

ETEMENANKI

Technofantasy Larp

LIBRO DEGLI INCANTESIMI E DEI POTERI

REGOLAMENTO LARP PER
ETEMENANKI TECHNOFANTASY ROLE PLAYING GAME®

PROPRIETÀ ANTONINO GALIMI ED ETEMENANKI EDITORE

© ETEMENANKI EDITORE

Indice

LA MAGIA.....	2
ELEVARE UN INCANTESIMO.....	2
INVOCAZIONI E ELEVAZIONE D' INCANTESIMI.....	2
INCANTESIMI PERSISTENTI.....	2
VESTIARIO E COLORI DELLA MAGIA PER MAGHI E SACERDOTI.....	2
INCANTESIMI.....	3
LISTA INCANTESIMI GENERICI.....	4
LISTA AEROMANZIA.....	4
LISTA AETHEROMANZIA.....	4
LISTA BIOMANZIA.....	5
LISTA CRIOMANZIA.....	5
LISTA CRONOMANZIA.....	5
LISTA GEOMANZIA.....	5
LISTA HORDOMANZIA.....	6
LISTA IDROMANZIA.....	6
LISTA KHAIMANZIA.....	6
LISTA NIGROMANZIA.....	6
LISTA ONIROMANZIA.....	7
LISTA PIROMANZIA.....	7
LISTA TAUMANZIA.....	7
LISTA TECHNOMANZIA.....	7
ELENCO COMPLETO INCANTESIMI.....	8
MALEDIZIONI E OGGETTI MALEDETTI.....	12
PERGAMENE E RELATIVO UTILIZZO.....	13
LE RUNE.....	13
Rune di 1° Grado.....	14
Rune di 2° Grado.....	15
Rune di 3° Grado.....	16
Rune di 4° Grado.....	17
POTERI DELL'IMPOSIZIONE.....	18

**Copyright Loghi, Ambientazione e Regolamento:
Etemenanki Editore®**

l'illegitto utilizzo di questi costituisce reato perseguibile d'ufficio

**Questo Regolamento e Ambientazione si basano sul
Gioco di Ruolo da Tavolo:
Etemenanki Technofantasy Role Playing Game
I cui Manuali, dove l'ambientazione è descritta dettagliatamente, sono
acquistabili contattandoci privatamente o presso lo Shop della Pagina
Facebook: Etemenanki Technofantasy Role Playing Game**

**La descrizione completa della Magia e dei Poteri del Mondo
di Kronhos si trova nel Capitolo 11 da Pagina 293 del Manuale GdR**

LA MAGIA

Il mondo di Babilonia è intriso di quella scintilla comunemente chiamata “magia”. Che provenga da ciò che si definisce Magdum o da un riflesso della potenza degli dèi, esistono persone eccezionali capaci di creare materia dal nulla, ferire con la sola forza delle loro parole o persino richiamare in vita i morti.

Esistono due principali approcci di magia: la Magia Sortilegio o Misterica e la Magia Manifesta o Miracolo. La prima trae il suo potere dal Nexus che ogni Magdum porta fuso con la propria anima, la seconda è un dono, un riflesso della potenza degli dèi attraverso i propri fedeli. La Magia e i Miracoli vengono divisi in cinque Gradi di potere, al 1° Grado si conosce la magia Minore, al 2° Grado la magia Maggiore, al 3° grado la magia Superiore, al 4° grado la magia Suprema e al 5° grado, celato e segreto, che solo le cariche di gilda o misteriose e potenti creature conoscono, chiamata la magia Ultima. Tutti gli incantatori conoscono le magie generiche e le magie specifiche della propria Scuola dei Gradi di magia che possiedono.

ELEVARE UN INCANTESIMO

Vedere sul LIBRO DELLE REGOLE.

INCANTESIMI PERSISTENTI

Alcuni Incantesimi (come “Armatura”, “Barriera”, “Rigenerazione” e “Volontà”) producono effetti solo quando si presentano determinate condizioni, e vengono definiti “Incantesimi Persistenti”. Vi è un limite al numero di Incantesimi Persistenti che un incantatore può mantenere contemporaneamente e a quanti Incantesimi Persistenti possono essere attivi contemporaneamente sullo stesso bersaglio. In termini di gioco un Incantesimo Persistente deve essere rappresentato da una fascia di colore specifico (giallo, arancio per Rigenerazione) con il nome dell'incantatore e la lettera iniziale dell'Incantesimo, che il bersaglio dell'Incantesimo Persistente dovrà indossare in maniera visibile, da quando l'Incantesimo viene elevato a quando si attivano gli effetti (e non potrà cedere in nessun caso). Il numero massimo di Incantesimi Persistenti attivi che un incantatore può mantenere è 1 se possiede Incantesimi 1° o 2° Grado o 2 se possiede Incantesimi 3° e 4° Grado (Rigenerazione può sempre essere solo l'unico Persistente attivo anche se si possiedono Abilità che specificherebbero diversamente); gli Incantesimi Persistenti consumano molta dell'energia dell'incantatore per essere mantenuti e anche l'incantatore più potente non può permettersi di “svuotarsi” pericolosamente. Dopo che gli effetti dell'Incantesimo Persistente hanno avuto luogo la fascia andrà riconsegnata all'incantatore, che solo allora potrà elevare e mantenere un nuovo Incantesimo Persistente. Se un PG con Incantesimi Persistenti attivi (quindi se sta indossando una fascia) viene ucciso (ma non se viene reso incosciente) tutti gli Incantesimi Persistenti cessano i loro effetti (a meno di casi particolari come indicato nella descrizione dell'Incantesimo Persistente).

Alcuni oggetti magici (come le pozioni) creano anch'essi effetti Persistenti. Il limite di Incantesimi Persistenti contemporaneamente attivi su un singolo PG è di 1 Incantesimo Persistente (una sola fascia) e un solo effetto Persistente derivante da oggetti. È possibile rinunciare ad un Incantesimo Persistente senza che si siano verificati gli effetti togliendosi la fascia colorata, che andrà riconsegnata al proprietario e in nessun modo potrà essere indossata nuovamente senza che venga elevato l'Incantesimo appropriato.

Tutti gli Incantesimi Persistenti possono essere dissolti da un Incantesimo di “Disperdi Magie” di pari Grado e se subiscono una chiamata “EFFETTO!” associata a una chiamata a cui darebbero protezione, si dissolvono immediatamente e non proteggono dalla chiamata associata all'effetto.

VESTIARIO E COLORI DELLA MAGIA PER MAGHI E SACERDOTI

Un Mago che possieda solo il 1° o 2° Grado di Magia non ha obblighi di vestiario.

Dal 3° Grado di Magia compreso, un Mago può scegliere se seguire i colori della propria Scuola di magia per il vestiario o meno.

In caso scegliesse di non seguirli potrà comunque elevare gli Incantesimi, ma subirà un Malus di + 5 secondi sul TLL.

Un Mago non può mai elevare Incantesimi se indossa una qualsiasi armatura di metallo. Può indossare armature di cuoio, seguendo sempre i dettami dei colori con l'armatura del colore più simile possibile.

I Sacerdoti hanno invece sempre un obbligo di vestiario legato al proprio culto fin dal 1° Grado di Incantesimi.

Ogni incantatore può possedere l'Abilità di elevare magie di una sola Scuola, oltre agli Incantesimi Generici, che vengono acquisiti in automatico con l'acquisto del Grado della propria Scuola. Non si può possedere Incantesimi da Mago e da Sacerdote contemporaneamente. È possibile indossare parti di vestiario quali scarpe, cinture, borse, gioielli o ammenicoli di un colore diverso dalla Scuola di Magia di appartenenza.

I Sacerdoti devono venerare come Deità dell'Elemento della Scuola di cui elevano gli Incantesimi, mentre i Maghi non hanno nessun obbligo formale, naturalmente può essere bizzarro un Mago Khaimante che venera il culto dell'Ordine o viceversa, ma non c'è particolare obbligo a livello di gioco.

I colori di vestiario che rispecchiano i Nexus per i Maghi sono specificati a Pag. 295 del Cap. 10; gli Obblighi del Vestiario delle Deità per i Sacerdoti sono specificati da Pag. 207 del Cap. 5 del Manuale GdR.

Scuola di Magia	Colore del Nexus / Vesti
Aeromanzia (Aria)	Celeste
Aetheromanzia (Vuoto) [Non giocabile]	Antracite
Biomanzia (Terra)	Verde
Criomanzia (Ghiaccio)	Avorio
Cronomanzia (Tempo)	Grigio
Geomanzia (Pietra)	Grigio Scuro
Hordomanzia (Ordine)	Oro
Idromanzia (Acqua)	Blu scuro
Khaimanzia (Caos)	Bronzo o Verde Scuro
Nigromanzia (Morte)	Nero
Oniromanzia (Mente)	Rosso
Piromanzia (Fuoco)	Amaranto
Taumanzia (Vita)	Bianco
Technomanzia (Realtà) [Solo Sacerdoti]	Argento o Metallo Scuro

INCANTESIMI

Di seguito sono elencati tutti gli Incantesimi divisi per Scuola di appartenenza e Grado dell'Incantesimo per quella Scuola. Tutte le descrizioni degli Incantesimi hanno il seguente formato.

Esempio:

Un PG che possiede l'Abilità Incantesimi da **Mago** utilizzerà la formula:

Pro Potentia (si legge: *Pro Potenza*) +

MINORE (per magie di 1° Grado) / **MAIORE** (2° Grado) / **SUPERIORE** (3° Grado) / **SUPREMA** (4° Grado)

+

“**ELEMENTO**” (Aeris, Aquae, Exstinctionis, Glacii, Khai, Ignis, Mentis, Ordinis, Petrae, Temporis, Terrae, Veritas, Vitae) +

“**Formula specifica dell'Incantesimo**”

Es: “Pro Potentia Minore Temporis muovo la mia materia”

Un PG che possiede l'Abilità Incantesimi da **Sacerdote** utilizzerà la formula:

In Nomine +

MINORE (per magie di 1° Grado) / **MAIORE** (2° Grado) / **SUPERIORE** (3° Grado) / **SUPREMO** (4° Grado)

+

“**ELEMENTO**” (Aeris, Aquae, Exstinctionis, Glacii, Khai, Ignis, Mentis, Ordinis, Petrae, Temporis, Terrae, Veritas, Vitae) +

“**Formula specifica dell'Incantesimo**”

Es: “In Nomine Minore Temporis muovo la mia materia”

Nome dell'Incantesimo

Formula: la formula da pronunciare dopo il TLI per elevare l'Incantesimo.

La formula indica se l'Incantesimo è sortilegio o miracolo (Pro Potentia / In Nomine) e il Grado:

-**MINORE:** indica gli Incantesimi di 1° Grado

-**MAIORE:** indica gli Incantesimi di 2° Grado

-**SUPERIORE:** indica gli Incantesimi di 3° Grado

-**SUPREMA/O:** indica gli Incantesimi di 4° Grado

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

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

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

Personale – l'Incantesimo ha effetto sull'incantatore

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

Durata: la durata dell'Incantesimo

Tipologia: la tipologia dell'Incantesimo. Si divide in:

Mentale – l'Incantesimo ha effetti sulla mente del bersaglio

Fisico – l'Incantesimo ha effetti fisici sul bersaglio

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

Persistente – gli Incantesimi di tipologia Persistente seguono tutte le regole degli Incantesimi Persistenti (vedi “Incantesimi Persistenti”)

Descrizione: la descrizione degli effetti dell'Incantesimo

N.B.

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

Inoltre, si possono elevare Incantesimi al Grado di potere (Minore-Maiore-Superiore-Suprema/o) che si possiede, quindi si possono elevare Incantesimi di 1° Grado anche con un suffisso superiore se lo si possiede. Un esempio è il Disperdi Magia che conviene sempre elevare al Grado più alto che si possiede.

LISTA INCANTESIMI GENERICI

Lista Incantesimi di 1° Grado

Tutti gli Incantesimi di 1° Grado hanno il prefisso:

MINORE.

MAGHI: Pro Potentia Minore "ELEMENTO" ...

SACERDOTI: In Nomine Minore "ELEMENTO" ...

Discerni Magia: ...percepisco la magia.

Disperdi Magia: ...disperdo quest'Incantesimo.

Impatto 1: ..."DOPPIO!" al tronco.

Luce: ... luce 5 minuti.

Silenzio: ..."SILENZIO!" 'N' taci 5 secondi.

Lista Incantesimi di 2° Grado

Tutti gli Incantesimi di 1° Grado hanno il prefisso:

MAIORE.

MAGHI: Pro Potentia Maiore "ELEMENTO" ...

SACERDOTI: In Nomine Maiore "ELEMENTO" ...

Arma: ...arma.

Armatura: ...mi difendo.

Impatto 2: ..."TRIPLO!" al tronco.

Volontà 1: ...ti infondo la volontà maggiore.

Lista Incantesimi di 3° Grado

Tutti gli Incantesimi di 3° Grado hanno il prefisso:

SUPERIORE.

MAGHI: Pro Potentia Superiore "ELEMENTO" ...

SACERDOTI: In Nomine Superiore "ELEMENTO" ...

Barriera: ...una barriera mi protegge.

Impatto 3: ..."TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.

Vista Rivelante: ...vedo ciò che è celato 10 secondi.

Lista Incantesimi di 4° Grado

Tutti gli Incantesimi di 4° Grado hanno il prefisso:

SUPREMA/O.

MAGHI: Pro Potentia Suprema "ELEMENTO" ...

SACERDOTI: In Nomine Supremo "ELEMENTO" ...

Impatto 4: ... "EXA! DIRETTO!" al tronco.

Invulnerabilità: ... sono invulnerabile.

Volontà 2: ...ti infondo la volontà suprema.

***Gli Incantesimi Impatto delle Scuole: Biomanzia, Hordomanzia, Idromanzia e Taumanzia fanno danno solo ai Non morti e nella Formula dopo il prefisso si inserisce: 'Non Morto'.**

LISTA AEROMANZIA (Aeris)

Lista Incantesimi di 1° Grado

Balzo: Pro Potentia / In Nomine MINORE
Aeris muovo la mia materia 10 secondi.

Pressione: Pro Potentia / In Nomine MINORE
Aeris "A TERRA!" 5 secondi.

Lista Incantesimi di 2° Grado

Charme: Pro Potentia / In Nomine MAIORE
Aeris sei mio amico 30 secondi.

Vento: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Aeris
5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi,
5 metri indietro 5 secondi.

Lista Incantesimi di 3° Grado

Danza: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Aeris
balla per me 3 minuti.

Paura 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Aeris
"PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi, 10
secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi.

Lista Incantesimi di 4° Grado

Cronoviaggio: Pro Potentia / In Nomine
SUPREMA/O Aeris domino lo spazio e il tempo
5 minuti.

Follia: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O
Aeris impazzisci 3 minuti.

LISTA AETHEROMANZIA (Exstinctionis)

Lista Incantesimi di 1° Grado

Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE
Exstinctionis lascia cadere ciò che hai in mano.

Charme: Pro Potentia / In Nomine MINORE
Exstinctionis sei mio amico 30 secondi.

Lista Incantesimi di 2° Grado

Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine
MAIORE Exstinctionis "PARALISI!" 5 secondi.

Paura 2: Pro Potentia / In Nomine MAIORE
Exstinctionis "PAURA!" fuggi 10 secondi,
"PAURA!" fuggi 10 secondi "PAURA!" fuggi 10 secondi.

Lista Incantesimi di 3° Grado

Sonno 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE
Exstinctionis "SONNO!" 5 secondi,
"SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.

Cancella Ricordi: Pro Potentia / In Nomine
SUPERIORE Exstinctionis dimentica ciò che hai visto
negli ultimi 5 minuti.

Lista Incantesimi di 4° Grado

Impatto 5: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O
Exstinctionis "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco,
"TRIPLO! DIRETTO!" al tronco,
"TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.

Follia: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O
Exstinctionis impazzisci 3 minuti.

LISTA BIOMANZIA (Terrae)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Blocca Arti: Pro Potentia / In Nomine MINORE Terrae “PARALISI!” 5 secondi alle gambe.
Cura Veleno: Pro Potentia / In Nomine MINORE Terrae rimuovo questo veleno.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Cura 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Terrae curo questa ferita.
Charme: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Terrae sei mio amico 30 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Cura 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Terrae curo queste ferite.
Paralisi 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Terrae “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Sonno 2: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Terrae “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi.
Rigenerazione: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Terrae rigenero.

LISTA CRIOMANZIA (Glaciei)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Glaciei “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Glaciei riparo quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Cura Non Morti: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Glaciei curo questo Non Morto.
Paura: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Glaciei “PAURA!” fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paralisi 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Glaciei “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
Comanda Non Morti: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Glaciei Non Morto obbediscimi 1 minuto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Cancella Ricordi: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Glaciei dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Statua: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Glaciei mi trasformo in una statua. (ripetuto)

LISTA CRONOMANZIA (Temporis)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Balzo: Pro Potentia / In Nomine MINORE Temporis muovo la mia materia 10 secondi.
Riparazione 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Temporis riparo quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Temporis “PARALISI!” 5 secondi.
Confusione: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Temporis “CONFUSIONE!” 10 secondi
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paralisi 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Temporis “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Temporis riparo completamente quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Cancella Ricordi: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Temporis dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Cronoviaggio: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Temporis domino lo spazio e il tempo 5 minuti.

LISTA GEOMANZIA (Petrae)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Riparazione 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Petrae riparo quest’oggetto.
Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE Petrae lascia cadere ciò che hai in mano.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Petrae “PARALISI!” 5 secondi.
Pressione 2: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Petrae “A TERRA!” 5 secondi, “A TERRA!” 5 secondi, “A TERRA!” 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paralisi 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Petrae “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Petrae riparo completamente quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Sonno 2: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Petrae “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi.
Statua: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Petrae mi trasformo in una statua. (ripetuto)

LISTA HORDOMANZIA (Ordinis)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Sonno 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Ordinis "SONNO!" 5 secondi.
Riparazione 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Ordinis riparo quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Ordinis "PARALISI!" 5 secondi.
Cura 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Ordinis curo questa ferita.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Lettura del Pensiero: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Ordinis leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
Statua: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Ordinis mi trasformo in una statua. (ripetuto)
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Impatto 5: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Ordinis Non Morto "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.
Fascinazione: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Ordinis ti affascino 3 minuti.

LISTA IDROMANZIA (Aquae)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Cura 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Aquae curo questa ferita.
Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE Aquae lascia cadere ciò che hai in mano.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Aquae "PARALISI!" 5 secondi.
Cura Veleno: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Aquae rimuovo questo veleno.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paura 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Aquae "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi. "PAURA!" fuggi 10 secondi.
Lettura del Pensiero: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Aquae leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Rigenerazione: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Aquae rigenero.
Sonno 2: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Aquae "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.

LISTA KHAIMANZIA (Khai)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Confusione: Pro Potentia / In Nomine MINORE Khai "CONFUSIONE!" 10 secondi
Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE Khai lascia cadere ciò che hai in mano.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Balzo: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Khai muovo la mia materia 10 secondi.
Vento: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Khai 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Danza: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Khai balla per me 3 minuti.
Paura 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Khai "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi, 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Impatto 5: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Khai "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.
Follia: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Khai impazzisci 3 minuti.

LISTA NIGROMANZIA (Mortis)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE Mortis lascia cadere ciò che hai in mano.
Paura: Pro Potentia / In Nomine MINORE Mortis "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paralisi 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Mortis "PARALISI!" 5 secondi.
Cura Non Morti: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Mortis curo questo Non Morto.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Comanda Non Morti: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Mortis Non Morto obbediscimi 1 minuto.
Paura 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Mortis "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Animare Morti: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Mortis rianimo il tuo cadavere per 5 minuti.
Parlare coi Morti: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Mortis spirito rispondi a 3 domande.

LISTA ONIROMANZIA (Mentis)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Confusione: Pro Potentia / In Nomine MINORE Mentis “CONFUSIONE!” 10 secondi
Ipnosi: Pro Potentia / In Nomine MINORE Mentis ti ipnotizzo 5 secondi
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Charme: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Mentis sei mio amico 30 secondi.
Sonno 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Mentis “SONNO!” 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Danza: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Mentis balla per me 3 minuti.
Lettura del Pensiero: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Mentis leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Fascinazione: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Mentis ti affascino 3 minuti.
Follia: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Mentis impazzisci per 3 minuti

LISTA PIROMANZIA (Ignis)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Confusione: Pro Potentia / In Nomine MINORE del Fuoco “CONFUSIONE!” 10 secondi
Goffaggine: Pro Potentia / In Nomine MINORE Ignis lascia cadere ciò che hai in mano.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Paura 1: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Ignis “PAURA!” ‘N’ fuggi 10 secondi.
Charme: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Ignis sei mio amico 30 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Riparazione 2: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Ignis riparo completamente quest’oggetto.
Danza: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Ignis balla per me 3 minuti.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Impatto 5: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Ignis “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco.
Follia: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Ignis impazzisci per 3 minuti

LISTA TAUMANZIA (Vitae)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Cura 1: Pro Potentia / In Nomine MINORE Vitae curo questa ferita.
Paura ai Non Morti: Pro Potentia / In Nomine MINORE Vitae Non Morto “PAURA!” ‘N’ fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Cura 2: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Vitae curo queste ferite.
Cura Veleno: Pro Potentia / In Nomine MAIORE Vitae rimuovo questo veleno.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Cura 3: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Vitae curo tutte le tue ferite.
Statua: Pro Potentia / In Nomine SUPERIORE Vitae mi trasformo in una statua. (ripetuto)
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Cura 4: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Vitae curo ogni ferita 10 metri in quest’area.
Rigenerazione: Pro Potentia / In Nomine SUPREMA/O Vitae rigenero.

LISTA TECHNOMANZIA (Veritas)

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Paralisi 1: In Nomine MINORE Veritas “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 1: In Nomine MINORE Veritas riparo quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Ipnosi: In Nomine MAIORE Veritas ti ipnotizzo 5 secondi.
Vento: In Nomine MAIORE Veritas 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paralisi 2: In Nomine SUPERIORE Veritas “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 2: In Nomine SUPERIORE Veritas riparo completamente quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Impatto 5: In Nomine SUPREMO Veritas “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco.
Cronoviaggio: In Nomine SUPREMO Veritas domino lo spazio e il tempo 5 minuti.

ELENCO COMPLETO INCANTESIMI

PRIMO GRADO

Prefisso Mago: Pro Potentia Minore (Elemento)...
Prefisso Sacerdote: In Nomine Minore (Elemento)...

SECONDO GRADO

Prefisso Mago: Pro Potentia Maiore (Elemento)...
Prefisso Sacerdote: In Nomine Maiore (Elemento)...

TERZO GRADO

Prefisso Mago: Pro Potentia Superiore (Elemento)...
Prefisso Sacerdote: In Nomine Superiore (Elemento)...

QUARTO GRADO

Prefisso Mago: Pro Potentia Suprema (Elemento)...
Prefisso Sacerdote: In Nomine Supremo (Elemento)...

Incantesimo Animare i Morti

Formula ... rianimo il tuo cadavere per 5 minuti.
Raggio Tocco
Durata 5 minuti
Tipologia Fisico
Descrizione L'incantatore deve toccare una creatura in Agonia/Coma/Morta; si fermerà il Tempo di Agonia, questa si rialzerà al massimo dei suoi PV per combattere per l'Incantatore dal quale comprenderà unicamente gli ordini "Proteggimi" o "Combatti per me". La vittima dell'Incantesimo dovrà obbedire a questi ordini al meglio delle sue possibilità fino a che non sarà abbattuta, ma per la durata non potrà utilizzare nessuna Abilità che richieda la parola (come l'elevazione di Incantesimi) né Abilità di Identificazione. Inoltre, per la durata conterà come Non Morto ai fini di tutte le regole. Al termine dei 5 minuti, o se l'incantatore viene ucciso, la vittima subirà un colpo "EFFETTO!" "EXA DRETTO!" e non ricorderà nulla del periodo trascorso come "Non Morto". Uno stesso incantatore non può rianimare lo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

Incantesimo Arma

Formula ... arma.
Raggio Personale
Durata Un solo colpo
Tipologia Fisico, Persistente (fascia gialla sull'arma con "A")
Descrizione L'incantatore può, per un solo colpo, prescindere che colpisca o sia parato, il Danno: "NATURAL!". È un Incantesimo Persistente e segue tutte le regole degli Incantesimi Persistenti.

Incantesimo Armatura

Formula ... mi difendo.
Raggio Personale
Durata Fino all'esaurimento della CR o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipologia Fisico, Persistente (fascia gialla con "A")
Descrizione L'incantatore guadagna +1 CR. È un Incantesimo Persistente e segue tutte le regole degli Incantesimi Persistenti.

Incantesimo Balzo

Formula muovo la mia materia 10 secondi
Raggio Personale
Durata 10 secondi
Tipologia Fisico
Descrizione L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza attraversare strutture. Durante questi 10 secondi l'incantatore è colpibile unicamente da armi da tiro, effetti, poteri o Incantesimi a distanza.

Incantesimo Barriera

Formula una barriera mi protegge.
Raggio Tocco
Durata Speciale o fino al prossimo fuori gioco
Tipologia Fisico, Persistente (fascia gialla con "B")
Descrizione L'Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà dichiarare "NO EFFETTO!" a una singola dichiarazione subita eccetto "MORTAL!", "FATAL!", "OBLIO!", "ARTEFATTO!" (dovrà indossare una fascia gialla con la lettera B per rappresentare l'Incantesimo Persistente attivo). In alternativa, può consegnare la fascia a un'altra creatura (vedi Incantesimi **PERSISTENTI**) e questa potrà dichiarare "NO EFFETTO!" a una singola dichiarazione subita eccetto le precedenti specificate. Le chiamate associate a "EFFETTO!" passano la Barriera e la dissolvono.

Incantesimo Blocca Arti

Formula "PARALISI!" 5 secondi alle gambe. (se elevata da MAIORE in su: "PARALISI!" 10 secondi alle gambe.)
Raggio 10 metri
Durata 5 secondi / 10 secondi
Tipologia Fisico
Descrizione L'incantatore blocca le gambe del bersaglio per 5 secondi / 10 secondi. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Blocca Arti" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Incantesimo Cancella Ricordi

Formula ... dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Raggio Tocco
Durata Permanente
Tipologia Mentale
Descrizione Il bersaglio ancora in vita dimentica totalmente tutto quello che ha visto, sentito o fatto negli ultimi 5 minuti. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Cancella Ricordi" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

Incantesimo Charme

Formula ... sei mio amico 30 secondi
Raggio 10 metri
Durata 30 secondi
Tipologia Mentale
Descrizione La vittima dell'Incantesimo sarà amica dell'Incantatore, gli resterà vicino per la durata dell'Incantesimo e dovrà obbedire al comando "difendimi", se necessario usando armi o Incantesimi. Qualunque altro vincolo di amicizia, ideale, convinzione o altro sono annullati per tutta la durata dell'Incantesimo. L'Incantesimo termina se l'incantatore viene ucciso. La vittima ricorderà di essere stata sotto l'effetto di un Incantesimo al termine della durata.

Incantesimo Comanda Non Morti
 Formula ...Non Morto obbediscimi 1 minuto.
 Raggio 10 metri
 Durata 1 minuto
 Tipologia Mentale
 Descrizione Il Non Morto colpito da questo Incantesimo considera l'incantatore come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Durante la durata dell'Incantesimo il Non Morto colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto dall'incantatore e seguirà i suoi consigli a meno che non siano direttamente dannosi per sé stesso. L'Incantesimo cessa immediatamente se l'incantatore attacca con armi o ferisce in qualunque modo il Non Morto soggetto al "comando", oppure l'incantatore o il Non Morto bersaglio vengono uccisi. L'effetto dell'Incantesimo non può essere dissolto con l'Incantesimo Disperdi Magie (ma può essere dissolto normalmente mentre viene elevato). Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Comanda Non Morti" sullo stesso bersaglio più di 1 volta all'ora.

Incantesimo Confusione
 Formula ... "CONFUSIONE!" 10 secondi
 Raggio 10 metri
 Durata 10 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione La vittima non riesce a fare altro che guardarsi intorno con aria ebete, incapace di intraprendere o capire qualsiasi azione; può difendersi se attaccato, ma non può in alcun modo attaccare, preparare o elevare Incantesimi, o Invocazioni e poteri. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Confusione" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Incantesimo Cronoviaggio
 Formula ...domino lo spazio e il tempo 5 minuti.
 Raggio Personale
 Durata 5 minuti
 Tipologia Fisico
 Descrizione Il PG alza il braccio ed entra in "fuori gioco". Per tutta la durata dell'Incantesimo può spostarsi, ma non può combattere, né elevare Incantesimi, ma potrà sentire e vedere quello che accade intorno a lui normalmente. Potrà attraversare le recinzioni (ma non le pareti di altre strutture) come se non fossero presenti. Gli astanti vedranno la sua immagine sfocata e potranno riconoscerlo, colpirlo con Incantesimi ma non colpirlo con nessun tipologia di arma. L'incantatore al ritorno dal Cronoviaggio subisce una chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 1 minuto.

Incantesimo Cura 1
 Formula ...curo questa ferita
 Raggio Tocco
 Durata 15 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore tocca ininterrottamente per 15 secondi un PG da curare (anche sé stesso purché l'incantatore non sia impossibilitato a elevare Incantesimi). Il bersaglio recupera immediatamente 1 PV se non era già al massimale. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un Non Morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Incantesimo Cura 2
 Formula ...curo queste Ferite
 Raggio Tocco
 Durata 15 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore tocca ininterrottamente per 15 secondi un PG da curare (anche sé stesso purché l'incantatore non sia impossibilitato a elevare Incantesimi). Il bersaglio recupera immediatamente 2 PV se non era già al massimale. Può elevare la magia anche su due bersagli diversi e curare 1 PV ad ognuno di loro. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un Non Morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Incantesimo Cura 3
 Formula ...curo tutte le tue ferite
 Raggio Tocco
 Durata 15 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore tocca per 15 secondi il PG da curare (anche sé stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e non sia incapacitato a elevare Incantesimi). Torna immediatamente al massimo dei PV (ma eventuali malattie o veleni continuano ad avere effetto). Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un Non Morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Incantesimo Cura 4
 Formula ...curo ogni ferita 10 metri in quest'area.
 Raggio Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
 Durata 15 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione Tutti i PG nell'area di azione recuperano tutti i PV dopo 15 secondi (ma eventuali Malattie e Veleni continuano i loro effetti); durante i 15 secondi l'incantatore deve rimanere immobile e non può combattere né preparare o elevare nessun potere. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un Non Morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Incantesimo Cura Non Morti
 Formula ...curo questo Non Morto.
 Raggio Tocco
 Durata 15 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore tocca per 15 secondi il Non Morto da curare (anche sé stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e sia in grado di elevare Incantesimi). Torna immediatamente al massimo dei PV (ma eventuali malattie o veleni continuano ad avere effetto). Funziona solo sui Non Morti. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti.

Incantesimo Cura Veleno
 Formula ...rimuovo questo veleno.
 Raggio Tocco
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore rimuove tutti i veleni, malattie e effetti della chiamata "VELENO!" presenti nel corpo di una creatura. Il bersaglio curato subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 3 minuti.

Incantesimo Danza
 Formula ...balla per me 3 minuti.
 Raggio 10 metri
 Durata Finché l'incantatore "tiene il tempo" battendo le mani o entro 3 minuti.
 Tipologia Mentale
 Descrizione La vittima deve ballare tenendo il tempo dato dall'incantatore finché questo non smette o è interrotto. Durante la durata dell'Incantesimo la vittima può combattere solo per parare i colpi, non può attaccare né ferire gli avversari, né può elevare Incantesimi, tranne un Disperdi Magia per annullare l'effetto di "Danza". L'incantatore fino al termine della magia non può ricaricare il TRI.

Incantesimo Discerni Magia
 Formula ...percepisco la magia
 Raggio Raggio 3m
 Durata 30 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione L'incantatore è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di un "cartellino oggetto **MAGICO**" e si trova nell'area dell'Incantesimo deve indicare all'incantatore sottovoce che ne ha addosso, senza specificare quanti o quali ha, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questo Incantesimo non sostituisce le Abilità *Discerni Magia* e *Trovare Oggetti Nascosti* (solo per Oggetti Magici), ma percepisce solamente la presenza di oggetti magici. Se usato in una perquisizione l'Incantesimo dura per una sola Perquisizione.

Incantesimo Disperdi Magia
 Formula ...disperdo questo Incantesimo
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un Incantesimo pari Grado (solo su sé stesso in caso di Incantesimi che influenzino più bersagli). Non è possibile disperdere un altro Incantesimo "Disperdi Magia". La formula deve essere recitata durante o subito al termine della formula dell'Incantesimo (entro max 2 secondi) che si vuole disperdere, senza dover preparare l'Incantesimo per il TLI. Dopo aver disperso il TRI è di 60 secondi.

Incantesimo Fascinazione
 Formula ...ti affascino 3 minuti.
 Raggio 10 metri
 Durata 3 minuti
 Tipologia Mentale
 Descrizione Il PG colpito da questo Incantesimo considera l'incantatore come il suo migliore amico ma comprenderà unicamente gli ordini "Proteggimi" o "Combatti per me". L'Incantesimo cessa immediatamente se l'incantatore attacca con le armi o ferisce in qualunque modo il PG soggetto all'Incantesimo, oppure l'incantatore o il PG affascinato muoiono. Al termine dell'Incantesimo il PG affascinato ricorderà di essere stato sotto l'effetto di un Incantesimo. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Fascinazione" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

Incantesimo Follia
 Formula ...impazzisci 3 minuti.
 Raggio Tocco
 Durata 3 minuti
 Tipologia Mentale
 Descrizione La vittima è convinta d'esser circondata dai suoi peggiori nemici. Per tutta la durata dell'Incantesimo non può combattere e non è in grado di utilizzare alcuna **Abilità** (scheda bianca) e dovrà recitare la paura e la paranoia. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Follia" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

Incantesimo Goffaggine
 Formula ...lascia cadere ciò che hai in mano.
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione La vittima di questo Incantesimo deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. L'oggetto caduto a terra può essere raccolto dalla vittima dopo 5 secondi, da altri non prima di 10 secondi.

Incantesimo Impatto 1
 Formula ... "DOPPIO!" al tronco.
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "DOPPIO!" (2 Danni) al tronco.

Incantesimo Impatto 2
 Formula ... "TRIPLO!" al tronco.
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO!" (3 Danni) al tronco.

Incantesimo Impatto 3
 Formula ... "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco.
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO!" "DIRETTO!" (3 Danni) al tronco.

Incantesimo Impatto 4
 Formula ... "EXA!" "DIRETTO!" al tronco.
 Raggio 10 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "EXA!" (6 Danni) "DIRETTO!" al tronco.

Incantesimo Impatto 5
 Formula "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco.
 Raggio Raggio 3 nell'area di 90°
 Durata Istantanea
 Tipologia Fisico
 Descrizione Le creature indicate (massimo 3) subiscono l'effetto di un colpo "TRIPLO!" (3 Danni) "DIRETTO!" al tronco.

Incantesimo Invulnerabilità
 Formula ...sono invulnerabile.
 Raggio Personale
 Durata Fino all'esaurimento della CR o fino al prossimo Fuori Gioco
 Tipologia Fisico, Persistente (fascia gialla con "A")
 Descrizione L'incantatore guadagna +3 CR. È un Incantesimo Persistente e segue tutte le regole degli Incantesimi Persistenti.

Incantesimo Lettura del Pensiero
 Formula ... leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
 Raggio Tocco
 Durata 3 domande entro 2 minuti
 Tipologia Mentale
 Descrizione L'incantatore pone tre domande alla vittima dell'Incantesimo, il quale deve rispondere sinceramente solo con "Si" o "No"; la conversazione è mentale e non può essere origliata. Lo stesso incantatore non potrà elevare con successo "Lettura del Pensiero" sullo stesso bersaglio prima che sia trascorsa un'ora.

Incantesimo Luce
 Formula ... Luce 5 minuti
 Raggio Personale
 Durata 5 minuti
 Tipologia Fisico
 Descrizione Dalle mani scaturisce una luce in grado di illuminare. Può utilizzare una piccola luce adeguatamente camuffata per illuminare, e ha divieto assoluto di puntare il fascio luminoso negli occhi.

Incantesimo Paralisi 1
 Formula ... "PARALISI!" 5 secondi
 Raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione La vittima di questo Incantesimo deve rimanere immobile per 5 secondi, durante i quali non può compiere nessuna azione, parlare, preparare o elevare Incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Paralisi" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Incantesimo Paralisi 2
 Formula ... "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
 Raggio 3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione Le vittime (massimo 3) di questo Incantesimo devono rimanere immobili per 5 secondi, durante i quali non possono compiere nessuna azione, parlare, preparare o elevare Incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Paralisi" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Incantesimo Parlare coi Morti
 Formula ... spirito rispondi a 3 domande.
 Raggio Tocco
 Durata 3 domande entro 5 minuti
 Tipologia Fisico
 Descrizione L'incantatore è in grado di parlare con lo spirito di un morto il cui corpo sia presente che deve immediatamente rispondere sinceramente a 3 domande dell'incantatore. Lo spirito può rispondere solo "Si" o "No". Il PG deve rivolgersi a un Master quando usa questo Incantesimo. Lo stesso incantatore non può elevare con successo "Parlare coi Morti" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

Incantesimo Paura 1
 Formula ... "PAURA!" fuggi 10 secondi.
 Raggio 10 metri
 Durata 10 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione La vittima colpita da questo Incantesimo è terrorizzata dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 10 secondi. Durante i 10 secondi di fuga dall'incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata.

Incantesimo Paura 2
 Formula ... "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi
 Raggio 3 bersagli, raggio 10 metri
 Durata 10 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione Le vittime colpite (massimo 3) sono terrorizzate dalla vista dell'incantatore e devono immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 10 secondi. Durante la fuga le vittime non possono combattere e non si difenderanno nemmeno se attaccate.

Incantesimo Paura ai Non Morti
 Formula ... Non Morto, "PAURA!" fuggi 10 secondi
 Raggio 10 metri
 Durata 10 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione Il Non Morto colpito è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 10 secondi. Durante i 10 secondi di fuga dall'incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata.

Incantesimo Pressione 1
 Formula ... "A TERRA!" 5 secondi
 Raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione Il PG colpito deve inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

Incantesimo Pressione 2
 Formula ... "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi
 Raggio 3 bersagli, raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione I PG colpiti (massimo 3) devono inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

Incantesimo Rigenerazione
 Formula ...rigenero.
 Raggio Personale
 Durata Speciale/fino al prossimo fuori gioco
 Tipologia Fisico, Persistente (fascia arancio con "R")
 Descrizione L'incantatore acquisisce l'abilità "RIGENERAZIONE" fino a quando l'Incantesimo è attivo, ma non può preparare o elevare altri Incantesimi. La magia si attiva quando l'incantatore arriva a 0 PV e si mantiene in funzione fino a quando l'usufruttore non raggiunge 1 PV per poi dissolversi. Può auto disperderla quando vuole per poter elevare di nuovo Incantesimi.

Incantesimo Riparazione 1
 Formula riparo quest'oggetto.
 Raggio Tocco
 Durata 1 minuto
 Tipologia Fisico
 Descrizione Ripara 1 CR di un'armatura o uno scudo, o 10 Punti Struttura di una struttura.

Incantesimo Riparazione 2
 Formula riparo completamente quest'oggetto.
 Raggio Tocco
 Durata 1 minuto
 Tipologia Fisico
 Descrizione Ripara 3 CR di un'armatura o uno scudo, o 2 armature o scudi diversi di 1 CR ciascuno, o 20 Punti Struttura di una struttura.

Incantesimo Silenzio
 Formula ... "SILENZIO!" 'N' taci 5 secondi.
 Raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione Impedisce alle creature di **Livello** pari o inferiore a quello dell'incantatore di emettere qualsiasi suono o rumore per 5 secondi.

Incantesimo Sonno 1
 Formula ... "SONNO!" 5 secondi.
 Raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione Fa addormentare la vittima per 5 secondi, durante i quali non si sveglierà neanche se colpita.

Incantesimo Sonno 2
 Formula ... "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.
 Raggio 3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
 Durata Istantanea
 Tipologia Mentale
 Descrizione Fa addormentare fino a tre vittime nell'area indicata per 5 secondi, durante i quali non si sveglieranno neanche se colpita.

Incantesimo Statua
 Formula ... mi trasformo in una statua.
 Raggio Personale
 Durata Finché continua a ripetere la formula completa dell'Incantesimo, o non viene dissolto da un "Disperdi Magia" di pari grado
 Tipologia Fisico
 Descrizione Durante la durata dell'Incantesimo l'incantatore non può muoversi e può solo ripetere la formula. Diviene immune a tutti i Danni eccetto: "ARTEFATTO", e "OBLIO!". Finché rimane, una statua può essere spostato solo se a sollevarlo sono almeno altri quattro PG. Al termine della magia l'incantatore ha un minuto di tempo per poter elevare un Incantesimo che conosce con TLI 0 e TRI 0 tranne di nuovo Statua.

Incantesimo Vento
 Formula ... 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
 Raggio 3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
 Durata 5 secondi
 Tipologia Fisico
 Descrizione I bersagli (massimo 3) dell'Incantesimo vengono spinti in direzione opposta dall'incantatore di 5 metri da una violenta folata di vento. Il vento dura per 5 secondi prima che i bersagli possano tornare ad avanzare.

Incantesimo Vista Rivelante
 Formula ...vedo ciò che è celato 10 secondi.
 Raggio Tocco o speciale
 Durata Istantanea o 10 secondi
 Tipologia Mentale
 Descrizione L'incantatore può elevare questo Incantesimo mentre tocca una creatura, in questo caso è in grado di riconoscere la sua forma reale (se è sotto l'effetto di "camuffamento magico" e "polimorfismo"); il bersaglio toccato deve rivelare all'incantatore, sottovoce, il proprio aspetto fisico reale e la propria razza; l'Incantesimo in questo caso ha durata istantanea. In alternativa l'incantatore può elevare "Vista Rivelante" per acquisire, per la durata di 10 secondi, l'Abilità "Vedere Nascosti"; al termine dell'Incantesimo l'incantatore subisce un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per 30 secondi.

Incantesimo Volontà 1
 Formula ...ti infondo la volontà maggiore.
 Raggio Tocco
 Durata Finché il PG bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
 Tipologia Mentale, Persistente (fascia gialla con "V")
 Descrizione Volontà è un Incantesimo Persistente da rappresentare con una fascia di colore giallo con la lettera V da indossare (vedi Incantesimi Persistenti). Chi indossa la fascia, quando viene colpito da Incantesimo di 1° o 2° Grado (Minore, Maiore), può dichiarare: "Grazie alla mia forza di volontà maggiore, resisto a questo Incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'Incantesimo "Disperdi Magia". Valgono tutte le regole per gli Incantesimi Persistenti.

Incantesimo Volontà 2
 Formula ...ti infondo la volontà suprema.
 Raggio Tocco
 Durata Finché il PG bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
 Tipologia Mentale, Persistente (fascia gialla con "V2")
 Descrizione Volontà 2 è un Incantesimo Persistente da rappresentare con una fascia di colore giallo con la lettera V2 da indossare (vedi Incantesimi Persistenti). Chi indossa la fascia, quando viene colpito da un Incantesimo fino al 4° Grado (Suprema/o o inferiore), può dichiarare: "Grazie alla mia volontà suprema, resisto a questo Incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'Incantesimo "Disperdi Magia". Valgono tutte le regole per gli Incantesimi Persistenti.

MALEDIZIONI E OGGETTI MALEDETTI

Vedere Manuale Gdr Cap. 10 a Pag.332.

Maledizioni Minori e Oggetti Maledetti Minori

Per infrangere una maledizione minore sarà necessario un Rituale da 4 punti durante il quale venga utilizzato il Rituale "Scaccia Maledizioni" cedendo l'oggetto a un nuovo portatore (non è necessario che il nuovo portatore sia cosciente né consenziente). Un oggetto maledetto minore potrà essere ceduto sotto gli effetti di Incantesimi, ma sarà possibile solo passarlo a un nuovo portatore. In alternativa l'oggetto potrà essere trovato e raccolto dal corpo del portatore durante una perquisizione oppure rubato con l'Abilità Borseggiare.

Maledizioni Maggiori e Oggetti Maledetti Maggiori

Per infrangere una maledizione maggiore sarà necessario un Rituale da 6 punti durante il quale venga utilizzato il Rituale "Scaccia Maledizioni" cedendo l'oggetto a un nuovo portatore che dovrà essere cosciente, ma non necessariamente consenziente. Le *Rune dell'Infamia* delle deità sono considerate maledizioni maggiori. Un oggetto maledetto maggiore non potrà essere ceduto nemmeno sotto effetto d'Incantesimi, né rubato o rimosso dal corpo del portatore durante una perquisizione.

Maledizioni Superiori e Oggetti Maledetti Superiori

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

PERGAMENE E RELATIVO UTILIZZO

Le pergamene sono oggetti magici che permettono l'elevazione di Incantesimi da parte di creature che non possiedono poteri magici. Le pergamene devono essere scritte da particolari incantatori che possiedono la capacità di incanalare il loro potere. Per utilizzarle bisogna possedere l'Abilità "Leggere Glifi e Rune" o "Glifi e Rune". Per scriverle bisogna conoscere l'Incantesimo che si vuole incanalare all'interno della pergamena e l'Abilità "Glifi e Rune" al Grado relativo. Alla fine della lettura della pergamena l'elevatore deve recitare la formula magica: "Con questa Pergamena Minore/Maiore/Superiore/Suprema ... "elemento del lettore della pergamena"... suffisso della formula. Il tempo di elevazione è sempre 20 secondi (TLI 20) mentre il tempo di recupero è sempre TRI 0.

Per compilare la pergamena si deve andare in una gilda specifica tra l'Accademia dell'Antica Magdum o la Sacra Gilda dei Sapienti, pagare in gioco il costo dei materiali, relativo al Grado della Pergamena che si vuole compilare e si deve realmente scrivere su una pergamena con inchiostro le formule sortilegio o miracolo per almeno il tempo di lavorazione. Un Master giudicherà se la pergamena va bene. Redigerla necessiterà sempre di almeno 30 minuti di lavorazione a pergamena in gilda (se finisce prima di 30 minuti può dare una mano in gilda fino alla fine del tempo).

Limiti di Creazione cumulabili (tutte le Pergamene vengono timbrate dalla gilda e numerate):

Incantesimi 1° Grado: massimo 4 pergamene al giorno. Costo di creazione 2 ps l'una.

Incantesimi 2° Grado: massimo 3 pergamene al giorno. Costo di creazione 1 pm l'una.

Incantesimi 3° Grado: massimo 2 pergamene al giorno. Costo di creazione 2 pm l'una.

Incantesimi 4° Grado: massimo 1 pergamena al giorno. Costo di creazione 1 pr l'una.

LE RUNE

Vedere Manuale Gdr Cap. 10 a Pag.327.

Le Rune sono parole di potere incise nei materiali, pronte a rilasciare i loro effetti. La loro energia è trattenuta dormiente fino a quando l'usufruttore non la libera. Per creare una Runa un giocatore deve possedere l'Abilità "Glifi e Rune" almeno del Grado della Runa che desidera creare e recarsi alla gilda Magdum o Sapienti per chiedere di poter creare la Runa, specificando la tipologia e il Grado.

Dovrà pagare in gioco il costo dei materiali, relativo al Grado della Runa che vuole fare. Per ogni Runa che si vuol creare dovrà passare 20 minuti in Gilda per rappresentare il lavoro necessario alla creazione della Runa, incidendola realmente in pezzi di cuoio, osso, legno o pietra con strumenti appositi, dopodiché un Master deciderà se va bene (se finisce prima di 20 minuti può dare una mano in gilda fino alla fine tempo). Esiste un limite a quante Rune un PG può trasportare: per il calcolo di questo limite vedere il capitolo sugli Oggetti Magici (Il limite non è valido per i Codificatori della Matrice, i quali creano chip tecnologici col potere delle Rune). È possibile portare con sé Rune senza possedere l'Abilità necessaria a utilizzarle, ma esse contano nel calcolo degli Oggetti Magici portati come indicato. Un PG che non possieda l'Abilità "Leggere Glifi e Rune" o "Glifi e Rune" conterà ogni Runa (indipendentemente se attiva o disattiva) come un Oggetto Magico per il limite di oggetti posseduti (Massimo 7 Oggetti Magici).

Per attivare una Runa (non è necessario che il possessore sia il creatore) una creatura deve possedere l'Abilità "Glifi e Rune 1" o "Leggere Glifi e Rune", posizionarla sul bersaglio scelto, tenere il contatto con la Runa e recitare la corrispondente formula di attivazione (il nome della Runa ad alta voce in modo che si possa sentire da almeno 10 metri), senza essere mai interrotti. (se si viene attaccati o anche solo toccati, deve ricominciare da capo). Se non specificato diversamente nella descrizione della Runa, posizionarla richiede 10 secondi, durante i quali la creatura non può compiere altre azioni: questo tempo è il corrispondente del TLI per gli Incantesimi. Non è possibile posizionare una Runa per attivarla in un secondo momento: prima di attivare la Runa è sempre necessario posizionarla appena prima dell'attivazione. Non si possono, a meno di specifiche di Corporazione, tenere in attivazione più di una Runa alla volta sullo stesso oggetto / creatura (es. si 2 Rune una su un'armatura e una spada, no 2 Rune su una spada)

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

Una Runa attiva può essere disattivata solamente dalla creatura che l'ha attivata, che può scegliere di porre fine al suo effetto (se di durata non Istantanea) semplicemente toccandola e pronunciando la formula di attivazione; la Runa viene comunque consumata. Per distruggere una Runa una creatura deve possedere l'Abilità "Glifi e Rune" almeno del Grado relativo alla Runa e elevare un Incantesimo di Disperdi Magie di un **Grado superiore a quello della Runa** (per distruggere Rune di 1° Grado è necessario un Disperdi Magia Maiore, per una Runa di 3° Grado un Disperdi Magia Supremo. Le Rune di 4° Grado necessitano di un Disperdi Magia Ultimo). Un'altra possibilità per rimuovere una Runa è possedere la Runa opposta (se esistente) e poterla attivare (ad esempio le Rune di Apertura e Chiusura). Esistono comunque altri modi specifici per distruggere le Rune legati ad Abilità specifiche.

Le Invocazioni della Realtà: **Anti-Sortilegio** distruggono una Runa se è di Grado almeno pari al Grado di questa. Un'Invocazione di Grado inferiore a quello della Runa non ha effetto sulla Runa. Unica eccezione sono le Rune create dai **Codificatori della Matrice** che non si distruggono con le Invocazioni della Realtà, anche se possono essere distrutte da Disperdi Magia.

Limiti di Creazione cumulabili (tutte le Rune vengono timbrate dalla gilda e numerate):

Rune 1° Grado: massimo 4 al giorno. Costo di creazione 2 ps per Runa.

Rune 2° Grado: massimo 3 al giorno. Costo di creazione 1 pm per Runa.

Rune 3° Grado: massimo 2 al giorno. Costo di creazione 2 pm per Runa.

Rune 4° Grado: massimo 1 al giorno. Costo di creazione 1 pr per Runa.

DESCRIZIONE DELLE RUNE

NOME DELLA RUNA: il nome della Runa









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

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

DURATA: la durata della Runa

EFFETTO: l'effetto della Runa se viene correttamente posizionata e attivata









Rune di 1° Grado

ANIMAZIONE SOSPESA		
Formula:	"Wunjo"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta o entro 30 minuti.	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di un PG in agonia o coma, e attivata, questo è considerato stabilizzato come per l'Abilità Pronto Soccorso 1.	
APERTURA		
Formula:	"Fehu"	
Bersaglio:	Porta dei campi, porte o passaggi che possono essere chiusi, scrigni o bauli, lucchetti e serrature.	
Durata:	Fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene applicata impedisce la chiusura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. Una Runa di Apertura può essere disattivata utilizzando la Runa opposta di Chiusura almeno dello stesso Grado della Runa di Apertura (entrambe le Rune si disattivano, ma non si distruggono, e possono essere rimosse e riutilizzate). Il cartellino della Runa deve essere lasciato sulla struttura/oggetto bersaglio fino alla sua disattivazione.	
BALZO		
Formula:	"Ehwa"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	10 secondi	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di un PG e attivata, questo non è colpibile né da armi da corpo a corpo, né da Incantesimi e poteri. Il PG deve tenere la mano alzata.	
CHIUSURA		
Formula:	"Ingwa"	
Bersaglio:	Porta dei campi, porte o passaggi che possono essere chiusi, scrigni o bauli, lucchetti e serrature.	
Durata:	Fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene applicata impedisce l'apertura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. Una Runa di Chiusura può essere disattivata utilizzando la Runa opposta di Apertura almeno dello stesso Grado della Runa di Chiusura (entrambe le Rune si disattivano, ma non si distruggono, e possono essere rimosse e riutilizzate). Il cartellino della Runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione.	
CURA		
Formula:	"Ansuz"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Istantaneo	
Effetto:	Quando la Runa viene applicata ad una locazione di un PG riporta immediatamente la suddetta locazione al massimo dei PV; il bersaglio della cura subisce un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 3 minuti.	
FORGIA		
Formula:	"Uruz"	
Bersaglio:	Personale, sull'arma del braccio principale	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	La Runa deve venire applicata a un'arma. Una volta attivata la Runa attraverso la formula, il PG che impugna l'arma dichiara, per un combattimento, il Danno "NATURAL!".	
INCUDINE		
Formula:	"Naudiz"	
Bersaglio:	Un oggetto	
Durata:	Fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene applicata ad un oggetto questo diviene pesantissimo, impossibile da sollevare o spostare; per spostare l'oggetto sono necessarie Quattro persone che non possono compiere altre azioni tranne trasportare l'oggetto. Il cartellino della Runa deve essere lasciato sull'oggetto bersaglio fino alla sua disattivazione. Non può essere usata in combattimento. Non si può applicare più di una Runa di incudine su un oggetto. Non può essere usata su un oggetto se è indossato.	
INDIVIDUA MAGIA		
Formula:	"Perthro"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	30 secondi	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di un PG e attivata, questo è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, soltanto toccandoli. Se attivata prima di una perquisizione permette di riconoscere la presenza di oggetti magici, ma non di sapere quali essi siano o dove siano nascosti.	







Rune di 2° Grado

ARMATURA POTENZIATA		N
Formula:	"Hagalaz"	
Bersaglio:	Personale, sulla propria armatura	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	La Runa deve venire posizionata sul petto e attivata attraverso la formula prima di un combattimento, fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti, fornisce 2 CR in più, non può essere sommata ad altri bonus magici o barriere.	
DISTRUGGI INERTE		Ƨ
Formula:	"Stan"	
Bersaglio:	Una struttura	
Durata:	Istantanea	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata e attivata su una Struttura questa subisce 50 punti danno.	
FASCINO		*
Formula:	"Tor"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Istantanea	
Effetto:	Quando la Runa viene attivata, permette di elevare l'Incantesimo "Charme", con la formula: "Pro Potentia /In Nomine Minore "ELEMENTO DI COLUI CHE ELEVA" Runa: "CHARME! 30 secondi"	
FORZA		M
Formula:	"Mannaz"	
Bersaglio:	Personale, sull'arma del braccio principale	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	La Runa deve venire posizionata su un'arma e attivata: il PG che impugna l'arma dichiara, per un combattimento, il Danno Speciale "ATERRA!".	
PARALISI		T
Formula:	"Ear"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Istantanea	
Effetto:	Quando la Runa viene attivata, permette di elevare l'Incantesimo "Paralisi", con la formula: "Pro Potentia /In Nomine Minore "ELEMENTO DI COLUI CHE ELEVA" Runa: "PARALISI! 5 secondi"	
RESISTENZA AGLI ELEMENTI		A
Formula:	"Yr"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	La Runa deve venire posizionata al petto di un PG e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il PG è immune al Danno "NATURAL!" fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti.	
RIPARAZIONE		X
Formula:	"Ing"	
Bersaglio:	Una struttura	
Durata:	Istantanea	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata su una struttura e attivata, essa recupera 50 punti struttura persi.	
SCRIGNO		R
Formula:	"Raido"	
Bersaglio:	Uno scrigno	
Durata:	1 giorno o fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata su uno scrigno e attivata esso è considerato Nascosto e può essere trovato solamente utilizzando l'Abilità Vedere Nascosti. Tutti coloro a cui lo scrigno appartiene (nel caso di un Compagnia) continueranno a vedere lo scrigno come se non fosse nascosto. Il cartellino della Runa deve essere lasciato sullo scrigno bersaglio fino alla sua disattivazione ben esposto e con la specifica di come la Runa funziona per chillege.	

Rune di 3° Grado

ATTENUAZIONE		
Formula:	"Laguꝥ"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Finché la creatura rimane ferma o la Runa viene disattivata, massimo 10 minuti	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto del PG e attivata, questo acquisisce l'Abilità "Nascondersi 2" e alza il braccio. Con l'Abilità "Scoprire Nascosti" può essere individuato. Non appena si sposta dalla posizione in cui era nel momento in cui gli è stata applicata la Runa, se parla, recita formule, ecc.	
AVANGUARDIA		
Formula:	"Teimazꝥ"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di un PG e attivata per la durata di un combattimento avrà +1 PV a locazione e potrà dichiarare il Danno "MAGICO!" con le sue armi.	
FULMINE		
Formula:	"Eihwazꝥ"	
Bersaglio:	Un oggetto o struttura	
Durata:	Fino a quando la Runa viene toccata, disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata su un oggetto o struttura e attivata fa sì che l'oggetto stesso colpisca con un "fulmine" chiunque lo tocchi ("EXA DIRETTO!" al tronco). Il cartellino della Runa deve essere lasciato sull'oggetto o struttura fino alla sua disattivazione e ben spiegato come funziona.	
IMMUNITA' AI VELENI		
Formula:	"Jera"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	1 giorno di gioco o fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di un PG e attivata, questo diviene immediatamente immune al Potere Speciale "VELENO!", hai veleni e ai filtri per la durata.	
PORTA		
Formula:	"Othila"	
Bersaglio:	Porta dei campi, porte o passaggi che possono essere chiusi	
Durata:	1 giorno o fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata su una porta e attivata fa sì che l'oggetto diventi immune alle magie e alle Rune fino al III Grado. Il cartellino della Runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione ben esposto e con la specifica di come la Runa funziona per chi legge.	
SONNO		
Formula:	"Sonulo"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	5 secondi	
Effetto:	Quando la Runa viene attivata, permette di elevare l'Incantesimo "Sonno", con la formula: "Pro Potentia Maiore di questa Runa: "SONNO! 5 secondi"	
STATUA		
Formula:	"Ger"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta	
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di una creatura e attivata, questo diviene immediatamente immune a tutti i Danni eccetto: "ARTEFATTO", e "OBLIO!". Finché rimane immobile come una statua senza parlare o compiere il minimo gesto. Può essere spostato solo se a sollevarlo sono almeno altri quattro PG. Se si muove o parla la Runa si distrugge.	
RESISTENZA MENTALE		
Formula:	"Thurisaꝥ"	
Bersaglio:	Una creatura	
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti	
Effetto:	La Runa deve venire applicata al petto di un PG e attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata il PG è immune a "CHARME", "COMANDO", "CONFUSIONE", "FASCINAZIONE", "FOLLIA", "IPNOSI" e "SONNO!", fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti.	

Rune di 4° Grado

BALUARDO 	
Formula:	" <i>Berkana</i> "
Bersaglio:	Uno scudo
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata e attivata su uno scudo, lo rende immune a qualsiasi chiamata che potrebbe distruggerlo eccetto "MORTAL" e "OBLIO" per tutta la durata.
CRONOVIAGGIO 	
Formula:	" <i>Kenas</i> "
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	5 minuti
Effetto:	Quando la Runa viene attivata, permette di elevare l'Incantesimo "Cronoviaggio", con la formula: "Pro Potentia /In Nomine Minore "ELEMENTO DI COLUI CHE ELEVA/ Domino lo spazio e il tempo 5 minuti"
DECISIONE 	
Formula:	" <i>Gebo</i> "
Bersaglio:	Personale, sull'arma del braccio principale
Durata:	Istantaneo
Effetto:	La Runa deve venire posizionata su un'arma e attivata: il PG che impugna l'arma dichiara, per un colpo, il Danno Speciale "EXA DIRETTO!". L'attivazione della Runa costa al PG la perdita di 1 PV
DOLORE 	
Formula:	" <i>Dagas</i> "
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	3 minuti
Effetto:	Quando la Runa viene attivata, permette di elevare l'Incantesimo "Follia", con la formula: "Pro Potentia /In Nomine Maggiore "ELEMENTO DI COLUI CHE ELEVA/Follia 3 minuti"
RIFUGIO 	
Formula:	" <i>Algis</i> "
Bersaglio:	Una Tenda Comando
Durata:	1 giorno o fino a quando la Runa viene disattivata o distrutta
Effetto:	Deve essere posizionata e attivata in una Tenda Comando: crea un'area di 5 metri di diametro e chiunque si trovi al suo interno rigenera 1 PV e 1 CR ogni 5 minuti; se lasciano la zona prima che siano trascorsi i 5 minuti non rigenerano nessun punto. Per beneficiare della rigenerazione un PG non deve combattere, preparare o elevare magie opoteri.
PELLE DI AETERNIUM 	
Formula:	" <i>Isa</i> "
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetto:	Quando la Runa viene posizionata sul petto di una creatura e attivata, questa diviene immune ai Danni Normali e da Materiali.

IMPOSIZIONE

I Poteri Mentali Extrasensoriali, chiamati anche "Imposizione", sono tipici di alcune Corporazioni o mutazioni particolari. Nel Cap. 10 a Pag. 335 del Manuale GdR vengono introdotti i vari tipi di potere a cui si può avere accesso.

Utilizzare l'Imposizione

Utilizzare un Potere segue le stesse regole dell'elevazione di Incantesimi: per "Imporre" un Potere conosciuto si dovrà prepararlo per un determinato lasso di tempo (detto in questo caso Tempo di Lancio Imposizione, o **TLI**) durante il quale si dovrà rappresentare la preparazione puntando le dita della mano del braccio principale alla tempia. Non è necessario dire nessuna frase, dato che sono solo pensieri in fase meditativa, una sorta di borbottare può essere sufficiente. Il **TLI** è sempre di **10 Secondi**. Deve risultare sempre ovvio che si stia preparando un Potere (ma non quale potere si stia preparando).

Fraasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'utilizzo del Potere a insindacabile giudizio dello Staff.

Successivamente all'utilizzo di un Potere sarà necessario attendere un tempo di recupero (detto Tempo di Recupero Imposizione, o **TRI**) prima di poter nuovamente preparare o utilizzare un altro potere. Il **TRI** è sempre di **30 Secondi**.

Come per gli Incantesimi è possibile utilizzare un'Invocazione per utilizzare un Potere senza dover attendere dopo il **TRI**.

Resistere a un Potere

Quando si utilizza un Potere nella formula si deve sempre specificare il Livello a cui questo viene utilizzato. Il Livello è a scelta del Giocatore che utilizza il Potere, ma non potrà mai essere superiore al proprio. Chiunque sia bersaglio di un Potere può decidere di resistervi, dichiarando "**NO EFFETTO!**" se il proprio Livello è superiore al Livello a cui il Potere è utilizzato. Nel caso in cui il Potere abbia un Livello uguale o superiore a quello del bersaglio non sarà possibile resistervi e si dovranno subirne gli effetti. Un Potere può essere disperso solamente utilizzando un Cartellino Invocazione e solamente su sé stessi.

POTERI DELL'IMPOSIZIONE

Di seguito sono elencate i Poteri dell'Imposizione che un PG potrà apprendere nel Tempio-Laboratorio, però ne possono esistere molte altre che si possono apprendere in altro modo.

Nome del Potere

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

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

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

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

Personale – il Potere ha effetto sull'Impositore

Tocco – il Potere ha effetto sul bersaglio toccato dall'Impositore

Durata: la durata del Potere

Effetto: la descrizione degli effetti del Potere

N: è il LIVELLO di colui che utilizza il Potere

POTERI DELL'IMPOSIZIONE DI 1° GRADO

Percepire Magia

Formula: Imposizione 'N' vedo ciò che è magico 5 metri in quest'area!

Raggio: Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri

Durata: Istantanea / una perquisizione

Tipologia: Mentale

Effetto: Il soggetto è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di almeno un "Cartellino Oggetto Magico" e si trova nell'area deve indicarli, anche se sono nascosti senza spiegare quali sono. Se usato durante una Perquisizione, questo Potere sostituisce l'Abilità Discerni Magia ma non l'Abilità Scoprire Oggetti Nascosti. Il Potere dura per una sola Perquisizione.

Psicobalzo

Formula: Imposizione 'N' Balzo!

Raggio: Personale

Durata: 10 secondi

Tipologia: Fisico

Effetto: Il soggetto può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza però attraversare strutture. Durante questi 10 secondi il soggetto è colpibile solo da armi o effetti a distanza.

Psicoconfusione

Formula: Imposizione 'N' "CONFUSIONE!" 10 secondi!

Raggio: 10 metri

Durata: 10 secondi

Tipologia: Mentale

Effetto: La creatura colpita da questo potere non riesce a fare altro che guardarsi intorno con aria ebete, incapace di intraprendere o capire qualsiasi azione; può difendersi se attaccato, ma non può in alcun modo attaccare, preparare o elevare Incantesimi o utilizzare Invocazioni. Per lo stesso impositore non è possibile utilizzare con successo "Psicoconfusione" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Psicogoffaggine

Formula: Imposizione 'N' lascia cadere ciò che hai in mano!

Raggio: 10 metri

Durata: Istantanea

Tipologia: Fisico

Effetto: La vittima deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. L'oggetto caduto a terra può essere raccolto dalla vittima dopo 5 secondi, da altri non prima di 10 secondi.

Psicoluce

Formula: Imposizione 'N' Luce 5 minuti

Raggio: Personale

Durata: 5 minuti

Tipologia: Fisico

Effetto: Dalle mani scaturisce una luce in grado di illuminare. Può utilizzare una piccola luce adeguatamente camuffata per illuminare, con il divieto assoluto di puntare il fascio luminoso negli occhi.

Psicopressione 1

Formula: Imposizione 'N' "A TERRA!" 5 secondi

Raggio: 10 metri

Durata: 5 secondi

Tipologia: Fisico

Effetto: La creatura colpita da questo Potere, subisce il potere speciale "A TERRA!"; deve inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

Psicosilenziamento 1

Formula: Imposizione 'N' taci 10 secondi!

Raggio: 10 metri

Durata: 10 secondi

Tipologia: Fisico

Effetto: La vittima è avvolta da un'aura che le impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Lo stesso impositore non potrà utilizzare con successo il Potere Psicosilenziamento 1 o 2 sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

POTERI DELL'IMPOSIZIONE DI 2° GRADO

Psicocharme

Formula: Imposizione 'N' sei mio amico 30 secondi.

Raggio: 10 metri

Durata: 30 secondi

Tipologia: Mentale

Effetto: La vittima del potere sarà amica dell'impositore, gli resterà vicino per la durata del potere e dovrà obbedire al comando "difendimi", se necessario usando armi o poteri. Qualunque altro vincolo di amicizia, ideale, convinzione o altro sono annullati per tutta la durata del potere. Il Potere termina se l'impositore viene ucciso. La vittima ricorderà di essere stata sotto l'effetto di un potere al termine della durata.

Orrore 1

Formula: Imposizione 'N' "PAURA!" fuggi 10 secondi

Raggio: 5 metri

Durata: 10 secondi

Tipologia: Mentale

Effetto: La vittima colpita da questo Potere è terrorizzata dalla vista dell'impositore e non può avvicinarsi ad esso per 10 secondi e a meno di 10 metri. Durante l'effetto di questo Potere la vittima non è in grado di attaccare e difendersi.

Psicocura 1

Formula: Imposizione 'N' curo questa ferita!

Raggio: Tocco

Durata: Istantanea

Tipologia: Fisico

Effetto: L'impositore tocca per 15 secondi una creatura (anche se stesso purché non sia privo di sensi e sia in condizioni di utilizzare Poteri). Il bersaglio recupera immediatamente 1 PV se non era già al massimale. Se il bersaglio recupera almeno 1 PV subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 1 minuto.

Psicoimpatto 1

Formula: Imposizione 'N' "DOPPIO!" al tronco!
Raggio: 10 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: L'impositore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "DOPPIO!" al tronco.

Psicoparalisi 1

Formula: Imposizione 'N' "PARALISI!" 5 secondi
Raggio: 10 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: La vittima di questo Potere deve stare immobile per 5 secondi, durante i quali non può compiere nessuna azione, parlare, preparare o utilizzare poteri o utilizzare poteri attivi. L'impositore stesso non può utilizzare con successo Psicoparalisi 1 e 2 sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Psicorepulsione 1

Formula: Imposizione 'N' 5 metri indietro 5 secondi.
Raggio: 5 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: La vittima nell'area di azione si deve allontanare per 5 secondi ad almeno 5 metri.

Psicoriparazione

Formula: Imposizione 'N' riparo quest'oggetto.
Raggio: Tocco
Durata: 1 minuto
Tipologia: Fisico
Effetto: L'impositore deve toccare per 1 minuto un'armatura e ne ripara 1 CR, oppure uno scudo e lo ripara completamente; se il bersaglio è una struttura, questa recupera 10 Punti Struttura.

POTERI DELL'IMPOSIZIONE DI 3° GRADO

Psicobarriera

Formula: Imposizione 'N' Barriera!
Raggio: Personale
Durata: Fino al prossimo colpo
Tipologia: Fisico
Effetto: Potrà dichiarare "NO EFFETTO!" a una singola dichiarazione subita eccetto "ARTE-FATTO!", "FATAL!", "MORTAL!" e "OBLIO!".

Psicoesorcismo Minore

Formula: Imposizione 'N' Oggetti Magici Minori Distrutti!
Raggio: 3 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti e solo gli oggetti magici minori (pozioni ed elisir, Rune minori, oggetti minori (non i tecnologici) in possesso della vittima). Non ha effetto sugli oggetti divini.

Psicoimpatto 2

Formula: Imposizione 'N' "TRIPLO!" al tronco
Raggio: 10 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: L'impositore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO!" al tronco.

Psicopressione 2

Formula: Imposizione 'N' "A TERRA!" 5 secondi "A TERRA!"
Raggio: Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata: 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: Le creature colpite (massimo 3) da questo Potere subiscono l'effetto speciale "A TERRA!": devono inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fiondoschiena al suolo per 5 secondi.

Psicorepulsione 2

Formula: Imposizione 'N' 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
Raggio: area di 90° di fronte a sé, tre bersagli, raggio 5 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: I tre bersagli che si trovano all'interno dell'area d'effetto devono allontanarsi di almeno 5 metri per 5 secondi

Psicosilenziamento 2

Formula: Imposizione 'N' taci 30 secondi!
Raggio: 10 metri
Durata: 30 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: La vittima è avvolta da un'aura che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. L'impositore non potrà utilizzare Psicosilenziamento con successo sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Psicosonno 1

Formula: Imposizione 'N' "SONNO!" 5 secondi
Raggio: 10 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Mentale
Effetto: La vittima cade addormentata per 5 secondi durante i quali non si sveglierà neanche se colpita. Passati i 5 secondi si sveglierà automaticamente.

POTERI DELL'IMPOSIZIONE DI 4° GRADO

Orrore 2

Formula: Imposizione 'N' "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi
Raggio: area di 90° di fronte a sé, tre bersagli, raggio 5 metri
Durata: 10 secondi
Tipologia: Mentale
Effetto: Le vittime colpite da questo Potere sono terrorizzate dalla vista dell'impositore e non possono avvicinarsi a meno di 10 metri per 10 secondi, durante i quali la vittima non è in grado di attaccare o difendersi.

Psicoesorcismo Maggiore

Formula: Imposizione 'N' Oggetti Magici Maggiori Distrutti!
Raggio: 3 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti e solo gli oggetti magici minori e maggiori (pozioni e elisir, Rune minori e maggiori, oggetti minori e maggiori (non i tecnologici) in possesso della vittima). Non ha effetto sugli oggetti divini.

Psicofollia

Formula: Imposizione 'N' Impazzisci! 3 minuti
Raggio: Tocco
Durata: 3 minuti
Tipologia: Mentale
Effetto: La vittima è convinta di essere circondata dai suoi peggiori nemici. Per tutta la durata dell'Incantesimo non può combattere né utilizzare Abilità (scheda bianca) e dovrà recitare la paura e la paranoia. Lo stesso impositore non potrà utilizzare questo Potere sullo stesso bersaglio con successo più di una volta all'ora.

Psicoimpatto 3

Formula: Imposizione 'N' "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco
Raggio: 10 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: L'impositore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco.

Psicoparalisi 2

Formula: Imposizione 'N' "PARALISI!" 5 secondi, 'N' "PARALISI!" 5 secondi, 'N' "PARALISI!" 5 secondi.
Raggio: 3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: Le vittime (massimo 3) di questo potere devono rimanere immobili per 5 secondi, durante i quali non possono compiere nessuna azione, parlare, preparare o elevare Incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso impositore non può utilizzare con successo il Potere Psicoparalisi sullo stesso bersaglio più di una volta ogni ora.

Psicopurificazione

Formula: Imposizione 'N' Guarigione! Cura Veleno!
Raggio: Tocco
Durata: 15 secondi
Tipologia: Fisico
Effetto: L'impositore tocca una creatura da curare per 15 secondi (anche sé stesso purché non sia privo di sensi e sia in grado di utilizzare i Poteri). Il bersaglio recupera tutti i PV e vengono rimossi, se presenti, gli effetti del Danno VELENO!. Se il bersaglio viene curato di almeno 1PV o per un veleno, subisce "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per 3 minuti.

Psicosonno 2

Formula: Imposizione 'N' "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi
Raggio: 3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata: 5 secondi
Tipologia: Mentale
Effetto: Le vittime (massimo 3 creature) nell'area indicate dall'impositore cadranno addormentate per 5 secondi, durante i quali non si sveglieranno neanche se colpite. Passati 5 secondi si sveglieranno automaticamente

POTERI DELL'IMPOSIZIONE DI 5° GRADO

Cronoportazione

Formula: Imposizione 'N' domino lo spazio e il tempo
5 minuti!
Raggio: personale
Durata: 5 minuti
Tipologia: Fisico
Effetto: La creatura alza il braccio ed entra in "Fuori Gioco". Per tutta la durata del potere può spostarsi, ma non può combattere, né elevare Incantesimi e utilizzare Poteri, ma potrà sentire e vedere quello che accade intorno a lui normalmente. Potrà attraversare le recinzioni (ma non le pareti e le strutture) come se non fossero presenti. Gli astanti potranno colpirlo con gli Incantesimi e i Poteri, ma non con nessuna tipologia di arma. L'impositore al ritorno dalla Cronoportazione subisce "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per 1 minuto.

Psicocura ad Area

Formula: Imposizione 'N' curo le vostre ferite 5 metri in quest'area
Raggio: Area di 90° di fronte a sé, raggio 5 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: Tutte le creature nell'area di azione recuperano 1 PV a locazione dopo 10 secondi; tutti coloro che sono stati curati in questo modo subiscono un "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" della durata di 3 minuti.

Psicoimpatto 4

Formula: "Imposizione 'N' "EXA!" "DIRETTO!" oppure 'N' "TRIPLO! DIRETTO!", 'N' "TRIPLO! DIRETTO!", 'N' "TRIPLO! DIRETTO!"
Raggio: Area 90° di fronte a sé, uno o tre bersagli, raggio 5 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: I tre bersagli che si trovano all'interno dell'area d'effetto subiscono gli effetti di un colpo "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, oppure un unico bersaglio subisce un colpo "EXA!" "DIRETTO!"

Psicoesorcismo Superiore

Formula: Imposizione 'N' Oggetti Magici Superiori Distrutti!
Raggio: 3 metri
Durata: Istantanea
Tipologia: Fisico
Effetto: Funziona su un bersaglio entro 3 metri. Distrugge tutti e solo gli oggetti magici minori, maggiori e superiori (pozioni ed elisir, Rune, oggetti minori, maggiori e superiori (non i tecnologici) in possesso della vittima. Non ha effetto sugli oggetti divini.

Copyright Loghi, Ambientazione e Regolamento: Etemenanki Editore®

l'illegittimo utilizzo di questi costituisce reato perseguibile d'ufficio

**Questo Regolamento e Ambientazione si basano sul
Gioco di Ruolo da Tavolo:
Etemenanki Technofantasy Role
Playing Game
I cui Manuali, dove l'ambientazione è descritta dettagliatamente, sono acquistabili contattandoci privatamente o presso lo Shop della
Pagina Facebook: Etemenanki
Technofantasy Role Playing Game**

La descrizione completa della Magia e dei Poteri del Mondo di Kronhos si trova nel Capitolo 11 da Pagina 293 del Manuale GdR

**PROPRIETA' DI ANTONINO GALIMI
ED ETEMENANKI EDITORE®**