arma

**Azione:** Un'arma bersaglio

**Raggio:** Un'arma toccata

**Tipo:** Speciale

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago tocca un'arma e questa si carica dell'energia della terra. Da questo momento per 10 minuti l'arma può dichiarare Crush Earth, Crush Silver o Crush Gold a scelta ad ogni colpo che sferra. L'arma deve essere lunga almeno 70cm.

**Nota:** questa arma può essere usata solo da un elementalista della terra, se un'altra persona tenta di prenderla in mano subisce un danno Crush Earth al braccio ogni 3 secondi.

77

### **ESSENZA DELLA TERRA**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Humus - Che io stesso diventi parte della Madre Terra

**Azione:** si tocca il petto

**Raggio:** Se stesso

**Tipo:** Incantesimo attivo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Per un'ora il mago diventa immune a qualsiasi chiamata di tipo Earth e Air e qualora venisse colpito da uno di questi danni deve dichiarare Resist.

### **TERREMOTO**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Humus - Che la terra tremi sotto i vostri piedi – Earthquake

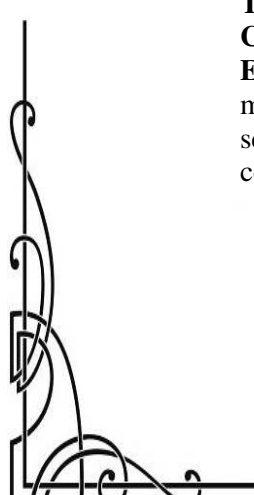
**Azione:** Si china e tocca il terreno con un dito.

**Raggio:** Area di 9 metri

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Il mago tocca il suolo che istantaneamente comincia a tremare. Ha un effetto ad area di 9 metri; le creature nel raggio d'azione eccetto il mago devono cadere a terra e restarci per 30 secondi. Il mago tuttavia non potrà muoversi dall'epicentro del terremoto, ma potrà comunque compiere azioni restando fermo sul posto.



### **CONTROMAGIA MAGGIORE**

**Scuola:** Geomanzia

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Humus - Io Resisto a questo incantesimo – Counterspell

**Azione:** Indica la creatura o la cosa che ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare

**Raggio:** A distanza, 9 metri

**Tipo:** Controincantesimo

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** L'effetto sul bersaglio dell'incantesimo che si contrasta è annullato se rientra nel livello di potere che questa magia può annullare ovvero l'effetto di un incantesimo di qualsiasi cerchio a lui rivolto oppure rivolto ad una persona che si trovi a meno di un metro da lui. Inoltre permette di annullare un incantesimo attivo di qualsiasi livello da un oggetto, cosa o persona. Devi iniziare a pronunciare la formula entro due secondi dalla fine del potere da contrastare, altrimenti ne subirai completamente gli effetti. Non puoi contrastare più di un incantesimo alla volta.

### **PIETRIFICAZIONE**

**Potere:** Quarto Cerchio

**Formula:** Possideo Magnus Humus – Che il tuo corpo sia tramutato in pietra – Body Petrify

**Azione:** Indica o tocca il bersaglio

**Raggio:** A tocco o a distanza, 9m

**Tipo:** Fisico

**Costo:** 75 exp

**Effetti:** Questo sortilegio rende il bersaglio soggetto a Body Petrify. Mentre è in questo stato il bersaglio non può essere ferito fatta eccezione dai danni Crush che provocheranno un effetto Mortal sul bersaglio.