



TOMO III

INCANTESIMI

La documentazione relativa alla campagna “Rhymil” potrebbe subire qualche variazione in corso d’opera.
Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città o accademia
Data revisione: 24/08/2026

INDICE

1. INTRODUZIONE	2
1.1 Punti chiave necessari per poter lanciare un'Invocazione/Incantesimo	2
1.2 Formulare un Incantesimo	3
1.3 Tabella di Riferimento	4
2. LISTA INVOCAZIONI CHIERICI	5
2.1 Invocazioni Clericali Livello Base	5
2.2 Invocazioni Clericali Livello Medio	8
2.3 Invocazioni Clericali Livello Avanzato	12
2.4 Invocazioni Clericali Livello Finale	15
3. LISTA INVOCAZIONI DA PALADINI	18
3.1 Invocazioni Divine Livello Base	18
3.2 Invocazioni Divine Livello Medio	20
3.3 Invocazioni Divine Livello Avanzato	22
3.4 Invocazioni Divine Livello Finale	25
4. LISTA DEGLI INCANTESIMI DA MAGO	27
4.1 Incantesimi in comune Livello Base	27
4.1.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Base	29
4.1.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Base	31
4.1.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Base	33
4.2 Incantesimi in comune Livello Medio	35
4.2.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Medio	37
4.2.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Medio	39
4.2.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Medio	41
4.3 Incantesimi in comune Livello Avanzato	43
4.3.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Avanzato	45
4.3.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Avanzato	46
4.3.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Avanzato	47
4.4 Incantesimi in comune Livello Finale	48
4.4.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Finale	49
4.4.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Finale	50
4.4.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Finale	51
5. INCANTESIMI DA SCIAMANO	52
5.1 Popolo delle Terre Calde	52
5.2 Popolo delle Terre Sabbiose	54
5.3 Popolo delle Terre Fredde	56

1. INTRODUZIONE

Tutti coloro che possono usufruire di un potere magico, sia esso donato dagli dei, dall'Etere o dalla Madre Terra, non hanno bisogno solo di una "connessione" con chi glielo fornisce. La sola predisposizione o Talento, di certo fondamentale, non basta per poterlo controllare, pertanto è importante il continuo apprendimento di abilità che possano indirizzarlo nel percorso da lui scelto.

1.1 Punti chiave necessari per poter lanciare un'Invocazione/Incantesimo

- Possedere il Talento che sblocca l'accesso a una lista di Invocazioni/Incantesimi
- Conoscere l'Invocazione/Incantesimo che si vuole lanciare
- Essere liberi da impedimenti e avere entrambe le mani libere (libri degli incantesimi o focus magici sono opzionali)
- Possedere il Mana (ossia l'energia magica) necessaria per lanciare l'incantesimo e consumarlo con una azione esplicita
- Recitare esplicitamente una Formula Specifica seguita dal Nome dell'Invocazione/Incantesimo e una Dichiarazione Finale (ovvero l'Effetto dell'Invocazione/Incantesimo che solitamente corrisponde ad una delle chiamate di gioco rivolte ad un bersaglio)
- Se il Nome dell'Incantesimo e la Dichiarazione Finale coincidono è necessario dichiarare solamente quest'ultima
- Toccare, indicare il bersaglio o l'area d'effetto dell'Invocazione/Incantesimo (a seconda della gittata), eventualmente esplicitando il nome o descrivendolo se la situazione è concitata

NOTA BENE:

- A differenza del Mago e dello Sciamano, il Chierico può indossare fino ad un'armatura media senza subire penalità nel lancio di un incantesimo, mentre il Paladino può indossare qualsiasi tipo di armatura senza alcuna penalità
- Ai Chierici è concesso l'utilizzo di tutte le Armi, fatta eccezione delle "Armi ad Asta"
- Ai Paladini è concesso l'utilizzo di tutte le Armi
- Ai Maghi è concesso l'utilizzo di tutte le "Armi Corte", Spade a Una Mano e Bastoni
- Agli Sciamani è concesso l'utilizzo di tutte le "Armi Corte", Spade a Una Mano e Bastoni
- E' possibile mantenere attivo solamente 1 Invocazione/Incantesimo con la descrizione "Personale"
- E' OBBLIGATORIO mantenere consumato il o i Mana necessari per mantenere attivo un'Invocazione/Incantesimo con la descrizione "Personale"
- Una volta terminato il tempo o consumato l'effetto di un'Invocazione/Incantesimo con la descrizione "Personale" quest'ultimo viene disperso e va lanciato nuovamente; eventuali casi eccezionali sono specificati
- La Chiamata va effettuata in modo corretto, altrimenti viene considerata avere "NESSUN EFFETTO!", ciò comporterà comunque la spesa del o dei Mana corrispondenti

1.2 Formulare un Incantesimo

Le formule per le Invocazioni Base e Medie Divine iniziano con:

- **Invoco il Potere Divino...**

Per le Invocazioni superiori, cioè dalla lista Avanzata e Finale, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- **Invoco il potere Supremo Divino...**

I Chierici e Paladini hanno a disposizione un unico listato senza suddivisioni.

Nelle Scuole di Magia Divina per Chierici vengono insegnate un totale di 9 Invocazioni per la lista Base, 13 per la lista Media, 9 per quella Avanzata, 6 per la lista Finale.

Nelle Scuole di Magia Divina per Paladini vengono insegnati un totale di 4 Invocazioni per la lista Base, 6 per la lista Media, 7 per quella Avanzata, 5 per la lista Finale.

Le formule per gli Incantesimi Base e Medi Arcani iniziano con:

- Scuola della Vita: **Per il potere della Vita...**
- Scuola del Tempo: **Per il Potere del Tempo...**
- Scuola della Conoscenza: **Per il potere della Conoscenza...**

Per gli Incantesimi superiori, cioè le liste Avanzata e Finale, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- Scuola della Vita: **Per il Potere Supremo della Vita...**
- Scuola del Tempo: **Per il Potere Supremo del Tempo...**
- Scuola della Conoscenza: **Per il Potere Supremo della Conoscenza...**

Nelle Scuole di Magia Arcana vengono insegnati un totale di 5 Incantesimi per la lista Base, 4 per la lista Media, 3 per quella Avanzata, 2 per la lista Finale.

Inoltre si hanno a disposizione da un listato Incantesimi comune 6 per la lista Base, 6 per la lista Media, 5 per quella Avanzata, 3 per la lista Finale.

Le formule per gli Incantesimi da Sciamano iniziano con:

- **Per lo Spirito [NOME SPIRITO]...**

Per gli Incantesimi superiori, cioè le liste Avanzata, Finale e Personalizzato, si necessita di una formula che ne specifichi il maggior potere:

- **Per il Grande Spirito [NOME SPIRITO]...**

Agli Sciamani vengono insegnati un totale di 5 Incantesimi, uno per ogni lista.

1.3 Tabella di Riferimento

NOME INVOCAZIONE o INCANTESIMO	
Costo in PX	
Prerequisiti	
Tipologia	
Mana	
Durata	
Gittata	
EFFETTO	

- Nome Incantesimo: specifica il nome
- Costo in PX: specifica il costo d'acquisto
- Prerequisiti: specifica Invocazioni/Incantesimi già da conoscere per l'apprendimento
- Tipologia: specifica il Livello e se l'Invocazione/Incantesimo è Personale
- Mana: specifica la quantità di Mana da spendere per l'utilizzo
- Durata: specifica la durata
- Gittata: specifica la portata o area d'effetto
- Effetto: specifica l'effetto causato

2. LISTA INVOCAZIONI CHIERICI

2.1 Invocazioni Clericali Livello Base

BENEDIZIONE	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base, Personale
Mana	X
Durata	Speciale
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Chierico ottiene "X" PA, dove X è il numero di Mana consumati per il lancio di questa Invocazione. I Mana così consumati non possono essere ricaricati finchè si desidera mantenere l'Invocazione attiva.

SANTUARIO	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	10 secondi
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Chierico dichiara IMMUNE! a tutte le Chiamate di Danno che lo colpiscono. Quando lancia questa Invocazione deve tenere le braccia aperte, distese, parallele al terreno con i palmi rivolti verso l'alto rimanendo immobile e senza poter parlare.

REPULSIONE	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "REPULSIONE!" contro un bersaglio entro portata

SACRO	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO!" contro un bersaglio entro portata

DOLORE	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "DOLORE!" contro un bersaglio entro portata

CECITA'	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "CECITA'!" contro un bersaglio entro portata

MANO DI EWYLION	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno

Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Chierico dichiara "A TERRA!" contro il primo bersaglio che colpisce con un'arma che sappia utilizzare

PAROLA DEL RICHIAMO	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "COMANDO! ATTACCAMI!" contro un bersaglio entro portata

GUARIGIONE	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Speciale
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "GUARIGIONE! ESTESO!" su un bersaglio entro portata dopo 15 secondi che mantiene il contatto. E' possibile ripetere questo effetto sul bersaglio ogni 15 secondi finché si mantiene il contatto con esso

2.2 Invocazioni Clericali Livello Medio

BENEDIZIONE MIGLIORATA	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Benedizione"
Tipologia	Invocazione Livello Medio, Personale
Mana	X
Durata	Speciale
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Invocazione "Benedizione", ma col primo Mana consumato si ottengono 2PA e 1PA con i successivi

SANTUARIO MIGLIORATO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Santuario"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	10 secondi
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Invocazione "Santuario", ma può essere estesa ad un bersaglio consenziente che il Chierico tocca. Il bersaglio dell'Invocazione riceve gli stessi benefici del Chierico, ma dovrà rimanere immobile senza poter parlare e dovrà rivolgere lo sguardo verso colui che ha lanciato l'Invocazione.

REPULSIONE DOPPIA	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Repulsione"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "REPULSIONE!" contro due bersagli entro portata

SACRO DOPPIO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Sacro"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO! DOPPIO!" contro un bersaglio entro portata

DOLORE ESTESO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Dolore"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "DOLORE! ESTESO!" contro un bersaglio entro portata

SILENZIO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Cecità"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SILENZIO!" contro un bersaglio entro portata

PARALISI	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Nessuna

Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "PARALISI! ESTESO!" contro un bersaglio entro portata

RIMUOVI PARALISI	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Paralisi"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "RIMUOVI! PARALISI! ESTESO!" su un bersaglio entro portata

MANO DI EWYLION MIGLIORATA	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Incantesimo "Mano di Ewylion"
Tipologia	Invocazione Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO!" con un'arma che sappia utilizzare

PAROLA GUARITRICE	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Guarigione"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	1
Durata	Speciale
Gittata	Tocco

EFFETTO	Il Chierico dichiara "GUARIGIONE! ESTESO!" su un bersaglio entro portata. E' possibile ripetere questo effetto sul bersaglio ogni 10 secondi finché si mantiene il contatto con esso
----------------	--

RIMUOVI VELENO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "RIMUOVI! VELENO!" su un bersaglio entro portata

PARLARE CON I MORTI	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico tocca un bersaglio in stato di Crepa e pone una singola domanda. Il Personaggio bersaglio risponderà in maniera sincera senza mentire utilizzando le conoscenze che aveva fino all'ultimo momento in cui era cosciente. Questa Invocazione non può essere lanciata dallo stesso Chierico più di una volta sullo stesso bersaglio

2.3 Invocazioni Clericali Livello Avanzato

BENEDIZIONE SUPERIORE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Benedizione Migliorata”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato, Personale
Mana	X
Durata	Speciale
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell’Invocazione “Benedizione”, ma col primo e secondo Mana consumato si ottengono 2PA e 1PA con i successivi

SANTUARIO SUPERIORE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Santuario Migliorato”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	15 secondi
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell’Invocazione “Santuario Migliorato”, ma il Chierico dichiara IMMUNE! a tutte le Chiamate che lo colpiscono e l’effetto può essere esteso a due bersagli consenzienti

REPULSIONE MULTIPLA	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Repulsione Doppia”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Cono 5 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara “AREA! REPULSIONE! 5 METRI!” contro tutti i bersagli entro portata

SACRO TRIPLO	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione "Sacro Doppio"
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO! TRIPLO!" contro un bersaglio entro portata

MANO DI EWYLION SUPERIORE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione "Mano di Ewlyon Migliorata"
Tipologia	Invocazione Livello Superiore
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO! PARALISI! ESTESO!" contro il primo bersaglio che colpisce con un'arma che sappia utilizzare

GUARIGIONE SUPERIORE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione "Parola Guaritrice"
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Speciale
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "GUARIGIONE! ESTESO!" su un bersaglio entro portata. E' possibile ripetere questo effetto sul bersaglio ogni 5 secondi finché si mantiene il contatto con esso

INTERDIZIONE ALLA MORTE	
Costo in PX	15

Prerequisiti	Invocazione "Parlare con i Morti"
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Speciale
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico tocca un bersaglio e gli conferisce una protezione contro la morte per dissanguamento. La prima volta che il bersaglio di questa Invocazione entra nello stato di Coma ottiene immediatamente un 1PF a tutte le proprie locazioni. E' TASSATIVAMENTE vietato in questa fase fingersi svenuto. Questa Invocazione può essere usata un numero di volte al giorno pari al proprio Mana.

BRUCIAMANA	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "BRUCIAMANA!" contro un bersaglio a portata

2.4 Invocazioni Clericali Livello Finale

VERA BENEDIZIONE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Benedizione Superiore"
Tipologia	Invocazione Livello Finale, Personale
Mana	X
Durata	Speciale
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Invocazione "Benedizione", ma per ogni Mana consumato si ottengono 2PA

VERO SANTUARIO	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Santuario Migliorato"
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	1 minuto
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Invocazione "Santuario Superiore", ma i bersagli a cui è esteso questo effetto possono compiere azioni NON OFFENSIVE (es. ricaricare Mana o Vigore, bere Pozioni, lanciare Invocazioni che curano, ecc...)

REPULSIONE SUPERIORE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Repulsione Doppia"
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Cono 10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "AREA! REPULSIONE!" contro tutti i bersagli entro portata

CATENA DI SACRO TRIPLO

Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Sacro Triplo"
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Chierico dichiara "SACRO! TRIPLO!" contro tre bersagli entro portata

AURA DELLA FEDE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Chierico può dichiarare "RIFLESSO!" dopo aver subito una una Chiamata contenuta nella formula di un'Invocazione/Incantesimo. E' possibile consumando un'ulteriore Mana godere nuovamente di questo effetto.

GUARIGIONE TOTALE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Guarigione Superiore"
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "GUARIGIONE! TRIPLO! ESTESO!" due volte su un bersaglio entro portata

RESURREZIONE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazioni "Guarigione Totale"

Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Chierico dichiara "RESURREZIONE!" su un bersaglio entro portata. Il giocatore che interpreta il Chierico si presenterà in "Sala STAFF" per lanciare 1d100 vedendosi detratta una percentuale di vita pari al risultato Il bersaglio che subisce la Chiamata si vedrà decurtati 15 PX dal totale acquisito alla fine dell'Evento in corso.

3. LISTA INVOCAZIONI DA PALADINI

3.1 Invocazioni Divine Livello Base

COLPO SACRO	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara “SACRO!” con un’arma che sappia utilizzare

PUNIZIONE TONANTE	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara “DISARMO! A TERRA!” con il primo colpo portato contro un bersaglio con un’arma che sappia utilizzare. Se tale colpo viene parato o manca il bersaglio l'Invocazione è comunque considerata consumata.

REPULSIONE NON MORTI	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara “REPULSIONE!” contro un bersaglio NON MORTO entro portata

DUELLO OBBLIGATO	
Costo in PX	5
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara "COMANDO! ATTACCAMI!" contro un bersaglio entro portata. Questa Invocazione può essere utilizzata solamente durante un combattimento.

3.2 Invocazioni Divine Livello Medio

COLPO SACRO DOPPIO	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Colpo Sacro"
Tipologia	Invocazione Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara "SACRO! DOPPIO!" con un'arma che sappia utilizzare

PUNIZIONE ACCECANTE	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Punizione Tonante"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara "CECITA'! SILENZIO!" con il primo colpo portato contro un bersaglio con un'arma che sappia utilizzare. Se tale colpo viene parato o manca il bersaglio l'Invocazione è comunque considerata consumata.

REPULSIONE	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Invocazione "Repulsione Non Morti"
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara "REPULSIONE!" contro un bersaglio entro portata

IMPOSIZIONE DELLE MANI	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Base
Mana	2
Durata	Speciale
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Paladino dichiara "GUARIGIONE! ESTESO!" su un bersaglio entro portata dopo 25 secondi che mantiene il contatto. E' possibile ripetere questo effetto sul bersaglio ogni 25 secondi finché si mantiene il contatto con esso

STASI	
Costo in PX	10
Prerequisiti	Nessuna
Tipologia	Invocazione Livello Medio
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino aggiunge "SHOCK!" alla prima Chiamata contro un bersaglio che colpisce con un'arma che sappia utilizzare

3.3 Invocazioni Divine Livello Avanzato

COLPO SACRO TRIPLO	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Colpo Sacro Doppio”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato, Personale
Mana	3
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara “SACRO! TRIPLO!” con un’arma che sappia utilizzare

PUNIZIONE PARALIZZANTE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Punizione Accecante”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara “PARALISI! ESTESO! 20 SECONDI!” con il primo colpo portato contro un bersaglio con un’arma che sappia utilizzare. Se tale colpo viene parato o manca il bersaglio l'Invocazione è comunque considerata consumata.

CATENA DI REPULSIONE NON MORTI	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione “Repulsione”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara “REPULSIONE!” contro tre bersagli NON MORTI entro portata

IMPOSIZIONE DELLE MANI MIGLIORATA
--

Costo in PX	15
Prerequisiti	Invocazione "Imposizione delle Mani"
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Speciale
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Paladino dichiara "GUARIGIONE! ESTESO!" su un bersaglio entro portata dopo 15 secondi che mantiene il contatto. E' possibile ripetere questo effetto sul bersaglio ogni 15 secondi finché si mantiene il contatto con esso

PURIFICAZIONE	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Paladino dichiara "RIMUOVI! VELENO!" su un bersaglio entro portata

SCUDO DIVINO	
Costo in PX	15
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato, Personale
Mana	3
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Paladino dichiara "IMMUNE!" alle Invocazioni/Incantesimi di Livello Base o Medio

3.4 Invocazioni Divine Livello Finale

PUNIZIONE DIVINA	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazioni “Colpo Sacro Triplo” e “Punizione Paralizzante”
Tipologia	Invocazione Livello Avanzato, Personale
Mana	4
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Il Paladino dichiara “SACRO! SQUARCIO!” con un’arma che sappia utilizzare

CATENA DI REPULSIONE	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione “Repulsione”
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara “REPULSIONE!” contro tre bersagli entro portata

FORTEZZA DIVINA	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione “Scudo Divino”
Tipologia	Invocazione Livello Finale, Personale
Mana	4
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Paladino dichiara “IMMUNE!” alle Invocazioni/Incantesimi di Livello Avanzato o Finale

RIGENERAZIONE

Costo in PX	20
Prerequisiti	Invocazione "Imposizione delle Mani Migliorata"
Tipologia	Invocazione Livello Finale, Personale
Mana	4
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	La prima volta che il Paladino entra nello stato di Coma subisce le chiamate "GUARIGIONE! TRIPLO! ESTESO!" e "RIPARAZIONE! TRIPLO!"

COMANDO	
Costo in PX	20
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Invocazione Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Paladino dichiara "COMANDO!" contro un bersaglio entro portata

4. LISTA DEGLI INCANTESIMI DA MAGO

4.1 Incantesimi in comune Livello Base

FUOCO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "FUOCO!" contro un bersaglio entro portata

GELO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "GELO!" contro un bersaglio entro portata

ELETTRO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ELETTRO!" contro un bersaglio entro portata

ACIDO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ACIDO!" contro un bersaglio entro portata

ARMATURA MAGICA	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alla prima Chiamata "FUOCO!", "GELO!", "FULMINE!" o "ACIDO!" che lo bersaglia

DISARMO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "DISARMO!" contro un bersaglio entro portata

4.1.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Base

SCATTO LIBERO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara “IMMUNE!” alle chiamate “A TERRA!” e “CECITA’!”

MISSILE MAGICO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara “DIRETTO!” contro un bersaglio a portata

FERIRE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara “CIOP! DOPPIO!” contro un bersaglio a portata

SILENZIO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno

Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "SILENZIO!" contro un bersaglio a portata

CONTUNDERE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "BLAM! DOLORE!" contro un bersaglio a portata

4.1.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Base

VELOCIZZARE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Una sola volta dopo aver lanciato questo incantesimo il Mago può decidere di immobilizzarsi completamente per 10 secondi (<u>BISOGNA FARE IL CONTO ALLA ROVESCIA AD ALTA VOCE</u>). In questo lasso di tempo il Mago dichiara IMMUNE! a tutte le Chiamate di Danno che subisce.

BLOCCO	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "PARALISI! ESTESO!" contro un bersaglio a portata

RICOSTRUZIONE TEMPORALE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "RIPARAZIONE!" su un oggetto entro portata

INSTABILITA'

Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "A TERRA!" contro un bersaglio a portata

LIBERA CREATURA	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "RIMUOVI! PARALISI! ESTESO!" su un bersaglio a portata

4.1.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Base

MENTE RISOLUTA	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara “IMMUNE!” alle chiamate “DOLORE!” e “SONNO!”

SGOMBRARE LA MENTE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il mago dichiara “RIMUOVI! CONFUSIONE!” su un bersaglio a portata

SVEGLIA	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il mago dichiara “RIMUOVI! SONNO!” su un bersaglio a portata

NINNA NANNA	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno

Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "SONNO!" contro un bersaglio entro portata

DOLORE	
Costo in PX	5 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base
Mana	1
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il mago dichiara "DOLORE! ESTESO!" su un bersaglio a portata

4.2 Incantesimi in comune Livello Medio

FUOCO DOPPIO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Fuoco"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "FUOCO! DOPPIO!" contro un bersaglio entro portata

GELO DOPPIO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Gelo"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "GELO! DOPPIO!" contro un bersaglio entro portata

ELETTRO DOPPIO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Elettro"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ELETTRO! DOPPIO!" contro un bersaglio entro portata

ACIDO DOPPIO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Acido"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ACIDO! DOPPIO!" contro un bersaglio entro portata

ARMATURA MAGICA MIGLIORATA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Armatura Magica"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alla prima Chiamata "FUOCO!", "GELO!", "ELETTRIO!", "ACIDO!", "CIOP!", "BLAM!" o "DIRETTO!" che lo bersaglia

INIBIRE	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Disarmare"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "DISARMO! CECITA'!" contro un bersaglio entro portata

4.2.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Medio

MOVIMENTO INCONTRASTATO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Scatto Libero"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alle chiamate "A TERRA!", "CECITA'!", "SILENZIO!" e "REPULSIONE!"

MISSILE MAGICO DI MASSA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Missile Magico"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "DIRETTO!" contro tre bersagli entro portata

FERIRE MULTIPLO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ferire"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "CIOP! TRIPLO!" contro due bersagli entro portata

SILENZIO MULTIPLO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Silenzio"

Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "SILENZIO!" contro due bersagli a portata

4.2.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Medio

SPAZIO VELOCIZZATO	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Velocizzare"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Incantesimo "Velocizzare", ma il Mago dichiara IMMUNE! a tutte le Chiamate. Questo effetto può essere utilizzato 2 volte.

BLOCCA CREATURE	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Blocco"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "PARALISI! ESTESO!" contro un bersaglio entro portata

RICOSTRUZIONE TEMPORALE MIGLIORATA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ricostruzione Temporale"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago ripara istantaneamente un Oggetto Cartellinato che non sia Magico, Runico, Artefatto o Reliquia

INSTABILITÀ' MULTIPLA	
Costo in PX	10 PX

Prerequisiti	Incantesimo "Instabilità"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "A TERRA!" contro due bersagli entro portata

4.2.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Medio

FORTEZZA MENTALE	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Mente Risoluta"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio, Personale
Mana	2
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alle chiamate "DOLORE!", "TERRORE!", "SHOCK!" e "SONNO!"

CONFUSIONE	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Sgombrare la Mente"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "CONFUSIONE!" contro due bersagli entro portata

RIPRESA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Sveglia"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il mago dichiara "RIMUOVI! DOLORE!" su un bersaglio a portata

MELODIA DELLA BUONANOTTE	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ninna Nanna"

Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantanea
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "SONNO!" contro due bersagli entro portata

4.3 Incantesimi in comune Livello Avanzato

FUOCO TRIPLO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Fuoco Doppio"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "FUOCO! TRIPLO!" contro un bersaglio entro portata

GELO TRIPLO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Gelo Doppio"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "GELO! TRIPLO!" contro un bersaglio entro portata

ELETTRO TRIPLO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Elettro Doppio"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ELETTRO! TRIPLO!" contro un bersaglio entro portata

ACIDO TRIPLO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Acido Doppio"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ACIDO! TRIPLO!" contro un bersaglio entro portata

ARMATURA MAGICA AVANZATA	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Armatura Magica Migliorata"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alla prima Chiamata che lo bersaglia

BRUCIAMANA	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Inibire"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "BRUCIAMANA!" contro un bersaglio entro portata

4.3.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Avanzato

LIBERTA' DI MOVIMENTO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Movimento Incontrastato"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato, Personale
Mana	3
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alle chiamate "SPACCA!", "DISARMO!", "A TERRA!", "CECITA'!", "SILENZIO!", "REPULSIONE!" e "VELENO!"

PIOGGIA DI MISSILI MAGICI	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Missile Magico di Massa"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Cono 10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "AREA! DIRETTO! TRIPLO!" contro tutti i bersagli entro portata

DISSANGUARE	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ferire Multiplo"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "SQUARCIO!" contro un bersaglio a portata

4.3.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Avanzato

TELETRASPORTO	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Spazio Velocizzato"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato, Personale
Mana	3
Durata	4 minuti
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Una sola volta dopo aver lanciato questo incantesimo il Mago può andare in FUORI GIOCO per un limite di 10 secondi (<u>SONO DA CONTARE AD ALTA VOCE</u>) e poi rientrare IN GIOCO. In questo lasso di tempo gli è concesso solamente spostarsi.

BLOCCA CREATURE DI MASSA	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Blocca Creature"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "PARALISI! ESTESO!" contro tre bersagli entro portata

RICOSTRUZIONE MAGICA	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ricostruzione Temporale Migliorata"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "DISPERDI! PIETRIFICAZIONE!" su un bersaglio entro portata. Oppure tocca un qualsiasi oggetto Magico Minore o Maggiore e lo ripara istantaneamente

4.3.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Avanzato

VUOTO MENTALE	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Fortezza Mentale"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato, Personale
Mana	3
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE!" alle Chiamate del tipo "EFFETTO MENTALE"

CONTROLLO MENTALE	
Costo in PX	15 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Confusione"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10m
EFFETTO	Il Mago dichiara "COMANDO!" contro un bersaglio a portata

DISSOLVI EFFETTI	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Ripresa"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "RIMUOVI! EFFETTI MENTALI!" su un bersaglio entro portata. E' possibile far recuperare in questo modo dei ricordi persi tramite la Chiamata "AMNESIA!", ma solamente se fatto entro la fine della giornata di gioco.

4.4 Incantesimi in comune Livello Finale

INCENDIA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Fuoco Triplo"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "INCENDIA!" contro un bersaglio entro portata

ASSIDERA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Gelo Triplo"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "ASSIDERA!" contro un bersaglio entro portata

VERA ARMATURA MAGICA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Armatura Magica Avanzata"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale, Personale
Mana	4
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Il Mago dichiara "IMMUNE! RIFLESSO!" alla prima Chiamata che lo bersaglia

4.4.1 Incantesimi Scuola della Vita Livello Finale

FERMA VITA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Pioggia di Missili Magici"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "COMA!" contro un bersaglio entro portata

DISSANGUARE DI MASSA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Dissanguare"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "SQUARCIO! ESTESO!" contro tre bersagli entro portata

4.4.2 Incantesimi Scuola del Tempo Livello Finale

TELETRASPORTO MULTIPLO	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Teletrasporto"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale, Personale
Mana	4
Durata	3 minuti
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Stesso effetto dell'Incantesimo "Teletrasporto", ma può essere utilizzato 3 volte

STASI TEMPORALE	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Blocca Creature di Massa"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "PIETRIFICAZIONE!" contro un bersaglio entro portata

4.4.3 Incantesimi Scuola della Conoscenza Livello Finale

REGRESSIONE MENTALE	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Vuoto Mentale"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco
EFFETTO	Il Mago dichiara "AMNESIA! 1 GIORNO!" contro un bersaglio entro portata

CONTROLLO MENTALE DI MASSA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Controllo Mentale!"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Il Mago dichiara "COMANDO!" contro tre bersagli entro portata

5. INCANTESIMI DA SCIAMANO

5.1 Popolo delle Terre Calde

ARDORE DELLA FIAMMA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “IMMUNE!” alle chiamate “REPULSIONE!”, “TERRORE!” e “CONFUSIONE!”

BARRIERA FIAMMEGGIANTE	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo “Ardore della Fiamma”
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “IMMUNE!” ad un’Invocazione/Incantesimo di Livello Base o Medio

PALLA DI FUOCO	
Costo in PX	30 PX
Prerequisiti	Incantesimo “Barriera Fiammeggiante”
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “FUOCO!” contro un bersaglio entro portata Lo Sciamano può ripetere questa Chiamata un numero di volte pari agli “Aspetti dello Sciamano” posseduti

DEFLAGRAZIONE	
Costo in PX	40 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Palla di Fuoco"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara "SPACCA! FUOCO!" contro due bersagli entro portata

MANIFESTAZIONE DELLA FIAMMA	
Costo in PX	50 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Deflagrazione"
Tipologia	Incantesimo Personalizzato, Personale
Mana	5
Durata	1 minuto
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano può lanciare l'Incantesimo "Palla di Fuoco" a volontà senza spendere Mana Deve comunque recitare la Formula dell'Incantesimo ogni singola volta Allo scadere della durata dell'Incantesimo lo Sciamano subisce la Chiamata "ARTEFATTO! COMA!"

5.2 Popolo delle Terre Sabbiose

STABILITA' DELLA TERRA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o "per la durata del Combattimento"
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara "IMMUNE!" alle chiamate "DISARMO!", "A TERRA!" e "CECITA'!"

BARRIERA DELLA TERRA	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Stabilità della Terra"
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara "IMMUNE!" ad un'Invocazione/Incantesimo di Livello Base o Medio

ARMATURA IN PIETRA	
Costo in PX	30 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Barriera della Terra"
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato, Personale
Mana	X
Durata	Istantaneo
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano ottiene "X" PA, dove X è il numero di Mana consumati per il lancio di questo Incantesimo. Lo sciamano ottiene 1PA in più in base al numero di "Aspetti dello Sciamano" posseduti.

SCUDO DI PIETRA	
Costo in PX	40 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Armatura in Pietra"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	Tocco (Scudo)
EFFETTO	Lo Sciamano rende il proprio Scudo "IMMUNE!" alle chiamate "SPACCA!" e "DISINTEGRAZIONE!"

MANIFESTAZIONE DELLA SABBIA	
Costo in PX	50 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Scudo di Pietra"
Tipologia	Incantesimo Personalizzato, Personale
Mana	5
Durata	2 minuti
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano non può scendere sotto 1PF a causa di Chiamate del tipo "DANNO". Allo scadere della durata dell'Incantesimo lo Sciamano subisce la Chiamata "ARTEFATTO! COMA!"

5.3 Popolo delle Terre Fredde

MENTE FREDDA	
Costo in PX	10 PX
Prerequisiti	Nessuno
Tipologia	Incantesimo Livello Base, Personale
Mana	1
Durata	5 minuti o “per la durata del Combattimento”
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “IMMUNE!” alle chiamate “DOLORE!”, “SONNO!” e “CHARME!”

BARRIERA DI GHIACCIO	
Costo in PX	20 PX
Prerequisiti	Incantesimo “Mente Fredda”
Tipologia	Incantesimo Livello Medio
Mana	2
Durata	Istantaneo
Gittata	Se stesso
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “IMMUNE!” ad un’Invocazione/Incantesimo di Livello Base o Medio

SCHEGGE DI GHIACCIO	
Costo in PX	30 PX
Prerequisiti	Incantesimo “Barriera di Ghiaccio”
Tipologia	Incantesimo Livello Avanzato
Mana	3
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara “PARALISI! ESTESO! 5 SECONDI!” contro due bersagli entro portata Lo sciamano può aggiungere “+5 SECONDI” al potenziamento di questa Chiamata in base al numero di “Aspetti dello Sciamano” posseduti.

PERMAFROST	
Costo in PX	40 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Scheggia di Ghiaccio"
Tipologia	Incantesimo Livello Finale
Mana	4
Durata	Istantaneo
Gittata	10 metri
EFFETTO	Lo Sciamano dichiara "GELO! TRIPLO! PARALISI! ESTESO!" su tre bersagli entro portata

MANIFESTAZIONE DEL GHIACCIO	
Costo in PX	50 PX
Prerequisiti	Incantesimo "Permafrost"
Tipologia	Incantesimo Personalizzato, Personale
Mana	5
Durata	1 minuto
Gittata	Tocco (Arma)
EFFETTO	Lo Sciamano aggiunge "PARALISI! ESTESO! 20 SECONDI!" a tutte le chiamate che può effettuare. Allo scadere della durata dell'Incantesimo lo Sciamano subisce la Chiamata "ARTEFATTO! PARALISI! 1 MINUTO"