

INCANTESIMI

Esistono quattro scuole di magia: Cronomanzia, la magia del Tempo, Negromanzia, la magia della Morte, Oniromanzia, la magia della Mente e Taumaturgia, la magia della Vita. Maghi e Sacerdoti conoscono gli stessi incantesimi, ma possiedono diverse quantità di “cartellini mana” al giorno (vedi Tabella sottostante: “Tabella del Mana”). Come si vedrà i sacerdoti hanno a disposizione meno “Cartellini Mana” dei maghi, ma possiedono un “Cartellino Invocazione” al giorno e sono dotati di alcune Abilità Speciali (vedi paragrafi: “Invocazioni dei sacerdoti” e “Abilità speciali e limitazioni dei sacerdoti”).

I Sacerdoti Elementali, di Horus (Ordine) e Maghogh (Caos) non possono lanciare incantesimi, ma, acquistando le abilità “Lanciare Incantesimi” di 1°, 2°, 3° e 4° livello (stesso costo dei sacerdoti degli altri culti), ottengono altre abilità (vedi Tabella “Abilità dei sacerdoti Elementali, di Horus e Maghogh”).

Affinché il lancio di un incantesimo sia considerato valido l’incantatore deve pronunciare ad alta voce la formula magica e strappare contemporaneamente il “Cartellino Mana” corrispondente almeno al livello dell’incantesimo lanciato. La formula magica per i maghi é:” *Per il potere della Morte / della Vita / della Mente / del Tempo...*”; quella per i sacerdoti é:” *In nome della Morte / della Vita / della Mente / del Tempo...*”. Per lanciare qualunque incantesimo il personaggio deve avere libera la mano principale e deve essere in grado di pronunciare la formula, non deve quindi essere imbavagliato o sotto l’effetto dell’incantesimo “Silenzio”.

Non è possibile annullare il lancio di un incantesimo: l’incantatore può interrompere la formula per annullare l’effetto dell’incantesimo, ma deve comunque strappare il cartellino corrispondente.

Se l’incantatore viene colpito in qualunque modo mentre pronuncia la formula può comunque, se vuole, completarla e l’incantesimo ha effetto; se i colpi subiti lo uccidono, egli può comunque completare il lancio dell’incantesimo, ma muore non appena finisce di recitare la formula.

TABELLA DEL MANA

MAGHI (MAGDUM)

Livello abilità	LIVELLO DEGLI INCANTESIMI			
	I	II	III	IV
I	6	/	/	/
II	6	4	/	/
III	8	6	4	/
IV	10	8	6	4

I maghi possono utilizzare solo armature di cuoio mentre lanciano incantesimi

SACERDOTI (SAPIENTI)

Livello abilità	LIVELLO DEGLI INCANTESIMI			
	I	II	III	IV
I	4	/	/	/
II	4	2	/	/
III	6	4	2	/
IV	8	6	4	2

Per quanto riguarda armi e armature permesse ai sacerdoti, consultare la tabella “Abilità speciali e limitazioni dei sacerdoti”



Balzo 1

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **nuovo la mia materia**
Raggio: personale
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza però attraversare strutture. Durante questi 10 secondi l'incantatore non è colpibile da arma o effetto alcuno ed è tutti gli effetti Nascosto.

Confusione

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **Confusione 10 secondi**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo 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 o lanciare Incantesimi o Invocazioni.

Dardo Incantato

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **"magico!" al tronco**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "magico!" al tronco.

Dissolvi Magie 1

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "Dissolvi Magie".

Repulsione

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo a **Terra!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce il potere speciale "A terra!".

Riparazione

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **riparo quest'oggetto**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore ripara completamente una locazione di un'armatura oppure uno scudo.

Silenzio 1

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **taci 30 secondi**
Raggio: 10 metri
Durata: 30 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima è avvolta da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Se lanciata su un Personaggio mentre pronuncia un Incantesimo, può comunque completare la formula. E' possibile rispondere a Silenzio I lanciando un Incantesimo di Dissolvi Magie.



Balzo 2

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **domino lo spazio**
Raggio: personale
Durata: 20 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 20 secondi, senza però attraversare strutture. Durante questi 10 secondi l'incantatore non è colpibile da arma o effetto alcuno ed è tutti gli effetti Nascosto.

Blocca Persona

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **paralisi 10 secondi**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima di questo incantesimo deve rimanere immobile per 10 secondi, durante i quali non può nemmeno parlare.

Freccia Acida

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **Armatura al tronco distrutta!!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore indica con la mano principale un bersaglio e recita la formula. L'armatura al Tronco del personaggio colpito viene distrutta e non da più Punti Protezione finché non viene riparata.

Protezione dai Proiettili

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **sono immune alle vostre frecce** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: Sia l'incantatore che il personaggio toccato sono immuni ai danni normali e speciali causati dalle armi da tiro o da lancio. Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.

Protezione dalle Armi Normali

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **sono immune alle vostre armi** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e il personaggio toccato sono immuni ai Danni Normali (Ciop!, Blam!, ecc.) e ai Danni da Materiali (Selenite!, Argento!, ecc.) delle armi da corpo a corpo. Per tutta la durata l'Incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.

Riparazione 2

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **riparo quest'armatura**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore ripara completamente l'Armatura in tutte le locazioni del Personaggio/Oggetto bersaglio.

Silenzio 2

- Formula:** Per il Potere del Tempo / In Nome del Tempo **taci 1 minuto**
Raggio: 10 metri
Durata: 1 minuto
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima è avvolta da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono, sia con la voce che in altro modo. Se lanciata su un Personaggio mentre pronuncia un Incantesimo, può comunque completare la formula. E' possibile rispondere a Silenzio II lanciando un Incantesimo di Dissolvi Magie.



Barriera

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **una barriera mi protegge**
Raggio: tocco
Durata: speciale o fino al prossimo fuori gioco
Tipo: Fisico
Effetto: L'Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà dichiarare "No Effetto!" ad una singola dichiarazione subita eccetto "Mortal!" e "Oblio!". In alternativa, invece di strappare il Cartellino Mana, può consegnarlo ad un altro personaggio (che non potrà cederlo a sua volta) e questi potrà dichiarare (strappando il Cartellino) "No Effetto!" ad una singola dichiarazione subita eccetto "Mortal!" e "Oblio!".

Dissolvi Magie 2

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di III livello o minore. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Fulmine Magico

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **"Magico! A zero!" al tronco**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "magico" e "a zero" al tronco.

Immunità ad Oniromanzia

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **sono immune alla Mente** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di oniromanzia di III livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi.

Parola Sacra

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **fuggite di fronte a me Terrore ordine N**
Raggio: area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: I personaggi entro l'area di questo incantesimo sono terrorizzati dalla vista dell'incantatore e devono immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore le vittime non sono in grado di combattere, né lanciare incantesimi e non si difenderanno nemmeno se attaccate. Il valore di N è a scelta dell'incantatore ma non può mai essere inferiore al suo ordine.

Passa Pareti

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **attraverso questa parete**
Raggio: personale
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di attraversare come se fosse aria qualunque muro o altro ostacolo simile. L'area dall'altra parte del muro deve comunque essere In Gioco.

Protezione dalle Armi Normali e Magiche

- Formula:** Per il Potere Maggiore del Tempo / In Nome Maggiore del Tempo **ignoro le vostre armi** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e il personaggio toccato sono immuni ai Danni Normali (Ciop!, Blam!, ecc.), ai Danni da Materiali (Selenite!, Argento!, ecc.) e ai Danni Elementari (Fuoco!, Gelo! e Zap!) delle armi da corpo a corpo. Per tutta la durata l'Incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.



Cancella Ricordi

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **dimentica ciò che hai visto**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio bersaglio dimentica totalmente tutto quello che ha visto, sentito o fatto negli ultimi 30 minuti

Cronoviaggio

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **domino lo spazio ed il tempo**
Raggio: personale
Durata: finché l'incantatore decide di porre fine all'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: Il Personaggio alza il braccio ed entra in "fuori gioco". Per tutta la durata dell'incantesimo può spostarsi, ma non può combattere, né lanciare incantesimi. Può anche scavalcare recinzioni. Gli astanti vedranno la sua immagine sfocata.

Dissolvi Magie 3

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di IV livello o minore, è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie" di livello inferiore.

Invecchiamento

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **invecchia**
Raggio: tocco
Durata: finché l'incantesimo non viene annullato con "Ringiovanimento"
Tipo: Fisico
Effetto: Il Personaggio bersaglio invecchia istantaneamente e visibilmente di un numero d'anni pari a circa un terzo della durata media di vita della sua razza. Può portare al massimo un armatura di cuoio borchiato, non è in grado di utilizzare armi a due mani o più lunghe e ricorda solo gli incantesimi di 1° livello. Se si è vittima dell'incantesimo mentre si sta indossando un'armatura superiore al cuoio borchiato si rimane distesi al suolo finché l'armatura non viene rimossa, se si stanno impugnando armi lunghe bisogna lasciarle cadere al suolo. Questo incantesimo annulla gli effetti dell'incantesimo "Ringiovanimento"

Pietrificazione

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **trasformo questa carne in pietra: pietrificazione!**
Raggio: 10 metri
Durata: finché l'incantesimo non viene annullato con "Rimuovi Pietrificazione"
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo viene tramutato in roccia e non può ne muoversi ne parlare. Anche l'intero equipaggiamento viene tramutato in pietra e non può essere asportato. Finché la vittima è pietrificata può essere spostata solo se a sollevarla sono quattro personaggi, ed è immune a tutte le armi tranne a quelle che dichiarano "Crash!" o "Artefatto!" che riducono in briciole la pietra, ottenendo l'effetto "Fatal!" (in questo caso gli oggetti del bersaglio tornano normali)

Rimuovi Pietrificazione

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **trasformo questa pietra in carne**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore annulla gli effetti dell'incantesimo "pietrificazione" o di altri poteri che hanno effetti analoghi.

Ringiovanimento

- Formula:** Per il Potere Superiore del Tempo / In Nome Superiore del Tempo **ringiovanisci**
Raggio: tocco
Durata: finché l'incantesimo non viene annullato con "Invecchiamento"
Tipo: Fisico
Effetto: Il Personaggio bersaglio ringiovanisce istantaneamente e visibilmente di un numero d'anni pari a circa un terzo della durata media di vita della sua razza. Può portare al massimo un'armatura di cuoio borchiato, non è in grado di utilizzare armi a due mani o più lunghe e ricorda solo gli incantesimi di 1° livello. Se si è vittima dell'incantesimo mentre si sta indossando un'armatura superiore al cuoio borchiato si rimane distesi al suolo finché l'armatura non viene rimossa, se si stanno impugnando armi lunghe bisogna lasciarle cadere al suolo. Questo incantesimo annulla gli effetti dell'incantesimo "Ringiovanimento"



Dardo Incantato

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **“magico!” al tronco**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "magico!" al tronco.

Dissolvi Magie 1

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Goffaggine

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **lascia cadere ciò che hai in mano**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima di questo incantesimo deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. Non è mai possibile afferrare al volo prima che tocchino terra gli oggetti lasciati cadere. Gli oggetti comuni fragili devono essere considerati rotti.

Individua Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **non morti rivelatevi raggio 10 metri**
Raggio: 3 metri
Durata: 30 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di individuare tutti i non morti ma non è in grado di riconoscerne il tipo. Tutti i non morti che si trovano nell'area dell'incantesimo devono farsi riconoscere dall'incantatore, pronunciando a voce alta al frase: "Sono qui", anche se sono sotto l'effetto di "camuffamento magico", "polimorfismo" o "nascondersi".

Paura

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **fuggi di fronte a me: Paura!**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata..

Repulsione

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **a Terra!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce il potere speciale "A terra!".

Scaccia Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **respingo questo non morto**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: Il non morto colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore il non morto non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccato.



Blocca Persona

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **paralisi 10 secondi**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima di questo incantesimo deve rimanere immobile per 10 secondi, durante i quali non può nemmeno parlare.

Comanda Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **obbediscimi**
Raggio: 10 metri
Durata: 5 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: Il non morto colpito da questo incantesimo considera l'incantatore come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Durante la durata dell'incantesimo il non morto colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto dall'incantatore e seguirà i suoi consigli a meno che non siano direttamente dannosi per se stesso. L'incantesimo cessa immediatamente se l'incantatore attacca con le armi o ferisce in qualunque modo il non morto soggetto al "comando".

Cura ferite ai Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **curo questo non morto**
Raggio: tocco
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore tocca per 10 secondi una locazione ferita del personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi). La locazione curata torna immediatamente al massimo dei punti ferita. Funziona solo sui Non Morti.

Distruggi Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **ti distruggo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il non morto colpito da questo incantesimo viene ridotto in polvere. Subisce un Danno "Magico! Diretto!" al tronco se si tratta di un Non Morto senziente.

Freccia Acida

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **Armatura al tronco distrutta!!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore indica con la mano principale un bersaglio e recita la formula. L'armatura del personaggio colpito viene distrutta e non dà più Punti Protezione finché non viene riparata

Malattia 1

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **Malattia!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore infligge alla vittima l'Effetto Speciale "Malattia!".

Necrolama

- Formula:** Per il Potere della Morte / In Nome della Morte **maledico quest'arma**
Raggio: personale
Durata: fino al primo colpo inferto o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Fisico
Effetto: L'arma bersaglio, se maneggiata dall'incantatore, infligge il Danno "Magico! Diretto!" al primo colpo inferto.



Animare i Morti

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **rianimo il tuo cadavere**
- Raggio:** tocco
- Durata:** Il combattimento in corso
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore deve toccare un personaggio in Coma o Morto. Questi si rialzerà al massimo dei suoi Punti Ferita e Punti Armatura per combattere per l'Incantatore dal quale comprenderà unicamente gli ordini "Proteggimi" o "Combatti". La vittima dell'incantesimo dovrà obbedire a questi ordini al meglio delle sue possibilità fino a che non sarà abbattuta, ma per la durata non potrà utilizzare nessuna Abilità che richieda di strappare cartellini né Abilità di Identificazione. Inoltre per la durata conterà come Non-Morto ai fini di tutte le regole. Al termine del combattimento in corso la vittima subirà immediatamente un colpo "Artefatto A Zero!" su TUTTE le locazioni. Non ricorderà nulla del periodo trascorso come "Non-Morto".

Dissolvi Magie 2

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **disperdo questo incantesimo**
- Raggio:** 10 metri
- Durata:** istantaneo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di III livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Fulmine Magico

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **"Magico! A zero!" al tronco**
- Raggio:** 10 metri
- Durata:** istantaneo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "magico" e "a zero" al tronco.

Immunità a Taumaturgia

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **sono immune alla Vita** (ripetuto)
- Raggio:** se stesso più un personaggio a tocco
- Durata:** finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di taumaturgia di III livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi.

Guarigione su Non Morti

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **guarisco questo non morto**
- Raggio:** tocco
- Durata:** 10 secondi
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore tocca per 10 secondi il personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi). Tutte le locazioni tornano immediatamente al massimo dei punti ferita. Può essere lanciato solo su un Non Morto.

Parlare coi Morti

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **spirito rispondimi**
- Raggio:** tocco
- Durata:** 5 minuti
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore è in grado di parlare con lo spirito di un morto il cui corpo sia presente che deve immediatamente rispondere sinceramente a 5 domande dell'incantatore. Lo spirito può rispondere solo "sì" o "no". Il Personaggio deve rivolgersi ad un Master quando usa questo incantesimo.

Parola Sacra

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Morte / In Nome Maggiore della Morte **fuggite di fronte a me. Terrore ordine N**
- Raggio:** area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
- Durata:** 10 secondi
- Tipo:** Mentale
- Effetto:** I personaggi entro l'area di questo incantesimo sono terrorizzati dalla vista dell'incantatore e devono immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore le vittime non sono in grado di combattere e non si difenderanno nemmeno se attaccate. Il valore di N è a scelta dell'incantatore ma non può mai essere inferiore al suo ordine.



Contagio

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **Malattia! Effetto! Raggio 10 metri!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: I personaggi colpiti da questo incantesimo subiscono gli effetti della chiamata speciale "Malattia! Effetto!".

Disintegrazione

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **A zero! Oggetti non magici distrutti!**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima subisce gli effetti del potere speciale "A zero!" e tutti gli oggetti non magici che ha con sé sono distrutti (i cartellini vengono riconsegnati a un master), compreso il denaro. Se la vittima è in qualche modo immune al danno "A zero!", gli oggetti vengono comunque distrutti. E' possibile lanciare l'incantesimo su una borsa di denaro o su un singolo oggetto.

Dissolvi Magie 3

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di IV livello o minore, è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie" di livello inferiore.

Evoca Legione

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **rianimo i morti!**
Raggio: area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
Durata: Il combattimento in corso
Tipo: Fisico
Effetto: Tutti i personaggi in Coma o Morti nell'area dell'incantesimo si rialzeranno al massimo dei Punti Ferita e Punti Armatura per combattere per l'Incantatore dal quale comprenderanno unicamente gli ordini "Proteggimi" o "Combatti". Le vittime dell'incantesimo dovranno obbedire a questi ordini al meglio delle loro possibilità fino a che non saranno abbattute, ma per la durata non potranno utilizzare nessuna Abilità che richieda di strappare cartellini né Abilità di Identificazione. Inoltre per la durata conteranno come Non-Morti ai fini di tutte le regole. Al termine del combattimento in corso le vittime subiranno immediatamente un colpo "Artefatto A Zero!" su TUTTE le locazioni. Non ricorderanno nulla del periodo trascorso come "Non-Morti".

Infliggi Ferite Mortali

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **Fatal!**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima subisce gli effetti del potere speciale "Fatal!"

Morte

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **A zero! in quest'area!**
Raggio: area di 90° davanti a se stesso e raggio 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Tutti i Personaggi che si trovano all'interno dell'area d'effetto subiscono gli effetti di un colpo "Magico!" e "A Zero!" al tronco.

Non Morte

Formula: Per il Potere Superiore della Morte / In Nome Superiore della Morte **oltrepasso la vita**
Raggio: personale
Durata: fino a quando l'Incantatore non decide di porre fine all'incantesimo o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Fisico
Effetto: Il Personaggio guadagna la razza di Lich o di Vampiro Minore in aggiunta alla propria, ottenendo vantaggi e limitazioni. Può terminare l'incantesimo quando vuole perdendo la razza acquisita. L'incantesimo termina comunque al prossimo Fuori Gioco.



Confusione

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **Confusione 10 secondi**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo 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.

Dardo Incantato

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **"magico!" al tronco**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo subisce l'effetto di un colpo "magico!" al tronco.

Dissolvi Magie 1

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Goffaggine

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **lascia cadere ciò che hai in mano**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: La vittima di questo incantesimo deve lasciare cadere tutto quello che ha in entrambe le mani. Non è mai possibile afferrare al volo prima che tocchino terra gli oggetti lasciati cadere. Gli oggetti fragili devono essere considerati rotti.

Individuazione del Magico

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **vedo ciò che è magico**
Raggio: 3 metri
Durata: 30 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti dotati di almeno un "cartellino oggetto speciale" e si trova nell'area dell'incantesimo deve indicarli all'incantatore, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questo Incantesimo sostituisce l'abilità Percezione della Magia e Scoprire Oggetti Nascosti (solo per Oggetti Magici). L'Incantesimo dura per una sola Perquisizione.

Ipnosi

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **ti ipnotizzo**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore può dare alla vittima un ordine di una parola che la vittima dovrà eseguire.

Lettura della Mente

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **leggo un tuo pensiero**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore pone una domanda alla vittima dell'incantesimo, che deve rispondere sinceramente. La conversazione è mentale non può essere origliata.



Benedizione

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **benedico quest'arma**
Raggio: tocco
Durata: fino al primo colpo inferto o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Fisico
Effetto: L'arma bersaglio, che può essere solo quella dell'incantatore, acquisisce la capacità di provocare i danni "Magico!" e "Diretto!" al primo colpo inferto dopo il lancio dell'incantesimo.

Charme

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **tu sei mio amico**
Raggio: 10 metri
Durata: 5 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: 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.

Freccia Acida

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **Armatura al tronco distrutta!!**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore indica con la mano principale un bersaglio e recita la formula. L'armatura del personaggio colpito viene distrutta e non da più Punti Protezione finché non viene riparata.

Paura

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **fuggi di fronte a me! Paura!**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore la vittima non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccata.

Scaccia Paura

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **rimuovo le tue paure**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore è in grado di rimuovere da un personaggio un qualsiasi effetto di "paura"

Sonno

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **cadi addormentato**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: La vittima cade addormentata per 10 secondi senza poter essere svegliata. Passati 10 secondi si sveglierà se verrà scosso.

Volontà di Ferro

- Formula:** Per il Potere della Mente / In Nome della Mente **ti infondo una volontà di ferro**
Raggio: tocco
Durata: finché il personaggio bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore invece di strappare il cartellino mana lo consegna al personaggio bersaglio, il quale, quando viene colpito da incantesimo di I o II livello può strappare il cartellino ottenuto dichiarando: "Grazie alla mia forza di volontà io resisto a questo incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'incantesimo "dissolvi magie I".



Comando

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **obbedisci al mio comando...**
Raggio: 10 metri
Durata: fino al completamento dell'ordine o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Mentale
Effetto: La vittima deve obbedire ciecamente all'ordine ricevuto, che deve essere semplice, e cercare di eseguirlo al più presto, a meno che non provochi direttamente la sua morte. Durante la durata dell'incantesimo la vittima non rivelerà a nessuno di agire sotto l'influenza di "comando".

Danza

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **balla per me**
Raggio: 10 metri
Durata: finché l'incantatore "tiene il tempo" battendo le mani
Tipo: Mentale
Effetto: 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.

Dissolvi Magie 2

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di III livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "Dissolvi magie".

Immunità a Cronomanzia

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **sono immune al Tempo** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di cronomanzia di III livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimi.

Lettura del Pensiero

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **leggo i tuoi pensieri**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore pone 5 domande alla vittima che deve rispondere sinceramente: la conversazione è mentale e non può essere origliata.

Parola Sacra

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **fuggite di fronte a me: Terrore ordine N**
Raggio: area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: I personaggi entro l'area di questo incantesimo sono terrorizzati dalla vista dell'incantatore e devono immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore le vittime non sono in grado di combattere e non si difenderanno nemmeno se attaccate. Il valore di N è a scelta dell'incantatore ma non può mai essere inferiore al suo ordine.

Vista Rivelante

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Mente / In Nome Maggiore della Mente **vedo la vostra vera natura**
Raggio: 10 metri di raggio attorno all'Incantatore
Durata: 30 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore è in grado di riconoscere la forma reale dei personaggi sotto l'effetto di "camuffamento magico" e "polimorfismo", che devono farsi riconoscere dall'incantatore pronunciando a voce alta il proprio nome e la propria razza



Cancella Ricordi

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **dimentica ciò che hai visto**
Raggio: 3 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio bersaglio dimentica totalmente tutto quello che ha visto sentito o fatto negli ultimi 30 minuti.

Dissolvi Magie 3

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di IV livello, è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie" di livello inferiore.

Fascinazione

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **ti affascino**
Raggio: 10 metri
Durata: fino al prossimo Fuori Gioco o fino alla morte dell'incantatore
Tipo: Mentale
Effetto: Il personaggio colpito da questo incantesimo considera l'incantatore come il suo migliore amico e farà di tutto per proteggerlo da eventuali attacchi. Durante la durata dell'incantesimo il personaggio colpito crederà ciecamente a tutto ciò che viene detto dall'incantatore e seguirà i suoi consigli. L'incantesimo cessa immediatamente se l'incantatore attacca con le armi o ferisce in qualunque modo il personaggio soggetto all'incantesimo.

Follia

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **impazzisci**
Raggio: tocco
Durata: 5 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: La vittima è convinta d'esser circondata da demoni. Per tutta la durata dell'incantesimo non è in grado di utilizzare alcuna abilità.

Ossessione

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **sei ossessionato da...**
Raggio: tocco
Durata: 10 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: La vittima è ossessionata da un oggetto a scelta dell'incantatore e cercherà di entrarne in possesso in ogni modo.

Polimorfismo

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **modifico il mio aspetto**
Raggio: personale
Durata: fino al prossimo Fuori Gioco o fino a quando l'incantatore decide di porre fine all'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: Il Personaggio è in grado di alterare il proprio aspetto fisico ed apparire come un'altra persona. Non è possibile camuffarsi in modo da sembrare una persona specifica. Il cambiamento deve essere rappresentato adeguatamente.

Sguardo di Belphegor

- Formula:** Per il Potere Superiore della Mente / In Nome Superiore della Mente **obbedite al mio comando...**
Raggio: area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
Durata: 10 minuti
Tipo: Mentale
Effetto: Le vittime devono obbedire ciecamente all'ordine ricevuto, che deve essere semplice, e cercare di eseguirlo al più presto, a meno che non provochi direttamente la loro morte. Durante la durata dell'incantesimo le vittime non riveleranno a nessuno di agire sotto l'influenza di un incantesimo.



Cura Ferite

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **curo questa ferita**
Raggio: tocco
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore tocca per 10 secondi una locazione ferita del personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi). La locazione curata torna immediatamente al massimo dei punti ferita.

Cura Malattia 1

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **rimuovo questa infezione**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: Questo incantesimo elimina gli effetti del Potere Speciale "Malattia".

Dissolvi Magie 1

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Distruggi Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **ti distruggo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di I e II livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Individua Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **non morti rivelatevi raggio 10 metri**
Raggio: 3 metri
Durata: 30 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di individuare tutti i non morti ma non è in grado di riconoscerne il tipo. Tutti i non morti che si trovano nell'area dell'incantesimo devono farsi riconoscere dall'incantatore, pronunciando a voce alta al frase: "Sono qui", anche se sono sotto l'effetto di "camuffamento magico", "polimorfismo" o "nascondersi".

Neutralizza Veleno

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **rimuovo questo veleno**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore rimuove tutti i veleni presenti nel corpo di un personaggio.

Scaccia Non Morti

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **respingo questo non morto**
Raggio: 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Mentale
Effetto: Il non morto colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui per almeno dieci secondi. Durante la fuga dall'incantatore il non morto non è in grado di combattere e non si difenderà nemmeno se attaccato.



Cura Migliorata

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **curo queste Ferite**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà riportare al massimo dei Punti Ferita DUE locazioni, anche appartenenti a due personaggi diversi, toccandole per 10 secondi

Guarigione

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **guarisco tutte le tue ferite**
Raggio: tocco
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore tocca per 10 secondi il personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi). Tutte le locazioni tornano immediatamente al massimo dei punti ferita.

Protezione dai Proiettili

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **sono immune alle vostre frecce** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: Sia l'incantatore che il personaggio toccato sono immuni ai danni normali e speciali causati dalle armi da tiro o da lancio. Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.

Protezione dalle Armi Normali

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **sono immune alle vostre armi** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e un personaggio a contatto sono immuni ai Danni Normali (Ciop!, Blam!, ecc.) e ai Danni da Materiali (Selenite!, Argento!, ecc.) delle armi da corpo a corpo. Per tutta la durata l'Incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.

Scaccia Maledizioni

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **rimuovo questa maledizione**
Raggio: tocco
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore rimuove momentaneamente la maledizione presente su un qualsiasi oggetto.

Scaccia Paura

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **rimuovo le tue paure**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore è in grado di rimuovere da un personaggio un qualsiasi effetto di "paura"

Volontà di Ferro

- Formula:** Per il Potere della Vita / In Nome della Vita **ti infondo una volontà di ferro**
Raggio: tocco
Durata: finché il personaggio bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo: Mentale
Effetto: L'incantatore invece di strappare il cartellino mana lo consegna al personaggio bersaglio, il quale, quando viene colpito da incantesimo di I o II livello può strappare il cartellino ottenuto dichiarando "Grazie alla mia forza di volontà io resisto a questo incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'incantesimo "dissolvi magie I".



Barriera

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **una barriera mi protegge**
- Raggio:** tocco
- Durata:** Speciale o fino al prossimo Fuori Gioco
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà dichiarare "No Effetto!" ad UNA dichiarazione subita eccetto "Artefatto!", "Reliquia", "Mortal!" o "Oblio!". In alternativa invece di strappare il cartellino può consegnarlo a un altro personaggio (che non potrà cederlo a sua volta) e questi potrà dichiarare "No Effetto!" (strappando il Cartellino) quando subirà UNA dichiarazione eccetto "Artefatto!", "Reliquia", "Mortal!" e "Oblio!".

Cura Malattia 2

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **rimuovo la malattia**
- Raggio:** area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
- Durata:** istantaneo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** Questo incantesimo elimina gli effetti del potere speciale "malattia".

Dissolvi Magie 2

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **disperdo questo incantesimo**
- Raggio:** 10 metri
- Durata:** istantaneo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di III livello. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie".

Fulmine Sacro

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **esorcizzo quel non morto: Magico! A zero!**
- Raggio:** 10 metri
- Durata:** istantaneo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore infligge un colpo "magico" e "a zero" sul tronco di un non morto bersaglio.

Immunità a Necromanzia

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **sono immune alla Morte** (ripetuto)
- Raggio:** se stesso più un personaggio a tocco
- Durata:** finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore e l'eventuale creatura toccata sono immuni agli incantesimi di negromanzia di III livello o inferiore. L'incantatore che protegge un'altra creatura non può usare nessuna abilità, se invece protegge solo se stesso può combattere, ma non lanciare altri incantesimo.

Protezione dalle Armi Normali e Magiche

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **ignoro le vostre armi** (ripetuto)
- Raggio:** se stesso più un personaggio a tocco
- Durata:** finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore e il personaggio toccato sono immuni ai Danni Normali (Ciop!, Blam!, ecc.), ai Danni da Materiali (Selenite!, Argento!, ecc.) e ai Danni Elementari (Fuoco!, Gelo! e Zap!) delle armi da corpo a corpo. Per tutta la durata l'Incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi. L'Incantesimo può essere disperso con un Dissolvi Magie anche dopo che è stato lanciato.

Statua

- Formula:** Per il Potere Maggiore della Vita / In Nome Maggiore della Vita **mi trasformo in una statua**
- Raggio:** personale
- Durata:** finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
- Tipo:** Fisico
- Effetto:** L'incantatore diviene immune a tutte le armi tranne artefatto e a tutti gli incantesimi tranne "dissolvi magie". Finché rimane una statua può essere spostato solo se a sollevarlo sono almeno altri quattro personaggi. Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può muoversi né parlare e se viene interrogato deve rispondere "sono una statua".



Consacrazione

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **consacro quest'arma**
Raggio: tocco
Durata: 10 minuti o fino al prossimo "fuori gioco"
Tipo: Fisico
Effetto: L'arma bersaglio acquisisce la capacità di provocare il Potere Speciale "magico!" e il Danno Speciale "diretto!" ad ogni colpo per tutta la durata dell'incantesimo.

Cura Ferite di Massa

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **curo le vostre ferite**
Raggio: area di 90° di fronte a se stesso, raggio 10 metri
Durata: 10 secondi
Tipo: Fisico
Effetto: Tutti i Personaggi nell'area di azione recuperano 1 Punto Ferita a locazione dopo 10 secondi.

Dissolvi Magie 3

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **disperdo questo incantesimo**
Raggio: 10 metri
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di IV livello, è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie" di livello inferiore.

Immunità a tutti gli Incantesimi e le Armi Normali

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **sono immune a tutti i colpi e gli incantesimi** (ripetuto)
Raggio: se stesso più un personaggio a tocco
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore e il personaggio da lui toccato sono immuni agli effetti di tutti gli incantesimi di I, II e III livello e ai Danni Normali delle armi. Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore non può combattere né lanciare altri incantesimi.

Muro della Vita

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **uno scudo di Vita mi difende** (ripetuto)
Raggio: personale
Durata: finché continua a ripetere la formula dell'incantesimo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore può dichiarare "No Effetto" e "Riflesso" su qualsiasi colpo gli venga inflitto con armi da mischia, eccetto "Reliquia", "Mortal!" e "Oblio!". Durante la durata dell'incantesimo l'incantatore può combattere ma non lanciare altri incantesimi.

Resurrezione

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **infondo vita in questo corpo**
Raggio: 1 metro – **Può essere lanciato solo durante un rituale da 8 punti**
Durata: 1 minuto
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore riporta in vita lo spirito di un personaggio, rigenerando completamente il suo corpo e il suo equipaggiamento di base, ma non il denaro e gli Oggetti Speciali. Tutte le locazione del personaggio resuscitato tornano immediatamente al massimo dei Punti Ferita. Viene guarito da qualsiasi Malattia, Veleno, Acido.

Rimuovi Pietrificazione

- Formula:** Per il Potere Superiore della Vita / In Nome Superiore della Vita **trasformo questa pietra in carne**
Raggio: tocco
Durata: istantaneo
Tipo: Fisico
Effetto: L'incantatore annulla gli effetti dell'incantesimo "Pietrificazione" o di altri poteri che hanno effetti analoghi.