



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

LIBRO DELLA MAGIA:
INCANTESIMI, INVOCAZIONI
OGGETTI MAGICI E MALEDETTI,
RUNE E PERGAMENE

AMBIENTAZIONE PER G.R.V.

PROPRIETÀ' ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

ETEMENANKI - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®
WWW.ETEMENANKI.IT

Indice

LA MAGIA	2
LANCIARE UN INCANTESIMO.....	2
INVOCAZIONI E LANCIO DI INCANTESIMI.....	3
INCANTESIMI PERSISTENTI	3
VESTIARIO E COLORI DELLA MAGIA PER MAGHI E SACERDOTI.....	4
MAGIA ELEMENTALE.....	5
INCANTESIMI.....	5
LISTA INCANTESIMI GENERICI.....	6
LISTA AEROMANZIA.....	6
LISTA AETHEROMANZIA	6
LISTA BIOMANZIA.....	7
LISTA CRIOMANZIA.....	7
LISTA CRONOMANZIA.....	7
LISTA GEOMANZIA	7
LISTA HORDOMANZIA	8
LISTA IDROMANZIA.....	8
LISTA KHAIMANZIA.....	8
LISTA NEGROMANZIA	8
LISTA ONIROMANZIA	9
LISTA PIROMANZIA	9
LISTA TAUMATURGIA	9
LISTA TECNOMANZIA	9
ELENCO COMPLETO INCANTESIMI	10
OGGETTI MAGICI E DIVINI	17
MALEDIZIONI ED OGGETTI MALEDETTI.....	18
Maledizioni Minori ed Oggetti Maledetti Minori.....	19
Maledizioni Maggiori ed Oggetti Maledetti Maggiori	19
Maledizioni Superiori ed Oggetti Maledetti Superiori	19
LE RUNE	19
DESCRIZIONE DELLE RUNE	20
Rune di I Grado	20
Rune di II Grado	22
Rune di III Grado.....	23
Rune di IV Grado.....	24
PERGAMENE E RELATIVO UTILIZZO	25

“La Magia è il segreto del Creato! Tutto è magia: dalle artificiose formule degli Antichi Magdum, ai pomposi miracoli dei fanatici Sapienti, alle caotiche danze degli Sciamani Hur-Kur, alle circolari formule degli esaltati Elementalisti, alle maledizioni dei Fattucchieri Tz’Er, ai diabolici patti dei corrotti Magush, ai solenni canti di guerra dei devoti Templari, agli arcani brandi degli sfrontati Brandomanti, alle cerimoniose messe dei supplizianti Teurghi, ai deliranti rituali dei folli Hungan, alle rozze rune dei visionari Simbolisti, ai misterici segreti dei silenziosi Decani, ai maleodoranti intrugli dei meticolosi Al’Kemeian, ai matematici numeri dei cabalistici Gematri, alle esplosioni di potere dei consunti Graziati, alle mistiche forge dei bramosi Esoteristi, ai dolorosi strazi dei seguaci della Fine del Tutto, all’assoluta onnipotenza dei leggendari Mastromanti... Tutto è Magia! Essa è parte fondamentale del Creato, nonostante teorie dogmatiche legate a cultori di scienze assolute possano definire la magia come un oscuro male che corrompe ogni anima, ma possiamo definire queste affermazioni come una parte della verità. La Magia si divide principalmente in Magia Arcana, celata e segreta, legata ai maghi, composta da formule fisse che incatenano le forze del Creato dentro schemi matematici perfetti, e Magia Manifesta, divina ed eclatante, donata dalle divinità attraverso preghiere e che permette ai sacerdoti di compiere miracoli inenarrabili atti a dimostrare la potenza degli dei ai mortali.”

Etementakì il Cronotecario, Custode delle Storie. Da “De Babyloniensi arcanum et divinum Misterium”

PROPRIETA' di ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

Etemenanki - Etemenanki - IL CONCILIO DEI CRONOTECARI®
WWW.ETEMENANKI.IT

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 dei, 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 Arcana e la Magia Manifesta o Divina. La prima trae il suo potere dal Nexus che ogni Magdum porta fuso con la propria anima, la seconda è un dono, un riflesso della potenza degli dei attraverso i propri fedeli. La Magia e i Miracoli vengono divisi in cinque Gradi di potere, dal 1° e 2° grado si conoscono gli incantesimi Minori, al 3° grado la magia Maggiore, al 4° grado la magia Superiore e al 5° grado, celato e segreto, che solo le cariche di gilda o misteriose e potenti creature conoscono chiamata la magia Suprema. Tutti gli incantatori conoscono le magie generiche e le magie specifiche della propria scuola dei Gradi di magia che possiedono.

LANCIARE UN INCANTESIMO

In termini di gioco per lanciare una magia sarà necessario possedere l'abilità corrispondente (“Incantesimi da Mago” o “Incantesimi da Sacerdote”) e preparare l'incantesimo per un determinato tempo, legato al tipo di magia utilizzato; questo tempo è chiamato “Tempo di Lancio dell'Incantesimo”, o TLI. Mentre si sta preparando un incantesimo è necessario avere la mano principale libera o una delle due mani se si possiede l'Abilità: AMBIDESTRIA (a meno di possedere le abilità, SIMBOLO SACRO o STAFFA MAGICA, vedere descrizione delle abilità) e la possibilità di parlare: la preparazione dell'incantesimo deve essere RECITATA con ampi gesti e frasi appropriate. Non esiste una regola su quali gesti e quali frasi devono essere usate, ma deve risultare ovvio ed udibile da almeno 10 metri che si sta preparando un incantesimo (ma non è necessario far comprendere quale incantesimo si stia preparando). Frasi e gesti ritenuti inappropriati comporteranno il fallimento dell'incantesimo ad insindacabile giudizio dei Master.

E' necessario che il lanciatore abbia un tono di voce molto alto e compia gesti ampi!

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

Dopo un incantesimo lanciato con successo (quindi non dopo un incantesimo interrotto, che di fatto non è stato lanciato, o una formula sbagliata) si dovrà attendere un certo lasso di tempo prima di poter ricominciare a preparare un altro incantesimo; questo per rappresentare la momentanea spossatezza che ricorrere al dono della magia provoca su chi ne fa uso, che essa sia arcana o divina. Durante questo Tempo di Recupero degli Incantesimi, o TRI, l'incantatore potrà compiere qualsiasi azione, tranne preparare o lanciare un altro incantesimo.

Le tabelle riportano i TLI e TRI delle magie arcane e divine.

Tabella MAGHI:

Grado	TLI	TRI
Incantesimo		
1-2-3-4	15 Secondi	60 Secondi

Tabella SACERDOTI:

Grado	TLI	TRI
Incantesimo		
1-2-3-4	20 Secondi	60 Secondi

Se si possiede l'abilità di incantesimi a Grado 3 o 4 è possibile lanciare incantesimi di Grado minore (1° o 2° Grado) ad un Grado maggiore (3° Grado) o superiore (4° Grado), seguendo tutte le regole del Grado desiderato. Nella formula da recitare dovrà sostituire l'indicazione del Grado con quella appropriata: ad esempio un cronomante dovrà recitare "Per il potere **MAGGIORE** del Tempo Confusione 10 secondi" al posto di "Per il Potere **MINORE** del Tempo Confusione 10 secondi"; aumentare la potenza dell'incantesimo lo renderà più difficile da dissolvere e da resistere. Alcuni incantesimi nella loro descrizione riportano inoltre effetti particolari se lanciati ad un Grado superiore.

INVOCAZIONI E LANCIO DI INCANTESIMI

I sacerdoti oltre all'abilità di lancio degli incantesimi divini possiedono l'abilità di invocare la propria divinità un certo numero di volte al giorno [Cartellino Invocazione]. Questa invocazione è energia pura della divinità, incanalata attraverso il sacerdote, che prende la forma di effetti che vanno oltre i normali incantesimi (come descritto nella sezione delle divinità). L'invocazione è sempre un potere ad "EFFETTO!" sul Livello del lanciatore contro quello delle vittime. Quando viene lanciata seguendo la formula della divinità, quindi non può essere applicata nessuna resistenza a parte quella del Livello, passa le Barriere e può essere dispersa solo da un altro sacerdote di pari livello o superiore che utilizzi una sua invocazione come dispersione [In Nome 'MINORE/MAGGIORE/SUPERIORE/SUPREMO' del 'ELEMENTO' Invoco Dispersione], ma solo su se stesso, le altre creature nell'area d'effetto dell'invocazione, se non disperdono anche esse, subiranno il potere. L'invocazione può essere inoltre utilizzata come dispersione contro una magia di Grado pari o inferiore o anche contro un potere psionico indipendentemente dal livello di potere della chiamata psionica. L'Invocazione è sempre un incantesimo istantaneo (TLI 0 Secondi), e senza Tempo di Recupero (TRI 0). L'incantatore deve rispettare tutti i requisiti per poter lanciare l'Invocazione (poter parlare ed avere la mano principale libera).

INCANTESIMI PERSISTENTI

Alcuni incantesimi (come "Armatura", "Barriera", "Rigenerazione" e "Volontà") producono effetti "ritardati" quando si presentano determinate condizioni, e vengono definiti "incantesimi persistenti". Vi è un limite al numero di incantesimi persistenti che un incantatore può mantenere contemporaneamente ed a quanti incantesimi persistenti possono essere attivi contemporaneamente sullo stesso bersaglio. In termini di gioco un incantesimo persistente deve essere rappresentato da una fascia di colore 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 lanciato a quando si attivano gli effetti ritardati (e non potrà cedere in nessun caso). Il numero massimo di incantesimi o poteri persistenti attivi che un incantatore/psionico può mantenere è sempre e solo **1** (Rigenerazione può sempre solo essere l'unico persistente attivo anche se si possiedono abilità che specificherebbero diversamente); gli incantesimi persistenti consumano molta dell'energia dell'incantatore per essere mantenuti ed anche l'incantatore più potente non può permettersi di "svuotarsi" pericolosamente. Dopo che gli effetti ritardati hanno avuto luogo la fascia andrà riconsegnata all'incantatore, che solo allora potrà lanciare e mantenere un nuovo incantesimo persistente. Se un personaggio con incantesimi persistenti attivi (quindi se sta indossando una

fascia) viene ucciso (ma non se viene reso incosciente) tutti gli incantesimi persistenti cessano i loro effetti (a meno di casi particolari come indicato nella descrizione dell'incantesimo persistente). Alcuni oggetti magici (come le pozioni) creano anch'essi effetti persistenti. Il limite di incantesimi persistenti contemporaneamente attivi su un singolo personaggio è di 1 incantesimo persistente (una sola fascia) anche se derivante da Oggetti. E' possibile rinunciare ad un incantesimo persistente senza che si siano verificati gli effetti togliendosi la fascia colorata, che andrà riconsegnata al proprietario ed in nessun modo potrà essere indossata nuovamente senza che venga lanciato l'incantesimo appropriato.

Tutti gli Incantesimi persistenti possono essere dissolti da un Incantesimo di "Dissolvi Magie" di pari Grado e se subiscono una chiamata "**EFFETTO!**" associata ad 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 sceglieste di non seguirli potrà comunque lanciare gli Incantesimi, ma subirà un malus di + 5 secondi sul Tempo di Lancio (TLI).

Un mago non può mai lanciare incantesimi se indossa una qualsiasi armatura.

I Sacerdoti hanno invece sempre un obbligo di vestiario legato al proprio culto fin dal 1° Grado di incantesimi. In caso di sacerdoti viandanti, cioè provenienti da altri mondi con personaggi già esistenti, possono mantenere i colori della loro divinità originale se documentato.

Ogni incantatore può possedere l'abilità di lanciare le magie di una sola scuola (più i Generici). E' possibile indossare parti di vestiario quali scarpe, cinture, borse, gioielli o ammennicoli di un colore diverso dalla Scuola di Magia di appartenenza.

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

Scuola di Magia / Potere del Pantheon	Culti consentiti al Mago / Il Sacerdote deve essere dell'Elemento	Colore del Nexus / Colore delle Vesti	Sigla del Nexus
Aeromanzia	Aria, Caos, Ordine, Mente	Celeste	Ae
Aetheromanzia (Non giocabile)	Vuoto	Nero o Antracite	V
Biomanzia	Terra, Caos, Ordine, Vita	Verde	Bi
Criomanzia	Ghiaccio, Caos, Ordine, Morte	Avorio	Cr
Cronomanzia	Tempo, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali	Grigio	C
Geomanzia	Pietra, Caos, Ordine	Grigio Scuro	Ge
Hordomanzia	Ordine	Oro	H
Idromanzia	Acqua, Caos, Ordine	Blu scuro	Id
Khaimanzia	Caos	Bronzo o Verde Scuro	K
Negromanzia	Morte, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali	Nero	N
Oniromanzia	Mente, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali	Rosso	O
Piromanzia	Fuoco, Caos, Ordine	Rosso Scuro	Pi
Taumaturgia	Vita, Caos, Ordine, Tutti gli Elementali	Bianco	T
Tecnomanzia (Non dai Maghi)	Realtà	Argento o Metallo Scuro	R

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

Per il Potere +

MINORE (per magie di 1° o 2° Grado) / MAGGIORE (3° Grado) / SUPERIORE (4° Grado)

+

del/della "ELEMENTO" (Tempo, Mente, Realtà, Morte, Vita, Ordine, Caos, Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra, Vuoto) + "**Formula specifica dell'incantesimo**"

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

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

In Nome +

MINORE (per magie di 1° o 2° Grado) / MAGGIORE (3° Grado) / SUPERIORE (4° Grado)

+

del/della "ELEMENTO" (Tempo, Mente, Realtà, Morte, Vita, Ordine, Caos, Acqua, Aria, Fuoco, Ghiaccio, Pietra, Terra, Vuoto) + "**Formula specifica dell'incantesimo**"

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

Nome dell'incantesimo

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

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

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

-MAGGIORE: indica gli incantesimi di III Grado -

SUPERIORE: indica gli incantesimi di IV 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

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

Mentale – l'incantesimo ha effetti sulla mente del bersaglio

Fisico – l'incantesimo ha effetti fisici sul bersaglio

Barriera – un incantesimo di tipo Barriera produce effetti fisici o mentali di protezione. In

ogni momento solo un incantesimo di tipo Barriera può essere attivo su un bersaglio; se si

tenta di lanciare un secondo incantesimo di tipo Barriera, questo non produce i suoi

effetti. Persistente – gli incantesimi di tipo persistente seguono tutte le regole degli

incantesimi persistenti (vedi "incantesimi persistenti")

Effetto: *la descrizione degli effetti dell'incantesimo*

N.B.

Alcuni incantesimi nelle liste delle magie sono segnati ad un 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.

LISTA MAGIE GENERICHE

<p>Lista Incantesimi di 1° Grado Tutti gli Incantesimi di 1°e 2° Grado hanno il prefisso: MINORE MAGHI: Per il Potere Minore del “<i>SCUOLA/PANTHEON</i>” SACERDOTI: In Nome Minore del “<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”</p>
<p>Individuazione del Magico: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) percepisco la magia.</p>
<p>Luce: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) luce 5 minuti.</p>
<p>Pressione: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) “A TERRA!” 5 secondi.</p>
<p>Silenzio: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) “SILENZIO” “N’taci 5 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 2° Grado</p>
<p>Armatura: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) mi difendo.</p>
<p>Dardo: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) “TRIPLO!” al tronco. #</p>
<p>Dissolvi Magia 1: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) disperdo quest’incantesimo.</p>
<p>Volontà: Per il Potere / In Nome MINORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) ti infondo la volontà minore.</p>
<p>Lista Incantesimi di 3° Grado Tutti gli Incantesimi di 3° Grado hanno il prefisso: MAGGIORE</p>
<p>Barriera: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) una barriera mi protegge.</p>
<p>Dissolvi Magia 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) disperdo quest’incantesimo.</p>
<p>Dardo 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco. [6 Danni se non ha armatura reale al tronco, altrimenti 3 direttamente sui P.F.] #</p>
<p>Vista Rivelante: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) vedo cio’ che è celato 10 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 4° Grado Tutti gli Incantesimi di 4° Grado hanno il prefisso: SUPERIORE</p>
<p>Dardo 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) “EXA! DIRETTO!” al tronco. [12 Danni se non ha armatura reale al tronco, altrimenti 6 direttamente sui P.F.] #</p>
<p>Dissolvi Magia 3: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) disperdo quest’incantesimo.</p>
<p>Volontà 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del (“<i>SCUOLA/PANTHEON</i>”) ti infondo la volontà superiore.</p>

#Gli incantesimi Dardo delle scuole : Biomanzia, Hordomanzia, Idromanzia e Taumaturgia fanno danno solo ai Non morti e nella Formula dopo il prefisso si inserisce: ‘Non morto’.

LISTA AEROMANZIA

<p>Lista Incantesimi di 1° Grado</p>
<p>Balzo: Per il Potere / In Nome MINORE dell’Aria muovo la mia materia 10 secondi.</p>
<p>Confusione : Per il Potere / In Nome MINORE dell’Aria “CONFUSIONE!” 10 secondi</p>
<p>Lista Incantesimi di 2° Grado</p>
<p>Charme : Per il Potere / In Nome MINORE dell’Aria sei mio amico 30 secondi.</p>
<p>Vento: Per il Potere / In Nome MINORE dell’Aria 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 3° Grado</p>
<p>Danza: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell’Aria balla per me 3 minuti.</p>
<p>Paura 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell’Aria “PAURA!” fuggi 10 secondi, “PAURA!” fuggi, 10 secondi, “PAURA!” fuggi 10 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 4° Grado</p>
<p>Cronoviaggio : Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell’Aria domino lo spazio e il tempo 5 minuti.</p>
<p>Follia: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell’Aria impazzisci 3 minuti.</p>

LISTA AETHEROMANZIA

<p>Lista Incantesimi di 1° Grado</p>
<p>Goffaggine: Per il Potere/In Nome MINORE del Vuoto lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi</p>
<p>Charme : Per il Potere / In Nome MINORE del Vuoto sei mio amico 30 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 2° Grado</p>
<p>Blocca Persona 1 : Per il Potere / In Nome MINORE del Vuoto “PARALISI!” 5 secondi.</p>
<p>Paura 2: Per il Potere / In Nome MINORE del Vuoto “PAURA!” fuggi 10 secondi, “PAURA!” fuggi 10 secondi “PAURA!” fuggi 10 secondi.</p>
<p>Lista Incantesimi di 3° Grado</p>
<p>Sonno 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Vuoto “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi, “SONNO!” 5 secondi.</p>
<p>Cancella Ricordi: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Vuoto dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.</p>
<p>Lista Incantesimi di 4° Grado</p>
<p>Dardo 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Vuoto “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco.</p>
<p>Follia: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Vuoto impazzisci 3 minuti.</p>

LISTA BIOMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Blocca Arti: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra "PARALISI!" 5 secondi alle gambe.
Cura Veleno: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra rimuovo questo veleno.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Cura Ferite: Per il Potere / In Nome MINORE della Terra curo questa ferita.
Charme : Per il Potere / In Nome MINORE della Terra sei mio amico 30 secondi .
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Cura Ferite 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra curo queste ferite.
Blocca Persona 2 : Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Terra "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Sonno 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.
Rigenerazione: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Terra rigenero.

LISTA CRIMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Blocca Persona: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio "PARALISI!" 5 secondi.
Riparazione: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio riparo quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Cura ferite ai non morti : Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio curo questo non morto.
Paura: Per il Potere / In Nome MINORE del Ghiaccio "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Blocca Persona 2 : Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
Comanda non morti : Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Ghiaccio non morto obbediscimi 1 minuto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Cancela Ricordi: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Statua: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Ghiaccio mi trasformo in una statua. (ripetuto)

LISTA CRONOMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Balzo: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo muovo la mia materia 10 secondi.
Riparazione: Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo riparo quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Blocca Persona : Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo "PARALISI!" 5 secondi.
Confusione : Per il Potere / In Nome MINORE del Tempo "CONFUSIONE!" 10 secondi
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Blocca Persona 2 : Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
Riparazione 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Tempo riforgio quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Cancela Ricordi: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Cronoviaggio : Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Tempo domino lo spazio e il tempo 5 minuti.

LISTA GEOMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Riparazione: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra riparo quest'oggetto.
Goffaggine: Per il Potere/In Nome MINORE della Pietra lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Blocca Persona: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra "PARALISI!" 5 secondi.
Pressione 2: Per il Potere / In Nome MINORE della Pietra "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Blocca Persona 2 : Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi, "PARALISI!" 5 secondi.
Riparazione 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Pietra riforgio quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Sonno 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.
Statua: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Pietra mi trasformo in una statua. (ripetuto)

LISTA HORDOMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Sonno: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Ordine "SONNO!" 5 secondi.
Riparazione: Per il Potere / In Nome MINORE del dell'Ordine riparo quest'oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Blocca Persona : Per il Potere / In Nome MINORE dell'Ordine "PARALISI!" 5 secondi.
Cura Ferite: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Ordine curo questa ferita.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Lettura del Pensiero: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Ordine leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
Statua: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Ordine mi trasformo in una statua. (ripetuto)
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Dardo 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Ordine Non Morto "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.
Fascinazione: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Ordine ti affascino 3 minuti.

LISTA IDROMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Cura Ferite: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua curo questa ferita.
Goffaggine: Per il Potere/In Nome MINORE dell'Acqua lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Blocca Persona: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua "PARALISI!" 5 secondi.
Cura Veleno: Per il Potere / In Nome MINORE dell'Acqua rimuovo questo veleno.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Paura 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi. "PAURA!" fuggi 10 secondi.
Lettura del Pensiero: Per il Potere / In Nome MAGGIORE dell'Acqua leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Rigenerazione: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua rigenero.
Sonno 2: Per il Potere / In Nome SUPERIORE dell'Acqua "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi, "SONNO!" 5 secondi.

LISTA KHAIMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Confusione : Per il Potere / In Nome MINORE del Caos "CONFUSIONE!" 10 secondi
Goffaggine: Per il Potere / In Nome MINORE del Caos lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Balzo: Per il Potere / In Nome MINORE del Caos muovo la mia materia 10 secondi.
Vento: Per il Potere / In Nome MINORE del Caos 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Danza: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Caos balla per me 3 minuti.
Paura 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE del Caos "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi, 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Dardo 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Caos "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO! DIRETTO!" al tronco.
Follia: Per il Potere / In Nome SUPERIORE del Caos impazzisci 3 minuti.

LISTA NEGROMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Goffaggine: Per il Potere/ In Nome MINORE della Morte lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi.
Paura: Per il Potere / In Nome MINORE della Morte "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Blocca Persona 1 : Per il Potere / In Nome MINORE della Morte "PARALISI!" 5 secondi.
Cura ferite ai non morti : Per il Potere / In Nome MINORE della Morte curo questo non morto.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Comanda non morti : Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte non morto obbediscimi 1 minuto.
Paura 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Morte "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi "PAURA!" fuggi 10 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Animare Morti: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte rianimo il tuo cadavere per 5 minuti.
Parlare coi Morti: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Morte spirito rispondi a 3 domande.

LISTA ONIROMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Confusione : Per il Potere / In Nome MINORE della Mente “CONFUSIONE!” 10 secondi
Ipnosi: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente ti ipnotizzo 5 secondi:....
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Charme : Per il Potere / In Nome MINORE della Mente sei mio amico 30 secondi.
Sonno: Per il Potere / In Nome MINORE della Mente “SONNO!” 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Danza: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente balla per me 3 minuti.
Lettura del Pensiero: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Mente leggo i tuoi pensieri 2 minuti.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Fascinazione: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente ti affascino 3 minuti.
Follia: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Mente impazzisci per 3 minuti

LISTA PIROMANZIA

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

LISTA TAUMATURGIA

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

LISTA TECNOMANZIA

<u>Lista Incantesimi di 1° Grado</u>
Blocca Persona : Per il Potere / In Nome MINORE della Realtà “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione: Per il Potere / In Nome MINORE della Realtà riparo quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 2° Grado</u>
Ipnosi: Per il Potere / In Nome MINORE della Realtà ti ipnotizzo 5 secondi:....
Vento: Per il Potere / In Nome MINORE della Realtà 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi, 5 metri indietro 5 secondi.
<u>Lista Incantesimi di 3° Grado</u>
Blocca Persona 2 : Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Realtà “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi, “PARALISI!” 5 secondi.
Riparazione 2: Per il Potere / In Nome MAGGIORE della Realtà riparo completamente quest’oggetto.
<u>Lista Incantesimi di 4° Grado</u>
Dardo 4: Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Realtà “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco, “TRIPLO! DIRETTO!” al tronco.
Cronoviaggio : Per il Potere / In Nome SUPERIORE della Realtà domino lo spazio e il tempo 5 minuti.

ELENCO COMPLETO INCANTESIMI

PRIMO GRADO

Prefisso Mago: Per il Potere Minore del (Elemento)...

Prefisso Sacerdote: In Nome Minore del (Elemento)...

SECONDO GRADO

Prefisso Mago: Per il Potere Minore del (Elemento)...

Prefisso Sacerdote: In Nome Minore del (Elemento)...

TERZO GRADO

Prefisso Mago: Per il Potere Maggiore del (Elemento)..

Prefisso Sacerdote: In Nome Maggiore del (Elemento).

QUARTO GRADO

Prefisso Mago: Per il Potere Superiore del (Elemento)..

Prefisso Sacerdote: In Nome Superiore del (Elemento).

Animare i Morti	
Formula:	... rianimo il tuo cadavere per 5 minuti.
Raggio:	Tocco
Durata:	5 minuti
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore deve toccare una creatura in Agonia/Coma/Morta; questa si rialzerà al massimo dei suoi Punti Ferita 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 il Lancio di Incantesimi) né Abilità di Identificazione. Inoltre per la durata conterà come Non-Morto ai fini di tutte le regole. Al termine dei 5 minuti, o se l'incantatore viene ucciso, la vittima subirà un colpo "EFFETTO!" "A ZERO!" 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.

Armatura	
Formula: mi difendo.
Raggio:	Personale
Durata:	Fino all'esaurimento dei P.A. o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo:	Fisico, Persistente (fascia gialla con "A")
Descrizione:	L'incantatore guadagna +1 P.A. Armatura è un incantesimo persistente e segue tutte le regole degli incantesimi persistenti.

Balzo	
Formula: muovo la mia materia 10 secondi
Raggio:	Personale

Durata:	10 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore può spostarsi con la mano alzata per 10 secondi, senza attraversare strutture. Durante questi 10 secondi l'incantatore è colpibile unicamente da armi da tiro, effetti, poteri o incantesimi a distanza.

Barriera	
Formula: una barriera mi protegge.
Raggio:	Tocco
Durata:	Speciale o fino al prossimo fuori gioco
Tipo:	Fisico, Persistente (fascia gialla con "B")
Descrizione:	L'Incantatore, dal momento in cui ha pronunciato la formula, potrà dichiarare "NO EFFETTO!" ad 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 ad un'altra creatura (vedi incantesimi persistenti) e questa potrà dichiarare "NO EFFETTO!" ad una singola dichiarazione subita eccetto le specificate le precedenti. Le chiamate associate ad EFFETTO! passano la Barriera e la dissolvono.

Blocca Arti	
Formula: "PARALISI!" 5 secondi alle gambe. (se lanciata da MAGGIORE in su: "PARALISI!" 10 secondi alle gambe.)
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi / 10 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore blocca le gambe del bersaglio per 5 secondi / 10 secondi.

Blocca Persona	
Formula: "PARALISI!" 5 secondi
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	La vittima di questo incantesimo deve rimanere immobile per 5 secondi, durante i quali non può compiere nessuna azione, parlare, preparare o lanciare incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Blocca Persona" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Blocca Persona 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
Tipo:	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 lanciare incantesimi o utilizzare poteri attivi. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Blocca Persona" sullo stesso bersaglio più di una volta all'ora.

Cancella Ricordi	
Formula: dimentica ciò che hai visto negli ultimi 5 minuti.
Raggio:	Tocco
Durata:	Permanente
Tipo:	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 lanciare con successo "Cancella Ricordi" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.

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

Comanda Non Morti	
Formula:Non Morto obbediscimi 1 minuto.
Raggio:	10 metri
Durata:	1 minuto
Tipo:	Mentale

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

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

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

Cura Ferite	
Formula:	...curo questa ferita
Raggio:	Tocco
Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore tocca ininterrottamente per 15 secondi un personaggio da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia impossibilitato a lanciare incantesimi). Il bersaglio recupera immediatamente 1 P.F. se non era già al massimale. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

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

Cura Ferite 3	
Formula:	...curo tutte le tue ferite
Raggio:	Tocco
Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore tocca per 15 secondi la creatura da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e non sia incapacitato a lanciare incantesimi). Torna immediatamente al massimo dei Punti Ferita (ma eventuali malattie o veleni continuano ad avere effetto). Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Cura Ferite 4	
Formula:	... curo ogni ferita 5 metri in quest'area.
Raggio:	Area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri

Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Tutte le creature eccetto il lanciatore, nell'area di azione recuperano tutti i Punti Ferita 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 ne preparare o lanciare nessun potere. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per la durata di 3 minuti. Se è un non morto subisce 1 Danno "DIRETTO!".

Cura ferite ai Non Morti	
Formula:	... curo questo non morto.
Raggio:	Tocco
Durata:	15 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore tocca per 15 secondi il non morto da curare (anche se stesso purché l'incantatore non sia privo di sensi e sia in grado di lanciare incantesimi). Torna immediatamente al massimo dei Punti Ferita (ma eventuali malattie o veleni continuano ad avere effetto). Funziona solo sui Non Morti. Se il bersaglio recupera almeno 1 P.F. subisce la chiamata "EFFETTO!" "CONFUSIONE!" per durata di 3 minuti.

Cura Veleno	
Formula:	... rimuovo questo veleno.
Raggio:	Tocco
Durata:	Istantanea
Tipo:	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

Danza	
Formula:	... balla per me 3 minuti.
Raggio:	10 metri
Durata:	Finché l'incantatore "tiene il tempo" battendo le mani o entro 3 minuti.
Tipo:	Mentale
Descrizione:	La vittima deve ballare tenendo il tempo dato dall'incantatore finché questo non smette o è interrotto. Durante la durata dell'incantesimo la vittima può combattere solo per parare i colpi, non può attaccare né ferire gli avversari, ne può lanciare incantesimo, tranne un

	Dissolvi Magia per annullare l'effetto di "Danza". L'incantatore fino al termine della magia non può ricaricare il TRI.
--	---

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

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

Dardo 3	
Formula: "EXA!" "DIRETTO!" al tronco.
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore mentre pronuncia la formula indica una creatura che subisce l'effetto di un colpo "EXA!" (6 Danni) "DIRETTO!" al tronco.

Dardo 4	
Formula: "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco, "TRIPLO!" "DIRETTO!" al tronco.
Raggio:	3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	Istantanea
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Le creature indicate (massimo 3) subiscono l'effetto di un colpo "TRIPLO!" (3 Danni) "DIRETTO!" al tronco.

Dissolvi Magie	
Formula: disperdo questo incantesimo
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea

Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di 1° e 2° Grado (solo su se stesso in caso di incantesimi che influenzino più bersagli). Non è possibile disperdere un altro incantesimo "Dissolvi Magie". La formula deve essere recitata durante o subito al termine della formula dell'incantesimo che si vuole disperdere, senza dover preparare l'incantesimo per il TRI. Dopo aver disperso il TRI è di 60 secondi.

Dissolvi Magie 2	
Formula: disperdo questo incantesimo.
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di 3° Grado o minore. Non è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie". Valgono le stesse regole dell'Incantesimo "Dissolvi Magie 1". Dopo aver disperso con Dissolvi Magie 2, il TRI è di 60 secondi.

Dissolvi Magie 3	
Formula:	... disperdo questo incantesimo.
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore è in grado di disperdere gli effetti di un incantesimo di 4° Grado o minore, è possibile disperdere un altro incantesimo "dissolvi magie" di Grado inferiore. Valgono le stesse regole dell'Incantesimo "Dissolvi Magie 1". Dopo aver disperso con Dissolvi Magie , il TRI è di 60 secondi.

Fascinazione	
Formula: ti affascino 3 minuti.
Raggio:	10 metri
Durata:	3 minuti
Tipo:	Mentale
Descrizione:	Il personaggio 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 la creatura soggetto all'incantesimo, oppure l'incantatore o il personaggio affascinato muoiono. Al termine dell'incantesimo il personaggio

	affascinato ricorderà di essere stato sotto l'effetto di un incantesimo. Lo stesso incantatore non può lanciare con successo "Fascinazione" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno.
--	--

Follia	
Formula: impazzisci 3 minuti.
Raggio:	Tocco
Durata:	3 minuti
Tipo:	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 lanciare con successo "Follia" sullo stesso bersaglio più di una volta al giorno

Goffaggine	
Formula:	.. lascia cadere ciò che hai in mano 5 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	Istantanea
Tipo:	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.

Individuazione del Magico	
Formula: Percepisco la magia
Raggio:	Area di 360° intorno a sé, raggio 3 metri
Durata:	30 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	L'incantatore è in grado di individuare tutti gli oggetti dotati di un'aura magica, ma non è in grado di comprenderne le funzioni. Chi possiede oggetti, dotati di almeno un "cartellino oggetto MAGICO o DIVINO", e si trova nell'area dell'incantesimo deve indicare all'incantatore sottovoce che ne ha addosso, senza specificare quanti o quali ha, anche se sono nascosti. Se usato durante una Perquisizione, questo Incantesimo non sostituisce l'abilità Percezione della Magia e Scoprire Oggetti Nascosti (solo per Oggetti Magici), ma percepisce solamente la presenza di oggetti magici. Se usato in una perquisizione l'Incantesimo dura per una sola Perquisizione.

Ipnosi	
Formula: ti ipnotizzo per 5 secondi:
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	L'incantatore può dare alla vittima un ordine, non autolesionista, di una parola che la vittima dovrà eseguire. Lo stesso incantatore non potrà lanciare con successo "Ipnosi" sullo stesso bersaglio prima che sia trascorsa un'ora.

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

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

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

Paura	
Formula:	... "PAURA!" fuggi 10 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	10 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	La vittima colpita da questo incantesimo è terrorizzata dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 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.

Paura 2	
Formula:	... "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi, "PAURA!" fuggi 10 secondi.
Raggio:	3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	10 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	Le vittime colpite (massimo 3) da questo incantesimo 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 i 10 secondi di fuga dall'incantatore le vittime non sono in grado di combattere e non si difenderanno nemmeno se attaccate.

Paura ai Non Morti	
Formula:	... Non Morto, "PAURA!" fuggi 10 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	10 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	Il non morto colpito da questo incantesimo è terrorizzato dalla vista dell'incantatore e deve immediatamente fuggire lontano da lui e non avvicinarsi a più di 10 metri per 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.

Pressione	
Formula:	... "A TERRA!" 5 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	La creatura colpita da questo incantesimo subisce il potere speciale "A

TERRA!". La creatura colpita dall'incantesimo deve inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.
--

Pressione 2	
Formula:	... "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi, "A TERRA!" 5 secondi.
Raggio:	3 bersagli nell'area di 90° di fronte a sé, raggio 10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	Le creature colpite (massimo 3) da questo incantesimo subiscono il potere speciale "A TERRA!". I personaggi colpiti dall'incantesimo devono inginocchiarsi con entrambe le ginocchia o appoggiare il fondoschiena al suolo per 5 secondi.

Rigenerazione	
Formula:	... rigenero.
Raggio:	Personale
Durata:	Speciale o fino al prossimo fuori gioco
Tipo:	Fisico, Persistente (fascia arancio con "R")
Descrizione:	Fino a quando l'incantesimo è attivo l'incantatore acquisisce l'abilità "RIGENERAZIONE", ma non può preparare o lanciare altri incantesimi. Un Incantatore che lo mantiene attivo non può mantenere nessun altro incantesimo persistente, né avere addosso incantesimi persistenti di altri, indipendentemente da qualsiasi limite di incantesimi persistenti attivi. Se ne ha si scaricano subito. La magia si attiva appena l'incantatore arriva a 0 P.F. e si mantiene in funzione fino a quando l'usufruttore non raggiunge 1 P.F. per poi dissolversi. Può autodisperderla quando vuole per poter lanciare di nuovo incantesimi.

Riparazione	
Formula:	... riparo quest'oggetto.
Raggio:	Tocco
Durata:	1 minuto
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore deve toccare per 1 minuto un'armatura oppure uno scudo e ne ripara 1 P.A.; se il bersaglio dell'incantesimo è una struttura essa recupera 10 Punti Struttura.

Riparazione 2	
Formula: riparo completamente quest'oggetto.
Raggio:	Tocco
Durata:	1 minuto
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore deve toccare per 1 minuto un'armatura oppure uno scudo e ne ripara 3 P.A.. In alternativa possono essere riparati due armature o scudi diversi di 1 P.A. ciascuno. Se lanciato su una struttura ripara 20 Punti Struttura.

Silenzio	
Formula: "SILENZIO!" 'N' taci 5 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Fisico
Descrizione:	L'incantatore utilizza nella formula al posto della 'N' il proprio Livello e colpisce solo creature di livello pari o inferiore al proprio. La vittima è avvolta da un'aura magica che gli impedisce di emettere qualsiasi suono o rumore, sia con la voce che in altro modo.

Sonno	
Formula: "SONNO!" 5 secondi.
Raggio:	10 metri
Durata:	5 secondi
Tipo:	Mentale
Descrizione:	La vittima cade addormentata per 5 secondi durante i quali non si sveglierà neanche se colpita. Passati 5 secondi si sveglierà automaticamente.

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
Tipo:	Mentale
Descrizione:	Le vittime (massimo 3 creature) nell'area dell'incantesimo, indicate dall'incantatore, cadranno addormentate per 5 secondi durante i quali non si sveglierà neanche se colpite. Passati 5 secondi si sveglieranno automaticamente.

Statua	
Formula: mi trasformo in una statua. (ripetuto)
Raggio:	Personale
Durata:	Finché continua a ripetere la formula completa dell'incantesimo, o non viene dissolto da un "Dissolvi Magie 3".
Tipo:	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 personaggi. Al termine della magia l'incantatore ha un minuto di tempo per poter lanciare Un incantesimo che conosce con TLI 0 e TRI 0 tranne di nuovo Statua.

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
Tipo:	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.

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

Volontà	
Formula: ti infondo la volontà minore.
Raggio:	Tocco
Durata:	Finché il personaggio bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo:	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), può dichiarare: "Grazie alla mia forza di volontà minore, resisto a questo incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'incantesimo "Dissolvi magie 1". Valgono tutte le regole per gli incantesimi persistenti.

Volontà 2	
Formula:ti infondo la volontà superiore.
Raggio:	Tocco
Durata:	Finché la creatura bersaglio non utilizza il potere conferitogli o fino al prossimo Fuori Gioco
Tipo:	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 incantesimo fino al 4° Grado (Superiore), può dichiarare: "Grazie alla mia volontà superiore, resisto a questo incantesimo", ottenendo lo stesso effetto dell'incantesimo "Dissolvi magie 3". Valgono tutte le regole per gli incantesimi persistenti.

OGGETTI MAGICI E DIVINI

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

Gli oggetti in proprio possesso andranno rappresentati a partire dal live successivo a quello in cui vengono ottenuti; se non si vuole o non si può rappresentarli andranno custoditi nello scrigno di Compagnia in tenda comando. Non è più necessario tenere i cartellini attaccati agli oggetti, anche se l'oggetto deve SEMPRE essere rappresentato [Le pozioni devono essere rappresentate con boccette o ampolle, le pergamene con veri fogli, anelli e gioielli con bigiotteria, armi con armi in lattice relative, per i componenti basta che abbiate dei sacchetti con dentro materiali vari, per oggetti che non riuscite a rappresentare, magari tenete sempre un oggetto grande avvolto in un panno da tenere nello zaino e può essere un buon compromesso, ma deve rispettare le dimensioni, non potete rappresentare un'arma a due mani da 2 metri con qualcosa da 10 cm]. Si potrebbero dividere i cartellini oggetti precedentemente o in bustine/sacchetti diversi o in scarselle diverse, così il gesto di consegna è unico, finché, non si finisce la perquisizione non si sa cosa si trova, e anche in condizioni di poca illuminazione è più facile per il proprietario prendere gli oggetti giusti da dare.

In qualsiasi momento gli oggetti posseduti devono essere fisicamente sul personaggio o custoditi nello scrigno di compagnia, altrimenti i cartellini dovranno essere restituiti ai Master. Ricordiamo che ogni cartellino è di proprietà dell'Associazione Etemenanki e come tale può essere richiesto indietro in ogni momento.

GLI OGGETTI VANNO TUTTI RAPPRESENTATI e Se un oggetto consumabile è scaduto va buttato via immediatamente o restituito all'organizzazione poiché non ha più valore legale in gioco ne si può scambiare o vendere.

-MASSIMALE OGGETTI MAGICI/DIVINI: 7

*Gli Oggetti Divini possono essere Raccolti e Utilizzati solo dai seguaci del Culto corrispondente scritto sull'Oggetto stesso.

-MASSIMALE OGGETTI TECNOLOGICI E DI VALORE: **NESSUN LIMITE**
-MASSIMALE OGGETTI CONSUMABILI (POZIONI, PERGAMENE, RUNE, ELISIR, FILTRI, VELENI, DISTILLATI): **21**

-MASSIMALE COMPONENTI (SIA GREZZI CHE STABILI) possono essere rappresentati con sacchetti pieni di materiali: **21**

PERQUISIZIONE: sempre 30 secondi e in base alla Abilità che si utilizza si recuperano i relativi Oggetti di gioco. TUTTI gli Oggetti di un determinato tipo vengono raccolti in una singola perquisizione.

*VALUTARE: Tutte le Monete di gioco più tutti gli oggetti di valore **NON MAGICI, NON TECNOLOGICI, NON COMPONENTI, NON POZIONI ELISIR FILTRI VELENI DISTILLATI.**

*PERCEZIONE DEL MAGICO: Tutti gli Oggetti Magici e Divini. **NON POZIONI ELISIR FILTRI VELENI.**

*TECNOLOGIA: Tutti gli Oggetti Tecnologici e Componenti Tecnologici Grezzi e Lavorati.

*POZIONI E ELISIR 1: Tutte le pozioni, gli elisir e i Componenti di **TUTTI I TIPI** solo Lavorati

*FILTRI E VELENI 1: Tutte i filtri, i veleni e i Componenti di **TUTTI I TIPI** solo Lavorati.

*ERBORISTERIA, MINERALOGIA, OCCULTO: Tutti i Componenti relativi all'Abilità sia Grezzi che Lavorati.

E' sottinteso che se superate il limite degli oggetti trasportabili li dovete lasciare li sul posto e non portare in giro per poi controllare cosa lasciare. quindi se perquisite qualcuno e potreste prendergli materiale che supererebbe il vostro massimale, invece dovete lasciare giu' tutto cio' che eccede o di cui non avete le caratteristiche necessarie, scegliendo tra i cartellini appena presi ed i propri.

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

MALEDIZIONI ED OGGETTI MALEDETTI

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

MALEDIZIONI MINORI ED OGGETTI MALEDETTI MINORI

Per infrangere una maledizione minore sarà necessario un rituale da 4 punti durante il quale venga utilizzato il rituale “Scaccia Maledizioni”. Un oggetto maledetto minore potrà essere ceduto sotto gli effetti dell'incantesimo “Comando”, ma sarà possibile solo passarlo ad un nuovo portatore e non abbandonarlo. In alternativa l'oggetto potrà essere trovato e raccolto dal corpo del portatore (se incosciente) durante una perquisizione oppure rubato con l'abilità Borseggiare. E' infine possibile separarsi dall'oggetto durante un rituale da 4 punti nel quale venga lanciato “Scaccia Maledizioni” cedendolo ad un nuovo portatore (non è necessario che il nuovo portatore sia cosciente ne consenziente).

MALEDIZIONI MAGGIORI ED OGGETTI MALEDETTI MAGGIORI

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

MALEDIZIONI SUPERIORI ED OGGETTI MALEDETTI SUPERIORI

Maledizioni ed oggetti maledetti superiori sono rari e potenti, frutto dell'ira funesta degli dei o di grandi rituali orribilmente falliti. Non possono essere infranti facilmente, ne 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.

LE RUNE

Le rune sono parole di potere incise nella pietra pronte a rilasciare i loro effetti. La loro energia è trattenuta dormiente fino a quando l'Esoterista / Simbolista / Codificatore non la libera.

Per creare una runa un giocatore deve possedere l'abilità “Pergamene e Rune” almeno del Grado della runa che desidera creare e recarsi alla gilda Magdum o Sapiienti per chiedere di poter creare la runa, specificando il tipo ed il Grado. Per ogni Runa che si vuol creare dovrà passare quindici minuti in Gilda per rappresentare il lavoro necessario alla creazione della runa, incidendola realmente in pezzi di cuoio o pietre con strumenti appositi che dovrà possedere, dopodiché un Master deciderà se sono ben fatte e funzionano. Esiste un limite a quante rune un personaggio 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). E' possibile portare con sé rune senza possedere il Grado di Rune necessario ad utilizzarla, ma esse contano nel calcolo degli Oggetti portati come indicato. Un personaggio che non possieda l'abilità “Pergamene 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 l'abbia creata lui) una creatura deve possedere l'abilità “Pergamene e Rune” almeno del Grado relativo alla runa, posizionarla sul bersaglio scelto e recitare la corrispondente formula di attivazione. Se non specificato diversamente nella descrizione della runa, posizionarla richiede 10 secondi, durante i quali il personaggio non può compiere altre azioni: questo tempo è il corrispondente del TLI per gli incantesimi. Non è possibile posizionare una runa per attivarla in un secondo momento: prima di attivare la runa è sempre necessario posizionarla appena prima dell'attivazione. Una runa può trovarsi in due stati: attiva o disattiva. Una runa disattiva non produce nessun effetto e ha bisogno di essere posizionata ed attivata; può essere spostata e trasportata senza

limiti (tranne il numero massimo di rune trasportabili). Una runa attiva è legata al bersaglio su cui è stata posizionata ed attivata e non può essere separata da esso senza disattivarla.

Una runa attiva può essere disattivata solamente dal personaggio che 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 un personaggio deve possedere l'abilità "Pergamene e Rune" almeno del Grado relativo alla runa e lanciare un incantesimo di Dissolvi Magie di **un Grado superiore a quello della runa** (per distruggere rune di I o II Grado è necessario un Dissolvi Magie 2, per una runa di III Grado un Dissolvi magie 3. Le rune di IV Grado necessitano di un Dissolvi Magie Supremo). Un'altra possibilità per rimuovere una runa è possedere la runa opposta (se esistente) e poterla attivare (ad esempio le rune di Apertura e Chiusura). Esistono altri modi specifici per distruggere le rune legati ad Abilità Speciali.

Le invocazioni della Realtà di Risucchio Magico 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.

DESCRIZIONE DELLE RUNE

NOME DELLA RUNA: il nome della runa

FORMULA: la formula da recitare per attivare la runa dopo averla posizionata **BERSAGLIO:** i bersagli validi su cui la runa può essere

posizionata **DURATA:** la durata della runa

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

RUNE di I GRADO

ANIMAZIONE SOSPESA	
Formula:	"Wunjo"
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta o entro 30 minuti.
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio in coma ed attivata, questo è considerato stabilizzato come per l'abilità Pronto Soccorso 1.

APERTURA	
Formula:	"Frei-mak"
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
Effetti:	Quando la runa viene applicata impedisce la chiusura della porta fino a quando non viene attivata pronunciando la formula. Una runa di Apertura può essere disattivata utilizzando la runa opposta di Chiusura almeno dello stesso 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:	"Ehwaz"
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	10 secondi
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo non è colpibile né da armi da corpo a corpo, né da incantesimi e poteri. La creatura deve tenere la mano alzata.

CHIUSURA	
Formula:	<i>“Zu-mak ”</i>
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
Effetti:	Quando 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 distruggono). Il cartellino della runa deve essere lasciato sulla struttura bersaglio fino alla sua disattivazione.

CURA

Formula:	<i>“Ansuz ”</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Istantaneo
Effetti:	Quando al runa viene applicata a una creatura, la riporta immediatamente al massimo dei Punti Ferita con la formula: “Per ilpotere Minore di questa Runa: curo tutte le tue ferite!”il bersaglio della cura subisce un “EFFETTO!” “CONFUSIONE!” della durata di 3 minuti.

FORGIA	
Formula:	<i>“Uruz ”</i>
Bersaglio:	Personale, sull’arma del braccio principale
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	La runa deve venire applicata ad un’arma. Una volta attivata la runa attraverso la formula, il personaggio che impugna l’arma dichiara, per un combattimento, il Danno “NATURAL!”.

INCUDINE	
Formula:	<i>“Ambos-mak”</i>
Bersaglio:	Un oggetto
Durata:	Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta
Effetti:	Quando 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 sopra un oggetto se è indossato.

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

RESISTENZA MENTALE	
Formula:	<i>“Thoriz ”</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	fino a quando non subisce uno degli poteri a cui è immune o il prossimo fuori gioco
Effetti:	La runa deve venire applicata al petto di un personaggio e attivata attraverso la formula: “Per il Potere di questa Runa: sei immune a “SONNO!”, “CHARME!” e “IPNOSI!”” Fino a quando non subirà una delle seguenti chiamate o il prossimo fuori gioco.

RUNE di II GRADO

ARMATURA POTENZIATA	
Formula:	<i>"Immorz"</i>
Bersaglio:	Personale, sulla propria armatura
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	La runa deve venire posizionata sul petto ed attivata attraverso la formula prima di un combattimento, fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti, fornisce +2 P.A. Non può essere sommata ad altri bonus magici o barriere.

DISTRUGGI STRUTTURA	
Formula:	<i>"Zer-sto-mak"</i>
Bersaglio:	Una struttura
Durata:	Istantaneo
Effetti:	Quando la runa viene posizionata ed attivata su una Struttura questa subisce 50 punti danno.

FASCINO	
Formula:	<i>"Furan"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Istantanea
Effetti:	Quando la runa viene attivata, permette di lanciare l'incantesimo "Charme", con la formula: "Per il potere Minore di questa Runa: sei mio amico 30 secondi!"

FORZA	
Formula:	<i>"Thoruz"</i>
Bersaglio:	Personale, sull'arma del braccio principale
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	La runa deve venire posizionata su un'arma ed attivata: la creatura che impugna l'arma dichiara, per un combattimento, il Danno Speciale "A TERRA!"

PARALISI	
Formula:	<i>"Zawhe"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Istantanea
Effetti:	Quando la runa viene attivata, permette di lanciare l'incantesimo "Blocca persona", con la formula: "Per il potere Minore di questa Runa: "PARALISI! 5 secondi"

RESISTENZA AGLI ELEMENTI	
Formula:	<i>"Agwiz"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	La runa deve venire posizionata al petto di un personaggio ed attivata attraverso la formula prima di un combattimento. Una volta attivata la creatura è immune al Danno "NATURAL!" fino alla fine del combattimento o entro 5 minuti.

RIPARAZIONE

Formula:	<i>"Vider-gu-mak"</i>
Bersaglio:	Una struttura
Durata:	Istantaneo
Effetti:	Quando la runa viene posizionata su una struttura ed attivata, essa recupera 50 punti struttura persi.
SCRIGNO	
Formula:	<i>"Raidoz"</i>
Bersaglio:	Uno scrigno
Durata:	1 giorno o fino a quando la runa viene disattivata o distrutta
Effetti:	Quando viene posizionata su uno scrigno ed attivata esso è considerato Nascosto e può essere trovato solamente utilizzando l'abilità Vedere Oggetti 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 chi legge.

RUNE di III GRADO

ATTENUAZIONE	
Formula:	<i>"Unsik-bar "</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Finché la creatura rimane ferma o la runa viene disattivata, massimo 10 minuti
Effetti:	Quando viene posizionata sul petto del personaggio ed attivata, questo acquisisce l'Abilità "Nascondersi 2" ed alza il braccio. Con l'abilità "scoprire personaggi 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:	<i>"Teiwaz"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata per la durata di un combattimento avrà +1 P.F. e potrà dichiarare il Danno "MAGICO!" con le sue armi.

FULMINE	
Formula:	<i>"Eihwaz"</i>
Bersaglio:	Un oggetto o struttura
Durata:	Fino a quando la runa viene toccata, disattivata o distrutta
Effetti:	Quando la runa viene posizionata su un oggetto o struttura ed attivata fa sì che l'oggetto stesso colpisca con un "fulmine" chiunque lo tocchi ("A ZERO!" 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:	<i>"Jera"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	fino a quando non subisce un colpo "VELENO!", non beve un veleno, o il prossimo fuori gioco
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di un personaggio ed attivata, questo diviene immediatamente immune al Potere Speciale "VELENO!" e ai veleni per la durata.

PORTA	
Formula:	<i>"Othila"</i>
Bersaglio:	Porta dei campi, porte o passaggi che possono essere chiusi
Durata:	1 giorno o fino a quando la runa viene disattivata o distrutta
Effetti:	Quando la runa viene posizionata su una porta ed attivata fa sì che l'oggetto diventi immune alle magie ed alle rune fino al III 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:	<i>"Shuk-bar "</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	5 secondi
Effetti:	Quando la runa viene attivata, permette di lanciare l'incantesimo "Sonno", con la formula: "Per il potere Maggiore di questa Runa: "SONNO! 5 secondi"

STATUA	
Formula:	<i>"Yggd-il"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Fino a quando la runa viene disattivata o distrutta
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di una creatura ed 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 personaggi. Se si muove o parla la runa si distrugge.

RUNE di IV GRADO

BALUARDO	
Formula:	<i>"Ker-ken-bar"</i>
Bersaglio:	Uno scudo
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	Quando la runa viene posizionata ed attivata su uno scudo, lo rende immune a qualsiasi chiamata che potrebbe distruggerlo eccetto "MORTAL!" e "OBLIO" per tutta la durata.

CRONVIAGGIO	
Formula:	<i>"Ygg'Ehwaz"</i>
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	5 minuti
Effetti:	Quando la runa viene attivata, permette di lanciare l'incantesimo "Cronoviaggio", con la formula: "Per il potere Superiore di questa Runa: Domino lo spazio e il tempo 5 minuti"

DISINTEGRAZIONE	
Formula:	<i>"Armwz"</i>
Bersaglio:	Personale, sull'arma del braccio principale
Durata:	Istantaneo
Effetti:	La runa deve venire posizionata su un'arma ed attivata: la creatura che impugna l'arma dichiara, per un colpo, il Danno Speciale "A ZERO!".

DOLORE	
Formula:	"Laiden-bar"
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	3 minuti
Effetti:	Quando la runa viene attivata, permette di lanciare l'incantesimo "Follia", con la formula: "Per il potere Superiore di questa Runa: Follia 3 minuti"

RIFUGIO	
Formula:	"Algiz"
Bersaglio:	Una Tenda Comando
Durata:	1 giorno o fino a quando la runa viene disattivata o distrutta
Effetti:	Deve essere posizionata ed attivata in una Tenda Comando: crea un'area di 5 metri di diametro e chiunque si trovi al suo interno rigenera 1 P.F. ed 1 P.A. ogni 5 minuti; se lasciano la zona prima che siano trascorsi i 5 minuti non rigenerano nessun punto. Per beneficiare della rigenerazione un personaggio non deve combattere, preparare o lanciare magie o poteri.

PELLE DI AETERNIUM	
Formula:	"Isa"
Bersaglio:	Una creatura
Durata:	Un combattimento o entro 5 minuti
Effetti:	Quando la runa viene posizionata sul petto di una creatura ed attivata, questi diviene immune ai Danni Normali e da Materiali.

PERGAMENE E RELATIVO UTILIZZO

Le pergamene sono Oggetti Magici che permettono il lancio 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 avere le conoscenze adeguate per leggere queste parole magiche. Per scrivere le pergamene bisogna conoscere l'incantesimo che si vuole incanalare all'interno della pergamena, e l'abilità "Pergamene e Rune" al livello relativo. Alla fine della lettura della pergamena il lanciatore deve recitare la formula magica: "Con questa Pergamena Minore/Maggiore/Superiore/Suprema ..." in base al Grado dell'incantesimo. Gli incantesimi che si possono scrivere su una pergamena, sono tutti quelli lanciabili, tranne gli incantesimi di "Dispersione". Il tempo di lancio è sempre 20 secondi (TLI 20) mentre il tempo di recupero è sempre TRI 0. Dopo che la Pergamena è stata usata deve essere strappata. Per compilare la pergamena deve trovarsi in gilda Sapiienti o Magdum ed utilizzare lo Scrittoio, e deve fisicamente scrivere su una pergamena (o foglio pergamonato) con pennino e inchiostro reali, delle formule arcane di sua invenzione per almeno il tempo di lavorazione. Un Master giudicherà se la pergamena è ben scritta e va bene, altrimenti avrà solo sprecato tempo e materiale. In gioco l'inchiostro dovrà essere creato usando icore di Fatato, Demone, Cherubino, o altre creature di origine soprannaturale. Redigerla necessiterà sempre di almeno 15 minuti di lavorazione a pergamena. Il creatore non potrà lanciare magie di nessun tipo per 1 ora dopo il termine della lavorazione.

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

Incantesimi 1° Grado: massimo 4 pergamene al giorno

Incantesimi 2° Grado: massimo 3 pergamene al giorno

Incantesimi 3° Grado: massimo 2 pergamene al giorno

Incantesimi 4° Grado: massimo 1 pergamena al giorno