



Magia

Versione Final

Casabianca Desirèe- Castro Andrea- Antonio Feliciello- Gabriele Nonnis

GRV IL REGNO SUPREMO

COMPENDIO DI MAGIA

LA MAGIA

Nelle terre del Regno, la magia è una pratica comune e largamente diffusa, anche se in pochi conoscono l'origine di tali poteri, persino fra coloro che ne fanno uso; esistono tre categorie di magia, o almeno tre fonti di potere distinte.

• **Magia Arcana**

La magia arcana, la più antica e la più potente, basata sullo studio della “trama” di energie che permeano il mondo, allo scopo di piegarla al proprio volere per combinare effetti e creare potenti incantesimi; il maestro che utilizza la magia arcana riesce, recitando una formula scritta nella lingua di Selin, ad usare la “trama” per creare gli incantesimi; di seguito è riportata la lista degli incantesimi arcani ordinati per livello:

Incantesimi Arcani

Liv. 1	Accecate, Armatura, Dardo incantato, Dissolvi magie minore, Identificare, Ipnosi, Mani brucianti, Sigillo, Sonno, Tocco gelido.
Liv. 2	Blocca persona, Cancellare, Incuti paura, Infondere, Oblio, Ragnatela, Scarica elettrica, Vigore.
Liv. 3	Dissolvi magie, Individuazione del magico, Localizzazione, Palla di fuoco, Terrore.
Liv. 4	Analizzare Wort, Blocca mostri, Richiamo, Tempesta di ghiaccio, Visione del vero.
Liv. 5	Bloccare il tempo, Convocazione, Desiderio limitato, Sciame di meteore.

Scuole di Magia

Ogni personaggio che intende intraprendere la carriera di mago deve scegliere la sua specialità, quindi può entrare a fare parte di una scuola di magia. Ogni scuola fornisce al suo adepto gli incantesimi da imparare e richiede uno studio costante delle arti magiche. Un mago che trova una pergamena o vuole imparare un incantesimo che si tramanda in una scuola di magia diversa dalla sua dovrà acquistarlo pagando in punti esperienza come se lo stesse lanciando per trascriverlo e il doppio dei cartellini magia per usarlo, al contrario, un mago che non ha la specializzazione in alcuna scuola di magia non potrà imparare gli incantesimi delle scuole perché non attinge alla conoscenza intrinseca della provenienza dell'incantesimo. Ogni volta che si completa un cerchio di magia un emissario della scuola andrà a controllare le conoscenze acquisite dall'adepto e a consegnare i nuovi incantesimi.

Scuola di Evocazione

Il rettore di questa scuola viene da Etilia, il suo nome è Lemuress è un elfo puro discendente da una stirpe di maghi devoti ad una oscura scuola. Dopo essere entrato nella congrega dei maghi più potenti di Idacya, al grande congresso è stato scelto come rettore per la scuola degli evocatori, potenti maghi che utilizzano incantesimi sfruttando energie eteree e planari.

Incantesimi di Evocazione

Liv. 1	Fiotto Acido- Lama Eterea
Liv. 2	Cortina di Fumo- Vento distruttivo
Liv. 3	Tentacolo Abissale- Scudo Etereo
Liv. 4	Cortina Velenosa- Abisso Tentacolare
Liv. 5	Stupore- Passo Velato

Scuola di Invocazione

Il rettore di questa scuola di magia è il più grande mago delle terre del Nord, colui che è a capo della torre di Idacya, Syliliel, è il capo della congrega da tempi remoti, nessuno sa quanti anni abbia, decise di indire un grande congresso per evitare che troppi maghi smaniosi di potere distruggessero i continenti, e la scuola che ha deciso di rappresentare è quella degli Incantatori, specializzati in incantesimi che traggono potere dagli elementi.

Incantesimi di Invocazione

Liv. 1	Dardo di Fuoco – Onda Tonante
Liv. 2	Stretta Folgorante – Raggio Velenoso
Liv. 3	Proiettile Glaciale - Piccoli Meteoriti
Liv. 4	Ondata Tellurica – Tempesta di Saette
Liv. 5	Pietrificazione Minore - Fulmine

Scuola di Illusionismo

Il rettore di questa scuola di magia è stato scelto da Syliliel per meriti nella guerra contro i De'Rusiel, la sua provenienza è sconosciuta così come tutto il suo passato, è un mago misterioso e chiacchierone, durante il grande congresso gli sono stati assegnati gli incantesimi a lui più affini quelli dell'illusione e prepara i suoi adepti in queste arti e anche in alcune specializzazioni misteriose.

Incantesimi di Illusione

Liv. 1	Illusione Minore - Suono Distorto
Liv. 2	Invisibilità Minore - Nube Maleodorante
Liv. 3	Silenzio Tombale - Sfocatura Arcana
Liv. 4	Metamorfosi – Terrore Psicologico
Liv. 5	Invisibilità Superiore – Silenzio Esplosivo

Cripta della Necromanzia

Questa scuola non fa parte delle principali della città dei maghi. I seguaci della morte trovano dimora nel grande cimitero di Heria, in una struttura sotterranea che, si narra, fu costruita da Edward De'Rusiel in persona e la sua rettrice viene chiamata Lady Mia Prisken. Gli adepti di questa scuola sono specializzati negli incantesimi affini alla morte e testano continuamente il loro valore nei loro viaggi.

Incantesimi di Necromanzia

Liv. 1	Disarmare – Maledire
Liv. 2	Parlare con i Morti – Tocco Spettrale
Liv. 3	Risucchio – Oscurità Profonda
Liv. 4	Cerchio di Morte - Contagio
Liv. 5	Tocco del vampiro – Controllare Morto

- **Magia Divina**

La magia divina, come fa intuire il nome stesso, si basa su preghiere che i devoti, chiamati chierici o sacerdoti, recitano allo scopo di farsi donare dalla propria divinità, la forza per continuare nella loro missione divina, proprio a questo scopo le divinità concedono ai propri sacerdoti i poteri per professare la propria fede e diffonderla nel mondo; di seguito sono riportate le tabelle dei domini legati alle divinità e degli incantesimi divini ordinati per livello e dominio:

Divinità	Allineamento	Domini	Simboli	Colori
Atsuky	Legale Buono	Vita-Bene-Legge-Guerra	Un sole che racchiude una spada	Bianco e Rosso
Shane	Legale Malvagio	Distruzione-Male-Legge-Guerra	Un teschio grondante sangue	Blu e Nero
Vlorie	Legale Neutrale	Conoscenza-Legge-Protezione-Forza	Un libro aperto dalla quale esce la luce della conoscenza	Viola e Grigio
Uthir	Neutrale Malvagio	Morte-Caos-Distruzione-Guerra	Falce con la lanterna appesa alla lama	Verde e Nero
Miyu	Neutrale Puro	Sangue-Conoscenza-Caos-Guerra	Una croce ansata con due mezzelune sull'asse orizzontale	Rosso e Nero
Anaru	Caotico Neutrale	Musica-Fortuna-Protezione-Guerra	La lira dell'armonia	Arancione e Giallo
Fanandre	Neutrale Buono	Amore-Vita-Protezione-Legge	Un cuore con sinuose suddivisioni	Rosa e Bianco
Gerik	Caotico Buono	Forza-Terra-Vita-Guerra	L'ascia colpita dai fulmini	Blu e Argento
Thanganor	Caotico Neutrale	Sole-Forza-Terra-Guerra	Un Martello che batte sull'incudine sacra	Marrone e Nero
Seth	Caotico	Caos-Fortuna-Vita-Desiderio	Un Occhio scrutatore	Rosso e Dorato

Dominio	Liv1	Liv2	Liv3	Liv4	Liv5
Vita	Cura ferite	Cerchio di stabilizzazione	Guarigione	Ristorare	Resurrezione
Morte	Tocco gelido	Incuti paura	Influenza sacrilega	Rintocco di morte	Urlo della banshee
Protezione	Santuario	Sfera protettiva	Vuoto mentale	Repulsione	Immunità assoluta
Distruzione	Frantumare	Infliggi ferite	Disintegrare	Colpo devastante	Frantumare superiore
Legge	Rivela menzogne	Blocca persone	Blocca mostri	Imprigionare	Libertà
Caos	Accecate	Oblio	Innescare furia	Demenza	Cerchio del caos
Conoscenza	Identificare	Presagio	Visione del vero	Premonizione	Comunione
Guerra	Armatura	Vigore	Arma magica	Colpo devastante	Inno glorioso
Bene	Protezione dal male	Cerchio magico contro il male	Barriera di lame	Parola sacra	Aura sacra
Male	Protezione dal bene	Scagliare maledizione	Blasfemia	Aura sacrilega	Colpo fatale
Forza	Forza straordinaria	Veste magica	Resistenza d'acciaio	Colpo paralizzante	Colpo frastornante
Sole	Colpo infuocato	Riscaldare il metallo	Scudo di fuoco	Luce incandescente	Esplosione solare
Terra	Pelle di pietra	Ammorbidire pietra e metallo	Dardo di pietra	Muro di pietra	Terremoto
Musica	Ritmo incalzante	Rintocco di mezzogiorno	Suono “...”	Castoro tonante	Assolo
Fortuna	Presagio	Briciolo di fortuna	Sorriso affascinante	Riposo fortunato	Fortuna sfacciata
Sangue	Sonno	Richiamo del sangue	Morte apparente	Lama cremisi	Prosciugare
Desiderio	Benedizione	Presagio	Tocco del sogno	Rigenerare	Desiderio Minore
Amore	Affascinare	Campo di Speranza	Proiettile di Guarigione	Amore senza orizzonti	Amore salda ossa

- **Magia Spirituale**

Esistono diverse entità minori nel Regno, gli spiriti, creature invisibili che regolano gli elementi a cui appartengono:

Selphy spirito della Luce, Efreet spirito del Fuoco, Jin spirito dell' Aria, Wundine spirito dell'Acqua, Gaeo spirito della Terra, e Lilith spirito dell' Oscurità; tramite l'invocazione spirituale ad opera dei loro adepti (solitamente definiti "druidi") con cui si legano, queste entità si manifestano sul piano materiale dando luogo a potenti manifestazioni, dagli effetti simili ai normali incantesimi; i druidi possono però suggerire un patto con un massimo di due spiriti elementali, i ritualisti invece possono anche invocarli tutti, ma il risultato è molto incerto, e potrebbe addirittura divenire pericoloso; di seguito è riportata la lista delle manifestazioni spirituali che vengono concesse ai druidi da ognuno dei sei spiriti, ordinate per livello

Selphy, spirito della luce:

Lo spirito che controlla la luce, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. La luce emanata dal suo corpo è tanto forte da scacciare l'oscurità anche dal luogo più buio e, per questo, non è possibile guardare questa creatura a lungo. Secondo una leggenda, chi riceve il potere da uno spirito della luce sente risvegliare in sé capacità nascoste.

Liv.1	Scudo di luce
Liv.2	Luce accecante
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie oscure
Liv.4	Luminescenza
Liv.5	Esplosione solare

Efreet, spirito del Fuoco:

Lo spirito che controlla le fiamme, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. Si dice che le fiamme generate dal suo corpo guidano chiunque si perde. Viene anche visto come uno spirito di presagi oscuri, in quanto si manifesta spesso dove si generano incendi. Le persone venute a contatto con questo spirito, solitamente cambiano drasticamente e acquisiscono dei poteri speciali che si legano a capacità già in loro possesso.

Lo spirito del fuoco fu creato dall'antico della materia in quanto è l'unico elemento nella quale si può creare. I seguaci del fuoco solitamente sono esperti nelle arti esotiche utilizzando l'elemento per modellare il mondo come preferiscono.

Liv.1	Torcia perenne
Liv.2	Lama infuocata
Liv.3	Riscaldare il metallo
Liv.4	Esplosione di fiamme
Liv.5	Muro di fuoco

Jin, spirito dell'Aria:

Lo spirito che controlla i venti, uno degli elementi creati dagli Antichi. È un elemento volubile in grado di cambiare spesso e di legarsi a tutti gli altri elementi.

Le persone venute a contatto con questo spirito, solitamente acquisiscono dei poteri in grado di renderli più agili e scattanti, ma soprattutto, leggeri e liberi.

Lo spirito dell'aria fu creato dall'Antico della magia per controllare tutti gli altri elementi e trarne benefici. La maggior parte dei seguaci dell'aria che diventano completamente affini all'elemento, acquisiscono il potere di muoversi molto rapidamente e librarsi nell'aria.

Liv.1	Turbine
Liv.2	Scarica elettrostatica
Liv.3	Vento gelido
Liv.4	Nube tossica
Liv.5	Fulmine

Wundine, spirito dell'Acqua:

Lo spirito che controlla l'acqua, dalle sembianze di una fanciulla composta d'acqua e nebbia, uno degli elementi creati dagli Antichi. È un elemento che infonde tranquillità e gli spiritelli, suoi figli, aiutano i naufraghi a tornare a riva. Le persone che incontrano questo spirito o ne sentono gli influssi si sentono ristorate e più tranquille. I druidi dell'ordine dell'acqua sono solitamente più portati a difendere che ad attaccare e a guarire più che ferire. Fu l'antico della forza a creare questo elemento, per rendere i suoi seguaci più resistenti.

Liv.1	Sigillo d'acqua
Liv.2	Acqua purificatrice
Liv.3	Canto della sirena
Liv.4	Tempesta di nevischio
Liv.5	Lancia di Ghiaccio

Gaeo, spirito della Terra:

Lo spirito che controlla la terra, uno degli elementi creati dagli Antichi. È stato creato dall'antico della saggezza e rappresenta questa caratteristica oltre a custodire la fonte di scambio e intercessione dell'energia spirituale di tutti gli elementi. Resiede in un albero secolare nelle foreste dell'isola druidica, nei mari dell'ovest e il suo idolo detto "Immobile saggezza", è situato a Linew, lontano dal suo tempio, al contrario degli altri, non dona capacità particolari o poteri ma, saggezza e pace.

Liv.1	Raffica di spine
Liv.2	Intralciare
Liv.3	Sisma tellurico
Liv.4	Pelle di pietra
Liv.5	Pioggia di pietre

Lilith, spirito dell'Oscurità:

Lo spirito che controlla l'oscurità, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. La tenebra emanata dal suo corpo è tanto forte da coprire la luce anche dal luogo più luminoso e, per questo, non è possibile guardare questa creatura a lungo senza perdersi in un profondo abisso. Secondo una leggenda, chi riceve il potere da uno spirito dell'oscurità sente risvegliare in sé capacità nascoste. Sovrana delle ombre e dei demoni dell'abisso cede il suo potere solo ad un guardiano ed un custode che sacrificano la loro vita e la loro anima all'oscurità facendole sacrifici di sangue regolarmente.

Questo spirito è nato insieme ad un altro ed è l'unico caso tra gli spiriti, ha sempre cercato di uccidere lo spirito gemello per essere l'unico spirito maggiore più potente, e i seguaci dell'ombra hanno deciso di creare un idolo per poter distribuire il suo potere a tutti quelli che volevano venerarlo.

Liv.1	Scudo delle ombre
Liv.2	Oscurità profonda
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie di luce
Liv.4	Costrizione
Liv.5	Ondata oscura

RITUALISMO

Il ritualismo è un'operazione per mezzo della quale la persona che lo pratica, cerca di costringere le potenze invisibili dello stesso ordine ad agire secondo quello che a loro si richiede.

A questo scopo il ritualista le domina, per effetto delle corrispondenze dell'unità della creazione, cerca di imbrigliarle per evitare che possano aprire una porta su una dimensione sconosciuta.

Un rituale si svolge attraverso varie fasi che cambiano da uno all'altra, al suo interno vi è l'uso di strumenti ed oggetti sacri come: libri di preghiere e indumenti sacri, la recitazione di formule di invocazione, la contemplazione della statua di una divinità fino ad ottenere una forma di ipnosi che porta il ritualista ad un alto stato di beatitudine.

Il rituale è una cerimonia magica e comporta l'uso di oggetti fondamentali quali l'altare, il circolo magico e le candele.

Ogni persona che intraprende il cammino della magia rituale è capace di svolgere dei rituali basilari anche se non ancora in grado di tenere sotto controllo le potenze creatrici, ciò vuol dire che un ritualista di primo livello essendo ancora apprendista può partecipare o scrivere rituali semplici.

Per rituale semplice si intende, un'azione magica di gruppo che può essere effettuata senza l'aiuto di un ritualista esperto, quindi con persone comuni che non hanno particolari capacità.

Un esempio di rituale semplice è quello di consacrare una zona ad una determinata divinità, a seconda della divinità che va richiamata cambia il procedimento.

Preparazione dell'altare:

L'altare deve sempre essere ricoperto da un panno che arrivi fino a terra (solitamente può essere bianco, nero, rosso e verde), posto sopra va qualche candela e una coppa con dell'acqua.

Recitando l'invocazione "Io consacro questo altare in nome delle forze creatrici del mondo, vi pongo sopra la sacra cera e lo benedico con quest'acqua" dopo di che prende la coppa e la versa sull'altare.

Preparazione del circolo magico:

Il circolo magico è composto da quattro elementi opportunamente disegnati dal ritualista (vedere il manuale di magia) e imbrigliati in un cerchio.

Come funziona la magia rituale:

Innanzitutto bisogna spiegare come un ritualista possa concentrare tutto il suo potere in un circolo.

Ad ogni livello il ritualista acquisisce punti magia che gli permettono di compiere determinati rituali:

Liv1 L'iniziato rituale è capace di tracciare circoli magici e preparare rituali è, inoltre, in grado di compiere riti molto elementari, come ad esempio fare spostare oggetti o localizzare sigilli magici vicini. A questo livello l'iniziato è in grado di concentrare il suo potere in una piccola sfera, questo gli farà guadagnare da 1 a 5 punti rituale, la concentrazione avvenuta in questo modo dura 3 giorni in cui il ritualista è chiuso in una sorta di preghiera che lo manda in trance.

Liv2 A questo livello l'iniziato può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 10 punti rituale.

Liv3 A questo livello l'iniziato diventa ritualista ed è capace di esercitare il suo potere spirituale per creare rituali minori, come ad esempio, evocare piccoli mostri o creature di infimo livello o cercare di localizzare una persona nel globo, il suo potere di concentrarsi si alza e può concentrare nella sua sfera da 1 a 15 punti rituale in tre giorni.

Liv4 A questo livello il ritualista può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 20 punti rituale.

Liv5 A questo livello il ritualista diventa esperto ed è capace di realizzare rituali maggiori, come ad esempio risvegliare una persona morta o richiamare un'anima dall'aldilà, la sua concentrazione gli fa guadagnare da 1 a 25 punti rituale in tre giorni.

I punti non sono cumulabili, devono quindi essere spesi per rituali e non possono essere aggiunti ai cartellini magia.

Punti rituale e sfere da scegliere:

Ogni rituale da svolgere, in base al suo tipo e alla sua complessità, costa un determinato totale di punti rituale che potrebbero superare i punti posseduti dal ritualista, questo lo costringe a meditare in una sfera i punti mancanti.

Nel caso il rituale da fare sia urgente e il ritualista non ha il tempo materiale di rimediarli può creare un rituale che si svolge con più persone che abbiano l'abilità partecipare ai rituali e raggiungere il totale dei punti richiesti dal rituale.

Riti elementari Possono costare dai 2 ai 10 punti rituale.

Rituali minori Possono costare dai 11 ai 20 punti rituale.

Rituali maggiori Possono costare dai 21 ai 25 punti rituale.

Ogni ritualista all'inizio della sua carriera sceglie una sfera, che caratterizza un elemento:

Sfera del fuoco:

La magia del fuoco è praticata a vari livelli di maestria da svariate razze del mondo. A Lorathia i suoi segreti sono custoditi dai maghi della fiamma folgorante. La magia del fuoco è suddivisa in tre livelli fondamentali a pari passo con il livello del ritualista che le segue.

Sfera del metallo:

Nelle terre del Regno Supremo questa sfera viene conosciuta come alchimia magica. Secondo le leggende i sortilegi alchemici permettono di conquistare grandi fortune. Secondo quanto dicono le dicerie gli alchimisti dell'ordine della Luce Nera hanno rifugi segreti in ogni dove e tramano la conquista assoluta del potere tramite

i loro sortilegi, infatti, tutti gli sfortunati trovatosi a dover fare i conti con questa setta non sono stati più rivisti che sotto forma di animali, oggetti o cadaveri.

Sfera della vita

La sfera della vita è la magia della terra in continua evoluzione, pertanto è legata al mutare delle stagioni.

Poche creature sono devote alla vita nei suoi elementi, la congregazione di adoratori di questa sfera sono, il più delle volte, druidi elfi e la setta si chiama gli adoratori dei 5 elementi.

Sfera della morte

Benché la sfera della morte sia la più temuta nelle terre di Etilia, non tutti quelli che la praticano sono malvagi, o mossi da intenzioni malevole.

LISTA DEGLI INCATESIMI ARCANI

Ordinati per livello e alfabetico

Notazione: La formula deve essere detta interamente e correttamente ad un tono di voce udibile da chi vi sta accanto, la chiamata, ed eventuale effetto, va letteralmente urlato; nel caso in cui un incantesimo non abbia chiamata o non descrive le azioni da intraprendere, bisogna rivolgersi ad un master o un arbitro prima di lanciare l'incantesimo!

Caricare un incantesimo: solitamente questo è indicato per tutti quegli incantesimi al tocco, una volta formulato, l'incantesimo rimane attivo sulla mano principale dell'incantatore per 3 minuti poi, se non usato, si disperde.

PRIMO CERCHIO

Accecare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, efficite ut hostes mei caeci fiant **Blind!**"

La creatura bersaglio è accecata per 20 secondi, può muoversi e intraprendere azioni, ma rigorosamente ad occhi chiusi.

Armatura

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, ob hostibus meis me protegite Armatura!"

L'incantatore acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante ricevendo 4 punti ferita virtuali da aggiungere al suo totale. Un colpo in grado di distruggere armature o oltrepassarle dissolve l'incantesimo.

Dardo di Fuoco

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, ut ignis meus uror te! **Double Trought fire!**"

L'incantatore crea un dardo permeato di fiamme e lo scaglia verso un bersaglio oltrepassando qualsiasi protezione, sia magica che non, infliggendo due danni da fuoco.

Dardo incantato

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, intus me flue hastes meos dirue **Trought!** (Dichiarare i danni)"

Dalle dita dell'incantatore vengono emanati un dardo ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 dardi) che possono attraversare protezioni non magiche e materiali inorganici infliggendo 1 danno da energia arcana ciascuno.

Disarmare

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, projice illud in terra! **Frumble!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore è in grado di concentrare la sua energia arcana su una creatura e fare in modo che getti in terra qualunque cosa abbia in mano.

Dissolvi magie minore

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, beneficium solve **Counter Minore!**"

Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo, come ad esempio una barriera magica, la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

NB. Il dissolvi magie minore ha effetto solo sugli incantesimi arcani e divini di livello 1° e 2°.

Fiotto Acido

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, dirige iecit et ardet! **Double trout flame!**"

L'incantatore scaglia un getto d'acido verso un bersaglio che è in grado di vedere procurandogli 2 danni ed ustionandolo, la parte colpita non prende fuoco ma comincia a bruciare per via dell'acido e se non trattata entro 1 minuto dal colpo comincia a bruciare procurando al bersaglio 1 danno al minuto massimo 2.

Identificare

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quod mescio revela" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (non artefatto) bersaglio di questo incantesimo, se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente dall'incantatore (non rivela gli incantesimi esatti ma soltanto il numero e la potenza delle auree magiche, non rivela nemmeno parole d'attivazione o eventuale maledizioni presenti sull'oggetto).

Illusione Minore

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, vide quid ostendam tibi! **Hypno!**"

L'incantatore riesce a riprodurre, nella mente di un soggetto, un'immagine, un suono o un odore, che sono in tutto simili alla realtà per il bersaglio.

Ipnoti

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1min.

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, illam mentem obnubile ut fiam dominus eius **Hypno!**"

La creatura, se senziente e dall'intelligenza normale, è completamente assoggettata al controllo dell'incantatore, ma non può intraprendere azioni auto-lesionistiche o comunque contrarie alla propria indole o al proprio pensiero, terminato l'effetto il soggetto mantiene la memoria degli eventi.

Lama Eterea

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Un oggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, meum ferrum aethereum!"

L'incantatore, toccando un'arma, è in grado di renderne la lama di un elemento specifico (fuoco, ghiaccio, ecc..). Per 10 minuti dall'incantesimo la lama toccata sarà dell'elemento scelto e farà la relativa chiamata.

NB. Questo incantesimo può funzionare anche sugli strumenti musicali utilizzati come arma fisica.

Maledire

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 ora

Area d'effetto: un soggetto/oggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, errat maledictus et foetidus! **Maledire!**"

L'incantatore indica un oggetto o un soggetto maledicendolo. L'oggetto maledetto attirerà qualsiasi creatura malvagia intorno al bersaglio nel raggio di 10 metri per un'ora (Comunicare il soggetto/oggetto maledetto ad un arbitro).

Mani brucianti

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1,5 m davanti all'incantatore

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, has manus urere ut meas hostes ardeant" (**Dichiarare i danni**) **"Mass Fire!"**

Dalle mani dell'incantatore si genera un cono frontale che infligge un danno da fuoco ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 danni).

NB. Al primo livello i bersagli di questo incantesimo subiranno un danno, al terzo 2, al quinto 3 e così via fino a 5 danni.

Onda Tonante

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, descendere humi meo! **Strike Down!**"

L'incantatore crea un'onda di forza che, scagliata contro un bersaglio, lo sbilancia con forza.

Sigillo

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Permanente/Variabile

Area d'effetto: 1 Oggetto/1 Soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, signum meum incide ut id possim invenire quocunque sit"

Con questo incantesimo l'incantatore può imprimere, in maniera visibile o invisibile, un sigillo personale che può essere cancellato solo magicamente, lanciato su un soggetto ha una durata di un giorno per livello dell'incantatore ed è sempre visibile (max. 10 giorni) su un oggetto, invece, è permanente.

Sonno

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, quetem concede **Sleep!**"

Tramite quest'incantesimo, l'incantatore può addormentare una Creatura non immune al sonno e dalla normale costituzione, per un minuto.

NB. I primi 10 secondi di sonno sono di coma assoluto, la creatura non può essere svegliata se non magicamente, i restanti 50 secondi sono di sonno normale, scaduti questi il soggetto si sveglia da solo!

Suono Distorto

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, discedite a me stultus! **Repell!**"

L'incantatore riproduce un suono incredibilmente fastidioso nella testa di un bersaglio che sarà costretto ad allontanarsi dall'incantatore di tre metri.

Tocco gelido

Livello dell'incantesimo: Arcano 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. in più di carica, per livello

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, haec manus fiat nexus obscurae umbrae mortis **Zero!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si esaurisca, questa viene portata a zero punti ferita (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

NB. Su un soggetto dalla costituzione migliorata o anormale, l'incantesimo infligge 5 danni.

SECONDO CERCHIO

Blocca persona

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, retime eius progressum siste hostem meuum **Paralyze!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia magica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questo viene paralizzato per un minuto, ma può parlare, una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce.

Cancellare

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto/1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, sigillum deleme quis possit um quam id invenire" (Chiedere ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può rimuovere un sigillo presente su un oggetto o su un soggetto, anche se questo era stato impresso da un altro incantatore, nel caso in cui il sigillo sia invisibile per potersi accettare che un oggetto ne contenga uno l'incantatore deve prima lanciare l'incantesimo Identificare.

Cortina di Fumo

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, caecum inimicos meos! **Mass Blind!**"

L'incantatore crea un denso fumo davanti a sé che ricopre una zona di 3x3 metri per un minuto, tutte le persone che si trovano all'interno non riescono più a vedere a meno che non escano dalla zona colpita.

Incuti paura

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, utimam vultus meus fiat horrida persona **Fear!**"

La creatura, se senziente, è impaurita alla vista dell'incantatore, e ne fugge lontano per 20 secondi.

Infondere

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea.

Area d'effetto: 1 Arma da Mischia

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, hoc in potestate animam meam" (chiamata dell'incantesimo e/o dichiarazione dei danni)

Tramite quest'incantesimo, l'incantatore può infondere nell'arma uno e un solo incantesimo a contatto che aveva precedentemente lanciato, e che non si era ancora esaurito (Es. Tocco Gelido). L'incantesimo resterà impresso finché il colpo non sarà andato a segno.

NB. L'incantesimo funziona solo su armi da mischia NON magiche!

Invisibilità Minore

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, fac me evanescet ab omnium oculis!"

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile fin tanto che rimane immobile, solleverà il dito indice per indicare che non può essere visto. Anche tutto ciò che il bersaglio indossa e trasporta diventa invisibile. L'incantesimo termina se il bersaglio di questo si muove o se passano 10 minuti.

Nube Maleodorante

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 minuti

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, tu emittere foetida unda quae suffocat! **Mass Repell!**"

L'incantatore crea una nebbia maleodorante in un punto da lui scelto, in un'area di 3x3 metri, e tutte le persone all'interno ne rimangono disgustate e necessitano di allontanarsi da questa.

NB. Se un soggetto rimane nella zona della nube per più di un minuto sarà soggetto ad una malattia casuale.

Oblio

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, exue mentem eius aquo nuper accidit" "(dichiarare al bersaglio l'effetto dell'incantesimo)"

La creatura, se senziente e dall'intelligenza normale, rimuove dalla memoria gli eventi appena trascorsi, fino a cinque minuti prima del lancio dell'incantesimo, come se non fossero mai accaduti.

Parlare con i Morti

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: cadavere

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, nunc explica mihi quid feceris in vita!"

L'incantatore conferisce una parvenza di vita e di intelligenza a un cadavere a sua scelta situato dove può vederlo, permettendogli di rispondere alle domande che egli gli pone. Il cadavere deve avere ancora una bocca e non deve essere un non morto. L'incantesimo fallisce se il cadavere è già stato il bersaglio di questo incantesimo negli ultimi 10 giorni. Finché l'incantesimo non termina, l'incantatore può porre al cadavere un massimo di tre domande. Il cadavere sa solo quello che sapeva in vita, non è obbligato in alcun modo a fornire risposte sincere se l'incantatore gli è ostile o se lo riconosce come nemico. L'incantesimo non riporta l'anima della creatura nel suo corpo, ma soltanto lo spirito animante. Quindi il cadavere non può apprendere nuove informazioni e non conosce nulla di ciò che è accaduto dopo la sua morte.

Raggio velenoso

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, hoc ray pudendum tibi est! **Pain Poison**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore è in grado di colpire un soggetto provocandogli un forte dolore per 10 secondi, successivamente il bersaglio sarà avvelenato.

Ragnatela

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, sere imperium meum in actam maraneam **Mass Paralyse!**"

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, sia esso un soggetto o un oggetto), si crea una fitta ragnatela magica che blocca tutte le creature normali nell'area d'effetto per tutta la durata dell'incantesimo.

NB. Se la ragnatela prende fuoco, i soggetti bloccati subiscono un danno "**FIRE**" ogni 15 secondi. Essendo fatta di magia la ragnatela non può essere dissolta con il fuoco.

Scarica elettrica

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, utimam manus meae sint nubes procellosae **Double bolt!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia elettrica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 2 danni da elettricità per livello dell'incantatore max. 5 danni. una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce.

Stretta Folgorante

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, tempus est uri, fulmen percutiat te! **Double Bolt Paralyze!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia elettrica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 2 danni da elettricità e viene paralizzata.

Tocco Spettrale

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, ego te in humero pulsabo et te terrent! **Double Nox Paralyze!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 2 danni da oscurità e viene paralizzata.

Vento Distruttivo

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, percutite inimicum meum! **Strike Down!**"

L'incantatore crea un'onda d'urto che riesce a colpire un soggetto, che riesce a vedere, fino a 5 metri da lui sbilanciandolo.

Vigore

Livello dell'incantesimo: Arcano 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Numinia Onnipotentia, corpori meo vigorem dona"

L'incantatore acquisisce una costituzione potenziata aggiungendo 2 punti ferita al suo totale, massimo 8 Pf.

TERZO CERCHIO

Dissolvi magie

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia beneficium solve summum **Counter!**"

Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1°, 2°, 3° e 4°!

Individuazione del magico

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10 metri in una direzione

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia quodvis si dederis mihi visum est!" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'incantatore ha un'immediata visione degli oggetti magici presenti nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo.

Localizzazione

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia ut manus mea deducat me quid amisi" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può localizzare i sigilli personali che aveva precedentemente impresso sugli oggetti o sui soggetti (se non si è già esaurito o disincantato) individuandone direzione e distanza esatta di ognuno di essi, senza però riuscire a distinguerli fra loro.

Oscurità Profonda

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, Praecipio ut caecus sitis die ac nocte! **Natural Blind!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, lo acceca in maniera permanente. Se il soggetto non viene guarito o medicato rimane con la condizione di cecità.

Palla di fuoco

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia conferinges ignes mei manes! **Penta Fire Mass Strike Down!**"

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danni da fuoco e impatto.

Piccoli Meteoriti

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, situla petrarum excavant te! **Penta Through Mass Strike Down!**"

Sul bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una pioggia di pietre che infligge 5 danni da perforazione in una zona di 3x3 metri.

Proiettile Glaciale

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, Iaculare hoc projectum glacie inimicum meum! **Tria Trought Freeze!**"

L'incantatore crea un dardo di ghiaccio che è in grado di superare ogni tipo di protezione sia magica che non e congelare istantaneamente il soggetto colpito.

Risucchio

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, Nunc vado ad me ut vita tua! **Penta Drain Nox!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 5 danni da oscurità che vengono trasferiti sull'incantatore donandogli un pari ammontare di PF temporanei.

Scudo Etereo

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, protege me ab inimicis meis!"

L'incantatore crea, intorno a sé, una coltre di un elemento specifico (Fuoco, Fulmine, ecc...) che lo protegge da quell'elemento per 10 minuti.

Sfocatura Arcana

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula Arcana: “Suprema Onnipotentia, quod putatis vos esse iam non est!”

L'incantatore concentra la sua energia arcana su sé stesso, questa energia resterà concentrata per 5 min prima di disperdersi e renderà il bersaglio in grado di schivare uno ed un singolo attacco. L'incantesimo si esaurisce se si schiva un attacco “Slide” o se i 5 minuti si esauriscono.

NB. Finché l'incantatore sarà permeato dell'energia di questo incantesimo gli sarà impossibile sovrapporle un altro uguale.

Silenzio Tombale

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Arcana: “Suprema Onnipotentia, meo praecepto clausus! **Silence!**”

L'incantatore concentra la sua energia arcana su un soggetto che riesce a vedere facendo in modo che non emetta nessun suono per un minuto.

Tentacolo Abissale

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Arcana: “Suprema Onnipotentia, tua virtus super eum! **Penta Strike down!**”

L'incantatore evoca un tentacolo che, ergendosi dalla terra, spinge un soggetto, bersaglio di questo incantesimo, con incredibile forza provocandogli anche una pesante ferita da botta.

Terrore

Livello dell'incantesimo: Arcano 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: “Suprema onnipotentia, hostibus metu suum mortalem mei!” **“Mass Fear!”**

Le creature (se senzienti) sono impaurite alla vista dell'incantatore, e ne fuggono lontano per 20 secondi

QUARTO CERCHIO

Abisso Tentacolare

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula Arcana: “Suprema Onnipotentia, terreantur inimici mei, cum videant me! **Mass Fear Paralyze!**”

L'incantatore evoca dei tentacoli scuri che, ergendosi dalla terra, afferrano i bersagli nell'area immobilizzandoli e li terrorizzano.

Analizzare Wort

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Arcana: “Suprema onnipotentia inverece et estus potentia conferite et cuerem rivela **“Analizzare Wort”**”
(Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (**non artefatto**) bersaglio di questo incantesimo, se magico o comunque contenente magia, viene rivelato mentalmente dall'incantatore in tutti i suoi dettagli, l'analisi rivela persino gli incantesimi esatti lanciati sull'oggetto, le parole d'attivazione o le maledizioni presenti sull'oggetto.

Blocca mostri

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Campo visivo

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia retine eius moestus sistet eites nemo meum **Mass Paralyze!**"

L'incantatore crea un cono di energia arcana che, investendo i bersagli davanti a lui, li paralizza se questi non sono umanoidi o facenti parti delle normali razze presenti nel manuale base.

Cerchio di Morte

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ut te tenebrae flammae abyssi detrahant! **Mass Deca Nox!**"

L'incantatore concentra l'energia negativa intorno a lui e, indicando una zona, crea un raggio sprigionandola tutta insieme, le creature nella zona indicata subiscono 10 danni da oscurità.

Contagio

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ut putrescat caro tua in venenum nihili! **Mass Poison Strike Down!**"

L'incantatore concentra l'energia negativa intorno a lui e, indicando una zona, crea un raggio sprigionandola tutta insieme, le creature nella zona indicata vengono sbalzate a terra e l'energia oscura le avvelena.

Cortina Velenosa

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ut putrescat caro tua in venenum nihili! **Mass Poison Blind!**"

L'incantatore crea un denso fumo verde e velenoso davanti a sé che ricopre una zona di 3x3 metri per un minuto, tutte le persone che si trovano all'interno non riescono più a vedere a meno che non escano dalla zona colpita e sono avvelenati.

NB. Superato il minuto, se il veleno non sarà stato trattato porterà, i soggetti avvelenati a 0 pf.

Metamorfosi

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Un ora

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, varias species et fac me diversum fac vultus meos similes vel dissimiles!"

L'incantatore è in grado di cambiare la razza o alcuni dettagli fisici di un soggetto rendendolo irriconoscibile per un'ora. Oltretutto l'incantatore è in grado di riprodurre l'aspetto di una persona che ha già visto sul soggetto bersaglio di questo incantesimo.

Ondata Tellurica

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Tocco

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ego praecipio tibi ut sedeas super terram! **Mass Strike Down Improved!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia arcana e, toccando il suolo, riesce a generare un forte terremoto che sbilancia ogni creatura intorno all'incantatore in una zona di 5x5 metri.

NB. La chiama improved in questo caso fa in modo che nemmeno gli esseri eterei, o coloro che riescono ad eseguire schivate eccezionali, possano esserne immuni.

Richiamo

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia testor cara mihi signum!" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può richiamare al suo cospetto uno dei sigilli personali che aveva precedentemente impresso su di un oggetto o un soggetto (se non si è già esaurito o disincantato) a condizione che lo stesso si trovi sullo stesso piano dell'incantatore e che non sia in qualche modo trattenuto o impedito a muoversi.

Tempesta di ghiaccio

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Suprema onnipotentia, get vires ragnorum aquilonis et viribus incumbo meis!" "**Penta Ice Mass Paralyze!**"

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che compre un'area di 3 metri di raggio a partire dal bersaglio, che infligge 5 danni da botta paralizzando le creature colpite per un minuto.

Tempesta di Saette

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, Imploro fulmina et fulmina ut te prohibeam! **Mass Deca Bolt Paralyze!**"

L'incantatore crea una tempesta che si abbatte su una zona che riesce a vedere colpendo tutti quelli che sono al suo interno in un'area di 3x3 metri, ferendoli e paralizzandoli

Terrore Psicologico

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, terret inimicos meos visiones pravas! **Mass Fear Pain!**"

L'incantatore riesce a ricreare, nella mente dei suoi nemici, ricordi traumatici, suoni inquietanti e immagini disturbanti che li intimoriscono facendogli anche subire un forte dolore, come se fosse reale.

Visione del vero

Livello dell'incantesimo: Arcano 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10 metri in una direzione

Formula Arcana: "Suprema Onnipotentia, ostendit mihi quidquid latet!" (Chiedere dettagli ad un Master)

L'incantatore ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo.

QUINTO CERCHIO

Bloccare il tempo

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 20 secondi

Area d'effetto: Zona (chiedere a Master)

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia meam industriam ac spatium, res poterit stare **Stop!**"

Con questo incantesimo l'incantatore può "virtualmente" bloccare il tempo per venti secondi (conteggiati da un arbitro), in questo tempo "inesistente", l'incantatore può muoversi e intraprendere azioni, ma non può interagire con la materia circostante, poiché l'incantatore si trova in una frazione temporale differente, l'incantatore può persino lanciare incantesimi, ma quest'ultimi cominceranno a funzionare non appena terminato l'effetto di Bloccare il tempo, che l'incantatore sia presente o meno nel luogo di lancio di quest'ultimi.

N.B. Le creature che viaggiano o vivono in frazioni di tempo differenti da quella normale sono immuni agli effetti di questo incantesimo, inoltre se un altro incantatore sovrappone lo stesso incantesimo durante il lancio, anch'esso si trasferisce nella stessa frazione di tempo, per cui entrambi gli incantatori potranno interagire fra loro secondo le limitazioni dell'incantesimo.

Controllare Morto

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: un'ora

Area d'effetto: un cadavere

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, precipio tibi ut evigiles ad mandatum meum!"

Questo incantesimo permette di comandare le creature morte riesumandole per un'ora, con la metà dei loro punti ferita. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua si stia parlando. Anche se la comunicazione verbale non è possibile, i morti controllati non attaccano l'incantatore ma gli obbediscono. I soggetti controllati in questo modo mantengono classi, talenti ed abilità che avevano in vita e possono usufruirne se non sono esauriti. Non è possibile riesumare in questo modo lo stesso cadavere. Alla fine dell'incantesimo i morti controllati tornano morti.

Convocazione

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Divina: "Imperium Onnipotentia Sinite me commonere quod perierat" (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può richiamare al suo cospetto uno dei sigilli personali che aveva precedentemente impresso su un oggetto o un soggetto (se non si è già esaurito o disincantato) su qualunque piano si trovi.

Desiderio limitato

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Nessuno

Formula Divina: "Imperium Onnipotentia ut essentia traslatum esse, apud praepotentis voluptas mihi obviam **Time Freeze!**"

Con questo incantesimo l'incantatore si trasferisce su un semi-piano per richiamare al suo cospetto un'entità esterna (di solito un Djinni o un Efreeti) a cui chiedere aiuto, secondo antichi patti l'entità è costretta (che lo voglia o meno) ad esaudire un desiderio dell'incantatore, qualsiasi cosa l'incantatore dica può essere assimilata come il desiderio in questione, quindi l'incantatore deve prestare molta attenzione a ciò che dice fintanto si trova su questo semi-piano. Una volta formulato il desiderio l'entità valuterà o meno la possibilità di realizzarlo, se il desiderio richiede un potere maggiore di quello dell'entità, questa chiederà che si formuli un desiderio differente, in caso contrario il desiderio verrà istantaneamente realizzato, l'entità sarà libera di tornarsene nel proprio piano e l'incantatore farà ritorno al piano di provenienza nello stesso istante in cui era scomparso, come se nulla fosse successo, ad occhi ignari l'effetto di questo incantesimo non fa altro che disturbare l'immagine dell'incantatore per qualche istante.

N.B. Poiché esistono diverse entità legate a questo incantesimo, sia buone che malvagie, si consiglia molta cautela nella formulazione del desiderio, dato che l'entità potrebbe sfruttare l'eventuale ambiguità del desiderio per fare del male all'incantatore stesso.

N.B.2 Poiché l'incantesimo sfrutta energie molto potenti, oltre al normale costo in Punti Magia, l'incantesimo assorbe dall'incantatore un ammontare di PE pari al costo di lancio dell'incantesimo stesso, più eventuali costi in PE relativi al desiderio.

Fulmine

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, Validum et clarum fulmen voco te percutere! **Double Deca Bolt Paralyze!**"

L'incantatore concentra l'energia arcana di un elemento indicando un soggetto o un oggetto che riesce a vedere e sprigionando l'energia raccolta in un unico e potente fulmine. Il bersaglio colpito sarà paralizzato per un minuto e subirà 20 danni di tipo elettrico.

Invisibilità Superiore

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, nunc evanescet et non potes videre me!"

Una creatura toccata dall'incantatore diventa invisibile per 10 minuti ed è anche capace di muoversi o correre. Anche tutto ciò che il bersaglio indossa e trasporta diventa invisibile. L'incantesimo termina se il bersaglio lancia un incantesimo, tocca qualcosa o qualcuno o parla.

Passo velato

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: personale

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, semel hic, semel illic et semper est mirum! **Stop!**"

L'incantatore fa un elegante piroetta danzante, viene avvolto da una cortina argentata ed è in grado di teletrasportarsi entro 15 metri in un luogo che sia in grado di vedere.

Pietrificazione Minore

Livello dell'incantesimo: Arcano Invocazione 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 2 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, scis cum dicunt utiliorem te lapidem, nunc es lapis! **Petrify!**"

L'incantatore concentra un raggio di energia arcana verso un soggetto pietrificandolo momentaneamente, per due minuti.

Sciame di meteore

Livello dell'incantesimo: Arcano 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula Arcana: "Imperium onnipotentia, obsecro universi exercitus cum suis copiis contra potentiam destruere iacio sub inimicus nemus mihi!" **"Double Deca Mass Strike Down!"**

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta meteorica che compre un'area di 3 metri di raggio a partire dal bersaglio, le meteore infliggono 20 danni.

Silenzio Esplosivo

Livello dell'incantesimo: Arcano Illusione 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, ad mandatum meum, omnes quiescam! **Mass Silence!**"

L'incantatore concentra la sua energia arcana su più soggetti che riesce a vedere facendo in modo che non emettano nessun suono per un minuto.

Stupore

Livello dell'incantesimo: Arcano Evocazione 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, inspice, te numquam vidi aliquid tam mirabile! **Unable!**"

L'incantatore evoca per un istante una creatura o un oggetto incredibile, il bersaglio di questo incantesimo ne rimane talmente sorpreso da non riuscire a concentrarsi per i successivi 5 minuti.

Tocco del Vampiro

Livello dell'incantesimo: Arcano Necromanzia 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Arcana: "Imperium Onnipotentia, nunc fraudem magicam tibi ostendam et postea minorem senties! **Drain livello!**"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, riesce per una volta al giorno a risucchiare un livello.

LISTA DEGLI INCATESIMI DIVINI

Ordinati per dominio

Notazione: La formula deve essere detta interamente e correttamente ad un tono di voce udibile da chi vi sta accanto, la chiamata, ed eventuale effetto, va letteralmente urlato; nel caso in cui un incantesimo non abbia chiamata o non descrive le azioni da intraprendere, bisogna rivolgersi ad un master o un arbitro prima di lanciare l'incantesimo!

Caricare un incantesimo: solitamente questo è indicato per tutti quegli incantesimi al tocco, una volta formulato, l'incantesimo rimane attivo sulla mano principale dell'incantatore per 3 minuti poi, se non usato, si disperde.

Amore

Affascinare

Livello dell'incantesimo: Amore 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 1 ora

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che il tuo cuore ceda al grande amore! **Charme!**”

Il sacerdote con uno sguardo pieno di affetto, incanterà il bersaglio di questo incantesimo con la sua straordinaria bellezza e leggiadria rendendolo assuefatto a lui come se ne fosse innamorato per un'ora.

NB. Il bersaglio non è ipnotizzato e mantiene il suo carattere e le sue preferenze continuando a giocare come sempre, semplicemente il sacerdote sarà la persona che ama.

Campo di Speranza

Livello dell'incantesimo: Amore 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 minuti

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula Divina: “<nome divinità> che il tuo sguardo si posi sui tuoi fedeli e li soccorra!”

Il sacerdote crea una zona circolare con un raggio di 1,5 metri intorno a lui e tutti gli incantesimi di cura utilizzati all'interno di questa zona avranno un effetto raddoppiato sia come tempi che come punti ferita ripristinati.

Proiettile di Guarigione

Livello dell'incantesimo: Amore 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> dio dell'amore che questo dardo ti colpisca al cuore! **Deca Heal!**”

Il sacerdote posiziona le mani una davanti all'altra con i palmi rivolti verso l'esterno e, tramite l'incantesimo, creerà un proiettile a forma di cuore che raggiungendo un soggetto lo curerà di 10 punti ferita.

Amore Senza Orizzonti

Livello dell'incantesimo: Amore 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Una creatura

Formula Divina: “<nome divinità> nobile divinità dell'amore ristora questo tua povera creatura! **Counter!**”

Il sacerdote è in grado di curare le alterazioni di status negative, come per esempio paralisi, pietrificazione, avvelenamento e sonno.

NB. Le alterazioni come la paralisi naturale del druido non saranno curabili perché in quel particolare caso sono dei rampicanti a tenere fermo il bersaglio e non uno status effettivo sulla sua persona.

Amore Salda Ossa

Livello dell'incantesimo: Amore 5°

Raggio d'azione:

Durata: Istantanea

Area d'effetto:

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> io invoco il potere dell'amore affinché discenda su di lui e lo risani colmandolo del suo potere!

Questo incantesimo richiede una gran concentrazione, imponendo le mani sulla parte con l'osso frantumato della creatura che si sta curando, risanerà la ferita e l'osso. Se la creatura è morente, quindi con un totale di punti ferita che va da -1 a -9, questo incantesimo sarà anche in grado di ridestarla ad 1 punto ferita.

Bene

Protezione dal Male

Livello dell'incantesimo: Bene 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “<nome divinità> luce del bene, proteggi questa creatura!”

La mano principale del sacerdote si carica di energia positiva, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, gli dona una protezione che allontana da questo qualunque creatura maligna ed usufruisce per un minuto della chiamata “**Repell**”.

Cerchio Magico Contro il Male

Livello dell'incantesimo: Bene 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 3 creature

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> proteggi i tuoi seguaci dal male!”

Il Sacerdote è in grado di benedire sé stesso e un massimo di due persone a sua scelta, queste creature beneficeranno dell'incantesimo “Protezione dal Male”.

Barriera di Lame

Livello dell'incantesimo: Bene 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3 metri davanti al sacerdote

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che i miei nemici non possano passare! Penta Trough Lumos!”

Il sacerdote crea un muro verticale di lame affilate turbinanti, fatte di energia divina, chiunque entra in contatto con questa barriera subirà 5 danni perforanti e luminosi BELLISSIMI E BUONI!

Parola Sacra

Livello dell'incantesimo: Bene 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Creature malvage

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> vi ordino di fermarvi o malvagi e con la sua sacra luce io vi colpisco!

Mass Paralyze Penta Drain!

Qualsiasi creatura malvagia che senta la parola sacra, scelta dal sacerdote, subisce l'effetto di paralisi e il risucchio delle proprie energie vitali, 5 danni luminosi, che verranno trasferite a guarire altrettante creature buone nella stessa area.

Aura Sacra

Livello dell'incantesimo: Bene 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: personale

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità>

Il sacerdote viene ricoperto dalla luce della sua divinità e diventa talmente tanto luminoso che assorbe qualsiasi incantesimo, sia questo arcano, divino o spirituale, entro il 3° cerchio.

Caos

Accecate

Livello dell'incantesimo: Caos 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> invoco il potere divino e annebbio la tua vista” “**Blind!**”

La creatura bersaglio è accecata per 20 secondi, può muoversi e intraprendere azioni, ma rigorosamente ad occhi chiusi.

Oblio

Livello dell'incantesimo: Caos 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: “Per il potere di < nome divinità> ti ordino di dimenticare”

La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) rimuove dalla memoria gli eventi appena trascorsi, fino a cinque minuti prima del lancio dell'incantesimo, come se non fossero mai accaduti.

Innescare furia

Livello dell'incantesimo: Caos 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: “Per il potere di <nome divinità> ordino che il giudizio si offuschi!”

La creatura entra in stato di Furia secondo gli effetti dell'omonima abilità.

Demenza

Livello dell'incantesimo: Caos 4°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: “Con il potere che scaturisce dalle mie mani e l'aiuto del divino <Nome Divinità> io ti segrego sigillandoti!” “Unable!” (specificare il tempo)

La creatura (se senziente) non è più in grado di usare nessuna delle sue abilità o talenti, comprese le sue capacità di classe, gli incantesimi, ecc.

Cerchio del caos

Livello dell'incantesimo: Caos 5°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3 metri dall'incantatore

Formula Divina: “Con l'ausilio delle oscure forze, ti chiedo o potente <nome divinità> di creare una nebbia che incateni la loro vita” “**Mass Unable!**” (specificare il tempo)

Tutte le creature colpite, se senzienti, non sono più in grado di usare nessuna delle loro abilità o talenti, comprese le loro capacità di classe, gli incantesimi, ecc.

Conoscenza

Identificare

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: “<Nome Divinità> dona luce ai miei occhi” (Chiedere dettagli ad un Master)

L'oggetto (non artefatto) bersaglio di questo incantesimo, se magico, o comunque contenente magia viene rivelato mentalmente dal sacerdote (non rivela gli incantesimi esatti ma soltanto il numero e la potenza delle auree magiche, non rivela nemmeno parole d'attivazione o eventuale maledizioni presenti sull'oggetto).

Presagio

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 2°/ Desiderio 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: “Ti prego <nome divinità> illuminami nel cammino!”

Tramite questo incantesimo il sacerdote ottiene un'immediata sensazione (positiva o negativa) fornitagli dalla propria Divinità, sulla prossima azione che intende intraprendere.

Visione del vero

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10 metri in una direzione

Formula Divina: “<nome divinità> rivela ai miei occhi tutto ciò che gli è nascosto!” (Chiedere dettagli ad un Master)

L'incantatore ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo.

Premonizione

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Ti prego <nome divinità> dio della conoscenza mostrami ciò che avverrà nel futuro che vivrò!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore vede una serie di immagini che gli descrivono un particolare evento dell'immediato futuro (chiedere a un Master).

Comunione

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Mio/a sommo/a supremo/a dio/dea, tu che spesso mi hai guidato nel mio cammino, ti prego dammi le risposte che cerco e aiutami a mantenere la strada giusta per seguire in tutto e per tutto i tuoi insegnamenti, donami la veggenza ai miei occhi e rispondi alla mia invocazione, solo una risposta a uno dei tuoi figli <Domanda>" (Chiedere dettagli ad un Master)

Tramite questo incantesimo l'incantatore può mentalmente effettuare una domanda alla propria Divinità, ricevendo una semplice e immediata risposta: sì o no.

Desiderio

Benedizione

Livello dell'incantesimo: Desiderio 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che i miei nemici rimangano lontani da me!"

Il sacerdote richiama a sé il potere del desiderio allontanando da sé tutte le creature che non desidera gli stiano accanto, questo gli dona una protezione che allontana qualunque creatura scelta da lui ed usufruisce per un minuto della chiamata "Repell".

Presagio

Livello dell'incantesimo: Conoscenza 2°/ Desiderio 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Ti prego <nome divinità> illuminami nel cammino!"

Tramite questo incantesimo il sacerdote ottiene un'immediata sensazione (positiva o negativa) fornitagli dalla propria Divinità, sulla prossima azione che intende intraprendere.

Tocco del Sogno

Livello dell'incantesimo: Desiderio 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che i tuoi sogni riaffiorino e la tua mente ceda al sonno! **Natural Sleep!**"

Tramite quest'incantesimo, il sacerdote può addormentare un soggetto per 5 minuti nella quale sarà impossibile sveglierlo se non magicamente.

Rigenerare

Livello dell'incantesimo: Desiderio 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 min

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> risana le tue ferite e prosegui nella strada dei desideri!"

Il sacerdote può concentrare l'energia divina su un soggetto desiderando che questo smetta di sanguinare, il bersaglio di questo incantesimo recupererà un punto ferita al minuto e non potrà superare la sua soglia massima di punti ferita.

Desiderio Minore

Livello dell'incantesimo: Desiderio 5°

Raggio d'azione:

Durata: Istantanea

Area d'effetto:

Formula Divina: “<nome divinità> ti invoco, necessito di dialogare con te per esaudire un mio sogno ed un mio desiderio”

Con questo incantesimo il sacerdote si trasferisce sul piano dei sogni innanzi al dio dei sogni e dei desideri, a cui chiedere aiuto, secondo antichi patti l'entità è in grado di esaudire un desiderio, qualsiasi cosa l'incantatore dica può essere assimilata come il desiderio in questione, quindi il sacerdote deve prestare molta attenzione a ciò che dice fintanto si trova su questo piano. Una volta formulato il desiderio l'entità valuterà o meno la possibilità di realizzarlo, se il desiderio richiede qualcosa che stravolgerebbe le leggi divine, questa chiederà che si formuli un desiderio differente, in caso contrario il desiderio verrà istantaneamente realizzato e il sacerdote farà ritorno al piano di provenienza nello stesso istante in cui era scomparso, come se nulla fosse successo, ad occhi ignari l'effetto di questo incantesimo non fa altro che disturbare l'immagine del sacerdote per qualche istante.

N.B. Poiché l'incantesimo sfrutta energie molto potenti, oltre al normale costo in Punti Magia, l'incantesimo assorbe dall'incantatore un ammontare di punti esperienza pari al costo di lancio dell'incantesimo stesso.

Distruzione

Frantumare

Livello dell'incantesimo: Distruzione 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: “<Nome divinità> annienta ciò che mi è avverso” “**Shatter!**”

Tramite questo incantesimo l'incantatore può letteralmente ridurre in pezzi un qualsiasi oggetto (non-magico) con cui entra in contatto.

Infligi ferite

Livello dell'incantesimo: Distruzione 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: “<nome divinità> supremo/a dio/dea della vendetta e della distruzione, carica le mie mani di oscuro potere affinché possa distruggere il mio nemico, fai di lui solo carne vuota, che il mio tocco possa togliergli le forze che ha adesso e renderlo inutile.” “**Drain!**” (specificare il numero di danni)

Tramite questo incantesimo l'incantatore infligge un numero di danni pari al livello dell'incantatore (max 10 Pf).

Disintegrale

Livello dell'incantesimo: Distruzione 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: “<Nome divinità> Signore/a della guerra e distruzione donami il potere di abbattere il mio nemico, e che di lui nulla rimanga affinché la sua anima entri nelle tue schiere”

Tramite questo incantesimo l'incantatore disgrega il corpo di un soggetto appena deceduto, del corpo non rimane alcuna traccia, nemmeno le ceneri.

Colpo devastante

Livello dell'incantesimo: Guerra 4° / Distruzione 4°

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: “<Nome divinità> Sono stato sempre un uomo retto e giusto nei tuoi confronti e mai sleale, un uomo che conosce bene il tuo potere. Ti chiedo di mandarmi il tuo potere per colpire il mio avversario”

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce gli effetti di un colpo di tipo “Crash!” (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Frantumare superiore

Livello dell'incantesimo: Distruzione 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Oggetto

Formula Divina: "Per <Nome Divinità> che il tuo potere mi illumini al fine di distruggere ciò che non si deve. Che la tua forza guidi il mio colpo" "**Shatter Enchanted!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore può letteralmente ridurre in pezzi un qualsiasi oggetto con cui entra in contatto, compresi gli oggetti magici (non artefatto).

Fortuna

Presagio

Livello dell'incantesimo: Fortuna 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Ti prego <nome divinità> illuminami nel cammino!"

Tramite questo incantesimo il sacerdote ottiene un'immediata sensazione (positiva o negativa) fornitagli dalla propria Divinità, sulla prossima azione che intende intraprendere.

Briciolo di Fortuna

Livello dell'incantesimo: Fortuna 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 1 giorno

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che la fortuna ti sorrida!"

Il sacerdote è in grado di lanciare su un soggetto una protezione, la durata è di una giornata, il bersaglio di questo incantesimo viene baciato dalla fortuna nel caso gli sia inferto uno e un singolo colpo in maniera fatale, quindi un colpo lo rende morente a -1Pf massimo -9 Pf, ritornerà stabile a 0 Pf. Una volta risolto l'effetto l'incantesimo si esaurisce.

NB. Se il colpo inferto dovesse causare la morte del personaggio con la chiamata "Death" o il danno negativo di -10 Pf, il personaggio non potrà beneficiare di questo incantesimo poiché risulta morto sul colpo e non morente.

Sorriso Affascinante

Livello dell'incantesimo: Fortuna 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 giorno

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> adesso saremo inseparabili! **Charme Amicizia!**"

Il sacerdote è in grado, dopo aver recitato la formula, di fare un sorriso inebriante che convince il bersaglio di questo incantesimo di essere l'amico più fidato del sacerdote, a quel punto il bersaglio farà qualsiasi cosa in suo potere per tenere al sicuro il sacerdote.

NB. Il bersaglio non è ipnotizzato e mantiene il suo carattere e le sue preferenze continuando a giocare come sempre, semplicemente il sacerdote sarà il suo amico più fidato.

Riposo Fortunato

Livello dell'incantesimo: Fortuna 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> ho bisogno del tuo aiuto e la tua fortuna ti prego guarda il tuo fedele"

Il sacerdote è in grado, concentrandosi e ripetendo la formula tre volte, di incanalare l'energia fornita dalla sua divinità per ripristinare la metà dei suoi punti fede solo se questi sono pari o inferiori a 2.

Fortuna Sfacciata

Livello dell'incantesimo: Fortuna 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 1 giorno

Area d'effetto: 1 soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> invoco la tua fortuna per fronteggiare queste avversità!"

Il sacerdote è in grado di lanciare su un soggetto una protezione, la durata è di una giornata, il bersaglio di questo incantesimo viene baciato dalla fortuna nel caso gli sia inferto uno e un singolo colpo in maniera letale, quindi un colpo che dovesse causare la morte del personaggio, ritornerà stabile a 0 Pf. Una volta risolto l'effetto l'incantesimo si esaurisce.

Forza

Forza Straordinaria

Livello dell'incantesimo: Forza 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “<nome divinità> donami la tua forza! **Strike Down!**”

La mano principale del sacerdote si carica di energia, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, il bersaglio toccato diventa in grado di impugnare con una sola mano anche armi che necessitano di due mani per essere impugnate, per 5 min, e di spingere al suolo, ovviamente simulando un colpo caricato, chiunque effettuando la chiamata Strike Down.

NB. Anche dopo aver effettuato lo sbilanciamento si rimane in grado, per i minuti restanti, di sollevare pesi o armi che normalmente non si riuscirebbero a sollevare.

Veste Magica

Livello dell'incantesimo: Forza 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5 min per livello del sacerdote

Area d'effetto: personale

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> proteggimi dai miei nemici! **Armatura!**”

Il sacerdote acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante (+4pf). Un colpo in grado di distruggere armature dissolve l'incantesimo.

Resistenza d'Acciaio

Livello dell'incantesimo: Forza 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: personale

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> dio dalla forza inenarrabile, aiutami a resistere ai miei nemici!”

Il sacerdote riesce a rendere la sua pelle simile all'acciaio divenendo così resistente ai colpi da arma da taglio, esclusi i colpi inferti con un'arma artefatto, e le armi normali. Un colpo in grado di tagliare di netto un arto, come quelli effettuati con la chiamata Cut, dissolvono l'incantesimo.

Colpo Paralizzante

Livello dell'incantesimo: Forza 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che il tuo corpo tema il suo sacro nome! **Natural Paralyze!**”

La mano principale del sacerdote si carica di energia, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, il bersaglio toccato rimane paralizzato per 5 minuti.

Colpo Frastornante

Livello dell'incantesimo: Forza 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “Con la divina forza di <nome divinità> ti renderò inerme contro lui e i suoi seguaci! **Unable!**”

Il sacerdote è in grado di infondere nella sua mano o su un'arma l'energia divina della sua preghiera, il colpo inferto successivamente, renderà il bersaglio che lo riceve impossibilitato ad eseguire qualunque azione se non quella di muoversi, parlare e difendersi.

Guerra

Armatura

Livello dell'incantesimo: Guerra 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: “<Nome divinità> donami il potere di resistere ai miei nemici”

Il sacerdote acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante ricevendo 4 punti ferita virtuali da aggiungere al suo totale. Un colpo in grado di distruggere armature o oltrepassarle dissolve l'incantesimo.

Vigore

Livello dell'incantesimo: Guerra 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Invoco il potere di <Nome Divinità> che mi doni vigore!"

L'incantatore acquisisce una costituzione potenziata aggiungendo 2 punti ferita al suo totale, massimo 8 Pf.

Arma magica

Livello dell'incantesimo: Guerra 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 2min+1min per livello dell'incantatore

Area d'effetto: 1 Arma Impugnata

Formula Divina: "<Nome divinità> nel tuo nome raccolgo l'energia, nel tuo nome trasferisco il potere, nel tuo nome trasformo la materia. Che il potere e l'energia si fondano in quest'arma"

Per tutta la durata dell'incantesimo l'arma impugnata dall'incantatore è dichiarata magica ("Enchanted").

Colpo devastante

Livello dell'incantesimo: Guerra 4° / Distruzione 4°

Raggio d'azione: tocco

Durata: 1min. per livello dell'incantatore

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<Nome divinità> Sono stato sempre un uomo retto e giusto nei tuoi confronti e mai sleale, un uomo che conosce bene il tuo potere. Ti chiedo di mandarmi il tuo potere per colpire il mio avversario"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce gli effetti di un colpo di tipo "Crash!" (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Inno glorioso

Livello dell'incantesimo: Guerra 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 2 min +1 min per livello dell'incantatore

Area d'effetto: 2 metri dall'incantatore

Formula Divina: "Con il potere di <nome divinità> dio/ea della guerra, che le nostre armi ci siano compagne!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore e tutte le creature intorno a lui godono della chiamata "Tria" ad ogni colpo che infliggono.

Legge

Rivela menzogne

Livello dell'incantesimo: Legge 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Concentrazione e Tocco continuo

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<nome divinità> mostrami ciò che è vero!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore costringe il soggetto bersaglio a dire la verità, nonostante l'incantesimo, il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

NB. L'incantesimo avrà effetto finché il soggetto sarà toccato e la concentrazione sarà interpretata.

Blocca persona

Livello dell'incantesimo: Legge 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula: "Per il potere conferitomi da <nome divinità> che il mio nemico si blocchi davanti a me" "Paralyze!"

La mano principale del sacerdote si carica di energia divina, se l'incantatore tocca con la suddetta mano un umanoide dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questo viene paralizzato per un minuto, ma può parlare (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Blocca mostri

Livello dell'incantesimo: Legge 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Che il potere della dea suprema <nome divinità> mi aiuti a fermare l'avanzata dell'oscuro nemico"

"Mass Paralyze!"

La mano principale dell'incantatore si carica di energia magica, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa viene paralizzata per un minuto, ma può parlare (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce). Questo incantesimo influisce sulle creature mostruose purché siano tangibili.

Imprigionare

Livello dell'incantesimo: Legge 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 ora

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "Che il divino/a <nome divinità> ti punisca, davanti ai suoi occhi sei stolto e per suo volere con le mie mani e il potere da lei conferitami, io ti esilio a vagare in eterno nell'oscure lande del tempo!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore esilia il bersaglio toccato in un semi-piano per un'ora, il soggetto rimane in uno spazio temporale bloccato, e può essere liberato anche magicamente (se si libera naturalmente si troverà in un luogo casuale).

Libertà

Livello dell'incantesimo: Legge 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: "Con il potere di <nome divinità> dio/ea della giustizia, io ti libero dalle catene che ti imprigionano e ti dono la libertà! **Counter Improved!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore libera il bersaglio toccandolo da qualsiasi blocco condizionale come "Blocca persone", "PETRIFY", e altri effetti simili.

Male

Protezione dal Bene

Livello dell'incantesimo: Male 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> stammi lontano!"

La mano principale del sacerdote si carica di energia negativa, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, gli dona una protezione che allontana da questo qualunque creatura benigna ed usufruisce per un minuto della chiamata "**Repell**".

Scagliare Maledizione

Livello dell'incantesimo: Male 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 ora

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> io ti maledico!"

La mano principale del sacerdote si carica di energia negativa, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, il bersaglio subisce una maledizione. La maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10 metri.

Blasfemia

Livello dell'incantesimo: Male 3°

Raggio d'azione: 5 metri

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che la malvagità ti pervada e il tuo corpo diventi immobile! **Petrify!**"

Il sacerdote intona la sua preghiera e indica un soggetto, il bersaglio della chiamata pietrificazione rimane immobilizzato per 5 minuti e tornerà normale solo se questi passano o se l'incantesimo viene disincantato in qualche modo.

Aura Sacrilega

Livello dell'incantesimo: Male 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità>

Il sacerdote crea un'area oscura intorno a sé, all'interno di quest'area non sarà possibile usare nessun potere di guarigione o incantesimi che abbiano come base la luce o il bene. Se una creatura all'interno dell'area è buona rimane accecata per tutto il tempo che si trova entro il campo d'azione di Aura Sacrilega. Essendo una zona creata intorno al sacerdote, se questi si sposta, l'aura lo seguirà.

NB. Se un incantesimo di cura o di luce viene fatto dall'esterno su un soggetto all'interno dell'aura si disperde.

Colpo Fatale

Livello dell'incantesimo: Male 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “<Nome divinità> dio oscuro del male e della distruzione aiutami a sconfiggere i miei nemici e donami l'energia per debilitarli! **Fatal!**”

La mano principale del sacerdote si carica di energia negativa, se il sacerdote tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, Il bersaglio subisce la chiamata “**Fatal**” che lo porta a -1 Pf.

Morte

Tocco gelido

Livello dell'incantesimo: Morte 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. in più di carica, per livello

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: “<nome divinità> rendi inerme il mio nemico!”

La mano principale del sacerdote si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente dalla normale costituzione prima che l'incantesimo si scarichi, questa viene portata a zero punti ferita (una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

NB. Su un soggetto dalla costituzione migliorata o anormale, l'incantesimo infligge 5 danni.

Incuti paura

Livello dell'incantesimo: Morte 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula Divina: “Con il potere di <Nome Divinità>ti ordino di fuggire al mio comando” **“Fear!”**

La creatura (se senziente) è impaurita alla vista dell'incantatore, e ne fugge lontano per 20 secondi.

Influenza sacrilega

Livello dell'incantesimo: Morte 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto Toccato

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che la tua carne ceda alla debolezza e la tua mente al delirio!” (**“Death”** allo scadere del tempo)

Tramite questo incantesimo l'incantatore ammalia il soggetto toccato, di una malattia magica che lo consumerà poco alla volta fino a togliergli la vita, il soggetto ha 24 ore di tempo per essere curato, in questo lasso di tempo si sente gradualmente più debole, come se avesse una forte influenza, fino al momento della morte; un soggetto deceduto in questa maniera risulta morto di morte naturale.

Rintocco di morte

Livello dell'incantesimo: Morte 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: “Che la tua energia svanisca e torni a me, per il potere di <nome divinità> dio della morte, la carne sia polvere e l'anima si disperda!”

Tramite questo incantesimo l'incantatore disgrega il corpo di un soggetto appena deceduto. Del corpo non rimane alcuna traccia, nemmeno le ceneri, l'incantatore assorbe così le ultime energie del soggetto rigenerando tutti i propri Pf.

Urlo della banshee

Livello dell'incantesimo: Morte 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto davanti all'incantatore

Formula Divina: “<nome divinità> supremo signore della morte, manda uno dei tuoi emissari e prendi questa, inutile, vita che il tuo servo ti offre in olocausto per dimostrarti devozione!” **“Death!”**

Tramite questo incantesimo l’incantatore richiama uno spirito sofferente, a metà fra la vita e la morte, che gioisce nell’annientare la vita altrui con le sue urla, una banshee appare fra il soggetto e l’incantatore, l’urlo può essere udito soltanto dal soggetto dell’incantesimo, che in questo modo muore immediatamente, la banshee scompare subito dopo, ma l’incantatore che ha lanciato l’incantesimo perde permanentemente l’ultimo livello acquistato.

NB. Se il soggetto bersaglio dell’incantesimo non muore in questo modo, non si perde il livello.

Musica

Ritmo Incalzante

Livello dell’incantesimo: Musica 1°

Raggio d’azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d’effetto: Personale

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> la musica mi circondi!”

Il sacerdote è in grado di incanalare l’energia data dalla sua divinità beneficiando di 2 punti ferita aggiuntivi. Questo incantesimo può essere lanciato più volte ed il totale di punti ferita aggiunti non può superare i 6 punti ferita in più.

Rintocco di Mezzogiorno

Livello dell’incantesimo: Musica 2°

Raggio d’azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d’effetto: fino a 3 soggetti

Formula Divina: ““<Nome Dinita> fai rieccheggiare il nostro sangue guerriero”

Il sacerdote è in grado di trasmettere un’aura positiva che rinforza i suoi alleati fornendogli le capacità per poter combattere in maniera più efficiente. Fino a 3 soggetti a scelta del sacerdote, che può comunque rientrare nei tre, beneficiano della chiamata **“Tria”**.

Suono “...”

Livello dell’incantesimo: Musica 3°

Raggio d’azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d’effetto: 5x5 metri

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> aiutami a zittire i nemici della musica! **Mass Silence!**

Il sacerdote crea un circolo di 5x5 metri che rende le creature al suo interno sotto l’effetto della chiamata “Silence”. Se si esce dal circolo l’incantesimo non ha più effetto sul soggetto che ne è uscito.

Castoro Tonante

Livello dell’incantesimo: Musica 4°

Raggio d’azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d’effetto: Campo visivo

Formula Divina: “Oh, sommo/a <Nome Divinità> fai rimbombare il tuo suono divino su questa terra sconsacrata **Mass Frumble!**”

Il sacerdote intona un canto che disturberà chiunque si trovi davanti a lui, il suono provocato dall’incantesimo sarà talmente acuto che tutti saranno costretti a lasciare le armi per tapparsi le orecchie.

Assolo

Livello dell’incantesimo: Musica 5°

Raggio d’azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d’effetto: fino a tre soggetti

Formula Divina: “Oh, sommo/a <Nome Dinita> potenzia il tiptap dei miei alleati e donagli la grazia di volteggiare!

Il sacerdote riesce ad aumentare la velocità e i riflessi di un massimo di 3 creature a sua scelta, può scegliere anche se stesso. I bersagli di questo incantesimo diventano incredibilmente agili per un minuto riuscendo a schivare qualsiasi attacco anche magico “Slide Enchanted”.

Protezione

Santuario

Livello dell’incantesimo: Protezione 1°

Raggio d’azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<nome divinità> proteggimi dai miei nemici!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore diviene immune alle armi normali, fintanto che rimane in concentrazione

l'incantatore viene protetto dall'incantesimo, può muoversi ma non può intraprendere nessuna azione, nemmeno parlare poiché deve continuare a pronunciare la preghiera per tutta la durata della concentrazione al fine di mantenere gli effetti dell'incantesimo.

Sfera protettiva

Livello dell'incantesimo: Protezione 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<nome divinità> proteggici dai nostri nemici!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore e tutte le creature in suo contatto godono dell'effetto dell'incantesimo

Santuario, l'incantatore è l'unico che deve mantenere la concentrazione per mantenere gli effetti dell'incantesimo anche sulle creature in suo contatto continuando a pronunciare la preghiera.

Vuoto mentale

Livello dell'incantesimo: Protezione 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Che <nome divinità> mi protegga dalle oscure arti!" "**Uneffect!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore diviene immune a tutti gli incantesimi e gli effetti di manipolazione mentale (l'incantatore può chiamare "Uneffect!" sulle seguenti chiamate a lui rivolte: Hypno.Carmine, Fear, Sleep).

NB. L'incantesimo ha durata finché l'incantatore interpreta la concentrazione.

Repulsione

Livello dell'incantesimo: Protezione 4°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Concentrazione

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Che <nome divinità> mi protegga e allontani i miei nemici **Mass Repell** "

Tramite questo incantesimo l'incantatore si ricopre di un'aura particolare, per cui tutte le creature ostili non possono avvicinarsi a più di un metro dall'incantatore (l'incantatore usufruisce della chiamata "Repell").

NB. L'incantesimo ha una durata pari all'interpretazione della concentrazione dell'incantatore.

Immunità assoluta

Livello dell'incantesimo: Protezione 5°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Richiamo a me la forza e la potenza del divino/a <nome divinità>ti prego portami in altro luogo, lontano da qui, ove potrei stare al sicuro dai miei nemici e dalle avverse circostanze. **Uneffect!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore si trasferisce fisicamente sul piano astrale, fintanto che rimane su questo piano nessuna entità corporea appartenente al piano materiale può interagire con l'incantatore, le entità appartenenti al piano astrale, vedono e interagiscono liberamente con l'incantatore; quest'ultimo può decidere in qualsiasi momento di ritornare al proprio piano.

Sangue

Sonno

Livello dell'incantesimo: Sangue 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> dormi! **Sleep!**"

Tramite quest'incantesimo, il sacerdote può addormentare un soggetto non immune al sonno e dalla normale costituzione, per un minuto.

N.B. I primi 10 secondi di sonno sono di coma assoluto la creatura non può essere svegliata se non magicamente, i restanti 50 secondi sono di sonno normale, scaduti questi il soggetto si sveglia da solo.

Richiamo del Sangue

Livello dell'incantesimo: Sangue 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che il tuo sangue si riveli!”

Tramite quest'incantesimo, il sacerdote può analizzare il sangue di un soggetto riuscendo a rivelarne la razza ed eventuali punti forti e deboli.

Morte Apparente

Livello dell'incantesimo: Sangue 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: “<Nome divinità> dea del sangue donami il potere di essere tra le tue schiere!”

Il sacerdote richiama l'energia del sangue a sé rendendosi in tutto simile ad un morto. Se sarà analizzato il suo totale di Pf risulterà essere di -10. Questa condizione è soltanto apparente ed il sacerdote sarà effettivamente cosciente al quantitativo di Pf che ha al momento del lancio dell'incantesimo, quindi i colpi inferti gli causeranno dei danni anche se non ne sentirà il dolore.

NB. In quei 10 minuti sarà anche immune alla chiamata Pain.

Lama Cremisi

Livello dell'incantesimo: Sangue 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> che la mia lama sia intrisa del sangue di Shalesya per colpire! **Penta Nox!**

Qualsiasi arma impugnata dal bersaglio di questo incantesimo diventa imbevuta del sangue della città del sangue e infligge 5 danni ogni volta che colpisce un bersaglio; questo vuol dire che nel caso il soggetto venga disarmato, l'arma a terra non avrà più la benedizione del sangue ma, se ancora sotto l'effetto dell'incantesimo, la successiva arma impugnata avrà lo stesso bonus.

Prosciugare

Livello dell'incantesimo: Sangue 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un soggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> la tua vita adesso mi appartiene! **Deca Drain!**”

La mano principale dell'incantatore si carica di energia negativa, se l'incantatore tocca con la suddetta mano una creatura vivente, prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 10 danni da oscurità che vengono trasferiti sull'incantatore donandogli un pari ammontare di PF temporanei.

Sole

Colpo Infuocato

Livello dell'incantesimo: Sole 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 3 minuti

Area d'effetto: un oggetto

Formula Divina: “Nel nome di <nome divinità> guida i miei colpi inondandoli delle tue fiamme sacre!”

Il sacerdote è in grado di infondere su un'arma la luce del suo elemento rendendola infuocata, da quel momento per i successivi 3 minuti la sua arma farà danni da fuoco “Fire”.

Riscaldare il Metallo

Livello dell'incantesimo: Sole 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: un oggetto

Formula Divina: “<nome divinità> dio/dea dalla fiamma meravigliosa infiamma questa materia!”

L'incantatore sceglie un oggetto artificiale di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, situato entro 3 metri e che egli sia in grado di vedere, e fa in modo che quell'oggetto diventi incandescente.

Ogni creatura a contatto fisico con l'oggetto subisce 1 danno da fuoco quando l'incantesimo viene lanciato, se è un'arma dovrà gettarla a terra come per effetto del colpo disarmare.

Scudo di Fuoco

Livello dell'incantesimo: Sole 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che il mio corpo sia avvolto dalla luce delle sue fiamme!"

Per la durata dell'incantesimo il corpo del sacerdote è avvolto da un sottile alone di fiamme che gli conferiscono uno scudo ardente rendendolo immune ai danni da fuoco e ai danni normali.

NB. Se il sacerdote è bersaglio di una palla di fuoco, questa lo sbalzerà semplicemente a terra poiché sia i danni da fuoco che quelli da impatto non lo scalfiranno.

Luce Incandescente

Livello dell'incantesimo: Sole 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Soggetto

Formula Divina: "Che la luce divina di <nome divinità> accechi e bruci gli infedeli! **Deca Blind Flame!**"

Il sacerdote concentra un raggio verso un soggetto, che riesce a vedere, acceinandolo e procurandogli 10 danni ustionanti.

Esplosione Solare

Livello dell'incantesimo: Sole 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 5x5 metri

Formula Divina: "<nome divinità> colpisci i miei nemici con la tua luce splendente! **Mass Deca Flame!**"

Il sacerdote crea una potente esplosione che colpisce tutti nel raggio di 5x5 metri facendoli bruciare.

Terra

Pelle di Pietra

Livello dell'incantesimo: Terra 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: Personale

Formula Divina: "<nome divinità> donami il potere di difendermi!"

Il sacerdote riesce a rendere la sua pelle simile alla pietra beneficiando di due punti ferita aggiuntivi ed immunità ai danni da taglio portati con armi normali.

Ammorbidire Pietra e Metallo

Livello dell'incantesimo: Terra 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Un oggetto

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che questo materiale sia ai miei comandi!"

Il sacerdote riesce a rendere un oggetto di metallo o pietra più malleabile ammorbidendolo. Nel caso di un'armatura danneggiandola e azzerando i punti protezione che dovrebbe fornire. Se l'incantesimo è lanciato in sostituzione dell'utilizzo di una fiamma da fucina, quindi per riparare o creare armi, renderà possibile la riparazione o la creazione senza avere una fiamma a disposizione.

Dardo di Pietra

Livello dell'incantesimo: Terra 3°

Raggio d'azione:

Durata: Istantanea

Area d'effetto:

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che i miei nemici siano respinti! **Penta Trought Strike Down!**"

Il sacerdote è in grado di evocare dalla terra un dardo di pietra, il bersaglio che subisce il colpo sarà sbalzato a terra. Il colpo è in grado di superare protezioni sia fisiche che magiche.

Muro di Pietra

Livello dell'incantesimo: Terra 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto

Area d'effetto: 10 metri

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che un imponente muro mi divida dai miei nemici!"

Il sacerdote è in grado di materializzare un muro non magico ma in solida pietra partendo da un punto a scelta, che è in grado di vedere, che si estenderà per 10 metri. Il muro è spesso 15 cm. Se il muro attraversa lo spazio di un soggetto, nel momento in cui compare, il sacerdote sceglierà da quale parte del muro si troverà il soggetto. Il muro è immune a qualunque incantesimo entro il 3° cerchio e ai danni da taglio.

Terremoto

Livello dell'incantesimo: Terra 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: Campo visivo

Formula Divina: "Nel nome di <nome divinità> che la terra tremi sotto i piedi degli infedeli e che essi cadano per mio mezzo! **Double Deca Mass Strike Down!**"

Il sacerdote è in grado di smuovere la terra innanzi a lui e sbilanciare chiunque si trovi nelle immediate vicinanze infliggendogli 20 anni provocati da pietre o spuntini.

Vita

Cura ferite

Livello dell'incantesimo: Vita 1°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto Toccato

Formula Divina: "<Nome divinità> signora/re della luce, ascolta la tua serva" "**Heal! <punti ferita ripristinati>**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore stabilizza immediatamente il soggetto toccato, inoltre guarisce un numero di punti ferita pari al livello dell'incantatore (max 10 Pf).

Cerchio di stabilizzazione

Livello dell'incantesimo: Vita 2°

Raggio d'azione: Campo Visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 5 metri dall'incantatore

Formula Divina: "<Nome divinità> ti prego affinché possa risanare le ferite di queste creature"

Tramite questo incantesimo l'incantatore stabilizza immediatamente tutti i soggetti situati nell'area d'effetto, questi passano quindi dalla condizione "morente" a "stabile" con Zero Pf.

Guarigione

Livello dell'incantesimo: Vita 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "<Nome Divinità> dio/ea benevola/o, prego il tuo nome affinché tu conferisca alle mie mani i poteri della tua luce divina, che le ferite di questa creatura vengano sanate e il suo animo ridestate" "**Heal! Counter!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore cura il soggetto toccato, stabilizzandolo se morente, curandogli tutti i Pf che possiede, inoltre guarisce da eventuali malattie **naturali**.

Ristorare

Livello dell'incantesimo: Vita 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto

Formula Divina: "Per il potere di <nome divinità> dio della vita, che le energie sopite si risveglino in questa creatura, e destino il sonno delle forze!" "**Heal! Counter!**"

Tramite questo incantesimo l'incantatore cura il soggetto toccato, stabilizzandolo se morente, curandogli tutti i Pf che possiede, inoltre guarisce da eventuali malattie, siano esse naturali o magiche, e restituisce un eventuale livello risucchiato a condizione che non fosse permanente.

NB: non recupera i punti potere precedentemente persi.

Resurrezione

Livello dell'incantesimo: Vita 5°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Soggetto morto toccato

Formula Divina: "Oh <nome divinità> supremo signore misericordioso! Volgi il tuo sguardo su questa creatura mortale, e consentimi, secondo il tuo divino potere, di ridonargli il soffio di vita!"

Tramite questo incantesimo l'incantatore restituisce la vita al soggetto toccato, a condizione che il corpo sia pressoché intatto, che l'anima del soggetto sia disposta a tornare e che si trovi ancora su di un piano raggiungibile dalla preghiera dell'incantatore (il soggetto deve essere morto da meno di un'ora per livello dell'incantatore (max 10 ore), se le condizioni sono tutte soddisfatte il soggetto torna in vita al pieno dei suoi Pf ma perde permanentemente l'ultimo livello di classe acquistato, nel caso in cui un soggetto sia privo di una classe, esso perde permanentemente 15 PX dal suo ammontare, se non ne possiede abbastanza gli vengono sottratti dalle ultime abilità acquistate.

MAGIA SPIRITUALE

Molti dei nomi qui riportati, sono di proprietà di Ryō Mizuno, sono coperte da Copyright.

L'utilizzo di questi nomi è intenzionato al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro, non è assolutamente diretta a dileggiare o danneggiare il lavoro di Ryō Mizuno.

Tutti gli incantesimi riportati di seguito hanno la loro chiamata precedute dalla chiamata "NATURAL" in quanto sono incantesimi spirituali di affinità con la natura.

LUCE

Scudo di luce

Livello invocazione: Selphy 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 min.

Area d'effetto: Personale

Formula: "Selphy spirito della luce proteggimi dall'oscurità" "**Scudo di luce!**"

Effetto: Il druido viene circondato da un alone luminoso che lo rende immune alle armi normali.

Luce accecante

Livello invocazione: Selphy 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: tutti i soggetti intorno al druido nel raggio di 3m

Formula: "Selphy spirito della luce crea una coltre di luce che renda ciechi i miei nemici" "**Mass Natural blind**"

Effetto: Acceca tutti i soggetti in un'area di 3 metri per 20 secondi e non possono intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci

Cerchio di protezione contro le magie oscure

Livello invocazione: Selphy 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula: "Selphy spirito della luce intorno a me c'è il male, con il potere della luce io lo allontano da me affinché non possa nuocermi"

Effetto: Protegge il druido dalle chiamate: "NOX" "CHARME" "REPÈL" "PAIN" "HYPNO" e "FEAR" per 10 minuti.

Luminescenza

Livello invocazione: Selphy 4°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: istantanea

Area d'effetto: 10m in una direzione

Formula: "Selphy spirito della luce prestami soccorso mentre mi trovo in mezzo al male. Forniscimi protezione dagli attacchi alla mia vista"

Effetto: il druido ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo, al momento del lancio dell'incantesimo (chiedere a un Master).

Esplosione solare

Livello invocazione: Selphy 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x5 metri

Formula: "Selphy spirito della luce colpisci i miei nemici con la tua potenza ed accecali con la tua purezza" "**15 danni Natural Lumos Mass blind**"

Effetto: Tramite questa invocazione il druido crea un'esplosione di luce che acceca tutti nell'area di 5x5 metri e fa 15 danni da luce [30 ai non morti].

FUOCO

Torgia perenne

Livello invocazione: Efreet 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 3 min.+1 per livello del druido

Area d'effetto: Personale

Formula: "Efreet spirito del fuoco inondami con la tua fiamma"

Effetto: Il druido viene ricoperto da una colonna di fiamme, fintanto che resta immobile è immune ad attacchi normali e se viene in contatto con qualche soggetto fa 1 danno fire ogni 15 sec.

Lama infuocata

Livello invocazione: Efreet 2°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: un'arma

Formula: "Efreet spirito del fuoco infondi la mia arma delle tue fiamme! "**"FIRE!"**"

Effetto: L'arma del druido infligge danni da fuoco per 10 minuti.

Riscaldare il metallo

Livello invocazione: Efreet 3°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Istantanea

Area d'effetto: oggetto metallico

Formula: "Efreet spirito del fuoco inonda di fiamme <oggetto indicato> e fa che diventi rovente al mio comando"

"FLAME!"

Effetto: L'oggetto metallico del soggetto toccato ustiona il bersaglio, se è un'arma o un oggetto impugnato infliggerà un danno +1 ogni 15 secondi se non gettato immediatamente, se l'oggetto è un'armatura infliggerà un danno +1 ogni 15 secondi fino a quando non viene rimossa.

Esplosione di fiamma

Livello invocazione: Efreet 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Formula: "Efreet spirito del fuoco riempimi della tua fiamma, dona alle mie mani il potere di distruggere il nemico che mi si para d'avanti e inondalo del tuo fuoco ardente" **"PENTA MASS NATURAL FLAME!"**

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 3 metri di raggio che infligge 5 danni da fuoco e si propagherà se non spento.

Muro di fuoco

Livello invocazione: Efreet 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 min +1 ogni 3 livello del druido

Area d'effetto: 3 metri in altezza 6 in lunghezza

Formula: "Efreet spirito del fuoco per il potere delle tue fiamme infernali comando nel tuo nome che le mie mani mandino alla terra un impulso irrevocabile, che d'avanti a me si formi la barriera più potente" **"Muro di fuoco!"**

Effetto: il druido crea un muro di fiamme lungo 3 metri e alto 6 metri, chi lo tocca subisce 15 danni di fuoco (fire) e comincia a bruciare (flame).

ARIA

Turbine

Livello invocazione: Jin 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula: "Jin spirito dell'aria invoco la tua forza" "**Turbine Strike down Double!**"

Effetto: Un soffio violento sbilancia il soggetto bersaglio dell'incantesimo e gli infligge 2 danni +1 ogni due livelli del druido per un massimo di 5.

Scarica elettrostatica

Livello invocazione: Jin 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1min. per livello del druido

Area d'effetto: Personale

Formula: "Jin spirito dell'aria carica le mie mani e donami la tua forza" "**TRIA BOLT!**"

La mano principale del druido si carica di energia elettrica, se tocca con la suddetta mano una creatura vivente prima che l'incantesimo si scarichi, questa subisce 3 danni da elettricità +1 per il livello del druido superiore a 3 (max. 10 danni; una volta toccata una creatura l'incantesimo si esaurisce).

Vento gelido

Livello invocazione: Jin 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria inonda il mio nemico con il gelo del tuo vento" "**Mass Natural Freeze e Mass Pain**"

Effetto: Il druido porta avanti le mani e da queste scaturisce un getto d'aria impenetrabile che congela i soggetti presenti nell'area dell'incantesimo con un gelo così profondo da causare anche dolore.

Nube tossica

Livello invocazione: Jin 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria che dalle mie mani si propaghi una nube che rallenti i miei nemici!" "**Mass Natural Poison!**"

Effetto: Permette al druido di creare una nebbia velenosa in una determinata area che avvelena i bersagli presenti facendoli tossire e facendo un danno ogni 15 secondi, dopo cinque minuti l'effetto si esaurisce.

NB. Questo incantesimo non può portare un soggetto a meno di -1PF; se si esce dall'area il veleno si esaurisce.

Fulmine

Livello invocazione: Jin 5°

Raggio d'azione: campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 1x1 metri

Formula: "Jin spirito dell'aria invoco il tuo potere, che le forze dell'aria si riuniscano e scatenino la loro potenza!" "**15 danni NATURAL BOLT! Mass strike down!**"

Effetto: Fulmine infligge 15 danni, sbilancia e colpisce un soggetto e chiunque gli sia in contatto entro un metro di distanza

NB. Tutti i soggetti nel campo visivo del druido subiscono lo sbilanciare, ma solo chi è in contatto con il bersaglio subisce anche i danni.

ACQUA

Sigillo d'acqua

Livello invocazione: Wundine 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 minuto + 1 ogni 2 livelli da druido

Area d'effetto: 1 soggetto

Formula: "Wundine spirto dell'acqua invoco la tua forza imprigiona i miei nemici. Sigillo d'acqua!" "Natural Paralyze!"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido crea dei cerchi d'acqua che imprigionano una vittima bloccandogli gli arti.

Acqua purificatrice

Livello invocazione: Wundine 2°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea

Area d'effetto: un soggetto

Formula: "Wundine spirto dell'acqua invoco la tua energia affinché possa estirpare il male" "COUNTER POISON!"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido può curare alcune forme di veleno semplici (Liv 1-2)

Canto della sirena

Livello invocazione: Wundine 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 3 minuti

Area d'effetto: 1 soggetto

Formula: "Wundine spirto dell'acqua invoco il tuo potere per poter porre fine al caos e ai terribili rumori, che per mezzo delle mie mani il mio nemico faccia silenzio" "Natural Silent!"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido crea un suono dolce e irresistibile intorno al soggetto creando un blocco d'acqua che lo rende muto.

Tempesta di nevischio

Livello invocazione: Wundine 4°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 3x3 metri

Formula: "Wundine spirto dell'acqua ti chiamo affinché il tuo portentoso spirto mi venga in aiuto, donami il potere di scatenare la tua forza. Che il gelo scaturisca dalle mie mani!" "PENTA Mass Natural Freeze!"

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che compre un'area di 3x3 metri, che infligge 5 danni da freddo paralizzando le creature colpite per un minuto.

Lancia di Ghiaccio

Livello invocazione: Wundine 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5 metri dal bersaglio

Formula: "Wundine spirto dell'acqua ti invoco affinché il tuo portentoso spirto mi venga in aiuto, donami il potere di scatenare la tua forza. Che il gelo si impadronisca del mondo che mi circonda e punisca le forze a me nemiche!" "Mass Natural Freeze!15 danni!"

Effetto: A partire dal bersaglio indicato dal druido, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera una tempesta di ghiaccio che compre un'area di 5 metri di raggio a partire dal bersaglio, che infligge 15 danni da freddo congelando tutte le creature colpite.

TERRA

Raffica di spine

Livello dell'incantesimo: Gaeo 1°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 1 Creatura

Formula: "Gaeo spirito della terra che le tue spine colpiscono il mio nemico!" "**DOUBLE THROUGH!**"

Con questo incantesimo il druido genera dalla terra delle spine che colpiscono una creatura facendogli due danni perforanti +1 ogni 2 livelli da druido.

Intralciare

Livello dell'incantesimo: Gaeo 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 1 min + 1 per livello da druido

Area d'effetto: 3x3m

Formula: "Gaeo spirito della terra vieni in mio soccorso tramite le radici delle tue piante, che mi aiutino a fermare i miei nemici" "**Mass Natural Paralyse!**"

Con questo incantesimo il druido genera dalla terra delle radici che afferrano tutto quello che c'è nel raggio di 3x3 metri escluso il druido.

Sisma tellurico

Livello dell'incantesimo: Gaeo 3°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 10m intorno al druido

Formula: "Gaeo spirito della terra fai tuonare la tua rabbia e ripercuotila sulla tua amata terra affinché generi un movimento in grado di sbilanciare i miei nemici!" "**Mass Natural Strikedown!**"

Con questo incantesimo il druido genera un terremoto che sbilancia tutti i personaggi intorno a lui nel giro di 10 metri.

Pelle di pietra

Livello dell'incantesimo: Gaeo 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 10 min

Area d'effetto: 1 Creatura o il druido

Formula: "Gaeo spirito della terra donami il potere affinché io possa resistere al duro acciaio delle lame che percuotono ogni creatura e alla furia degli elementi."

Con questo incantesimo il druido genera un rivestimento simile ad un'armatura di pietra che lo protegge, o protegge un soggetto a sua scelta, dalle armi normali e dai veleni e dimezza i danni da incantesimi elementali.

Pioggia di pietre

Livello dell'incantesimo: Gaeo 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x3m

Formula: "Gaeo spirito della terra invoco il tuo potere al fine di generare dalla terra dei massi che con la tua furia e la tua potenza si scagliano sui miei nemici! **15 danni Mass strikeown!**" "**Mass Natural Pain!**"

Con questo incantesimo il druido fa fuoriuscire dal terreno delle pietre che si scagliano verso un'area a sua scelta. Ogni soggetto colpito sarà sbilanciato e in preda al dolore, inoltre subirà 15 danni.

OSCURITÀ

Scudo d'ombra

Livello invocazione: Lilith 1°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 min.

Area d'effetto: Personale

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità proteggimi dalla luce" "**Scudo d'ombra!**"

Effetto: Il druido viene circondato da un alone scuro che lo rende Immune alle armi normali.

Oscurità profonda

Livello invocazione: Lilith 2°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: tutti i soggetti intorno all'invocatore nel raggio di 3m

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità genera un'oscurità profonda che renda ciechi i miei nemici" "**Mass Natural blind!**"

Effetto: Acceca tutti i soggetti in un'area di 3 metri per 20 secondi e non possono intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci

Cerchio di protezione contro le magie di luce

Livello invocazione: Lilith 3°

Raggio d'azione: Nessuno

Durata: 10 minuti

Area d'effetto: Personale

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità intorno a me c'è la luce, con il potere dell'oscurità io l'allontano da me affinché non possa nuocermi"

Effetto: Protegge il druido dalle chiamate: "LUMOS" "CHARME" "REPEL" "PAIN" "HYPNO" e "FEAR" per 10 minuti.

Costrizione

Livello invocazione: Lilith 4°

Raggio d'azione: Tocco

Durata: istantanea tocco continuo

Area d'effetto: 1 soggetto toccato

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità recami soccorso mentre mi trovo in mezzo alla luce, che la mia mente sia libera da ogni manipolazione e io capisca se colui che mi sta d'innanzi dice il vero"

Effetto: Tramite questo incantesimo il druido costringe il soggetto bersaglio a dire la verità, nonostante l'incantesimo il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

Ondata Oscura

Livello invocazione: Lilith 5°

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: istantanea

Area d'effetto: 5x5 metri

Formula: "Lilith spirito dell'oscurità colpisci i miei nemici con la tua potenza ed accecali con la tua purezza" "**15 danni Natural Lumos Mass blind**"

Effetto: Tramite questa invocazione il druido crea un'esplosione di luce che acceca tutti nell'area di 5x5 metri e fa 15 danni da luce [30 alle creature di luce].

RITUALISMO

Il ritualismo è un'operazione per mezzo della quale la persona che lo pratica, cerca di costringere le potenze invisibili dello stesso ordine ad agire secondo quello che a loro si richiede.

A questo scopo il ritualista le domina, per effetto delle corrispondenze dell'unità della creazione, cerca di imbrigliarle per evitare che possano aprire una porta su una dimensione sconosciuta.

Un rituale si svolge attraverso varie fasi che cambiano da uno all'altra, al suo interno vi è l'uso di strumenti ed oggetti sacri come: libri di preghiere e indumenti sacri, la recitazione di formule di invocazione, la contemplazione della statua di una divinità fino ad ottenere una forma di ipnosi che porta il ritualista ad un alto stato di beatitudine.

Il rituale è una cerimonia magica e comporta l'uso di oggetti fondamentali quali l'altare, il circolo magico e le candele.

Ogni persona che intraprende il cammino della magia rituale è capace di svolgere dei rituali basilari anche se non ancora in grado di tenere sotto controllo le potenze creatrici, ciò vuol dire che un ritualista di primo livello essendo ancora apprendista può partecipare o scrivere rituali semplici.

Per rituale semplice si intende, un'azione magica di gruppo che può essere effettuata senza l'aiuto di un ritualista esperto, quindi con persone comuni che non hanno particolari capacità.

Un esempio di rituale semplice è quello di consacrare una zona ad una determinata divinità, a seconda della divinità che va richiamata cambia il procedimento.

Preparazione dell'altare:

L'altare deve sempre essere ricoperto da un panno che arrivi fino a terra (solitamente può essere bianco, nero, rosso e verde), posto sopra va qualche candela e una coppa con dell'acqua.

Recitando l'invocazione "Io consacro questo altare in nome delle forze creatrici del mondo, vi pongo sopra la sacra cera e lo benedico con quest'acqua" dopo di che prende la coppa e la versa sull'altare.

Preparazione del circolo magico:

Il circolo magico è composto da quattro elementi opportunamente disegnati dal ritualista (vedere il manuale di magia) e imbrigliati in un cerchio.

RITUALISTA

Il ritualista è una sorta di sacerdote, che ha imparato a spiritualizzare le energie circostanti e convogliare questo potere attraverso di sé, tramite delle formule particolari e circoli, ed è in grado di evocare spiriti e generare protezioni, ma ogni potere ha un prezzo: si tratta dei pericoli che, manipolando forze del genere, incombono sul ritualista.

Prerequisiti: 5° livello di una qualsiasi altra classe (tranne il barbaro), Alchimia base, Cultura Base.

Livello	
1	Iniziato Rituale, N° Punti Rituale :4, +1 talento.
2	N° Punti Rituale: 8.
3	N° Punti Rituale: 12, Creare Rituale minore.
4	N° Punti Rituale: 16, +1 talento.
5	N° Punti Rituale: 20, Creare Rituale maggiore.

Capacità speciali:

Talenti: Al 1° e 4° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di Metamagia"

Punti Rituale: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Rituale alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Rituale; questi punti vengono utilizzati durante un rituale come alimentazione dello stesso, il costo in Punti Rituale di ogni Rituale è variabile, e condizionato al Rituale stesso, il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Rituale, indicate nella sezione "Recupero".

Iniziato Rituale: Al primo livello il ritualista può partecipare ai rituali come se possedesse l'abilità "Partecipare ai Rituali" con l'eccezione che il ritualista utilizza i propri Punti Rituale (e soltanto quelli) al fine di calcolare quanta energia spirituale può fornire ad un Rituale.

Creare Rituale: Al terzo livello il ritualista diventa in grado di convogliare in un circolo rituale (forma e dimensioni sono variabili) le energie spirituali sue e degli eventuali Iniziati, al fine di generare degli effetti particolari, ogni ritualista crea i propri rituali, recitando un Sutra da lui stesso creato nella lingua che preferisce, ovviamente gli effetti

sono proporzionali al costo del rituale, al Sutra recitato e al linguaggio usato, per creare un rituale si deve fare riferimento alla voce “Ritualismo” della sezione “La Magia”.

Come funziona la magia rituale

Innanzitutto bisogna spiegare come un ritualista possa concentrare tutto il suo potere in un circolo.

Ad ogni livello il ritualista acquisisce punti magia che gli permettono di compiere determinati rituali:

Liv1 L'iniziato rituale è capace di tracciare circoli magici e preparare rituali è, inoltre, in grado di compiere riti molto elementari, come ad esempio fare spostare oggetti o localizzare sigilli magici vicini. A questo livello l'iniziato è in grado di concentrare il suo potere in una piccola sfera, questo gli farà guadagnare da 1 a 5 punti rituale, la concentrazione avvenuta in questo modo dura 3 giorni in cui il ritualista è chiuso in una sorta di preghiera che lo manda in trance.

Liv2 A questo livello l'iniziato può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 10 punti rituale.

Liv3 A questo livello l'iniziato diventa ritualista ed è capace di esercitare il suo potere spirituale per creare rituali minori, come ad esempio, evocare piccoli mostri o creature di infimo livello o cercare di localizzare una persona nel globo, il suo potere di concentrarsi si alza e può concentrare nella sua sfera da 1 a 15 punti rituale in tre giorni.

Liv4 A questo livello il ritualista può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 20 punti rituale.

Liv5 A questo livello il ritualista diventa esperto ed è capace di realizzare rituali maggiori, come ad esempio risvegliare una persona morta o richiamare un'anima dall'aldilà, la sua concentrazione gli fa guadagnare da 1 a 25 punti rituale in tre giorni.

I punti non sono cumulabili, devono quindi essere spesi per rituali e non possono essere aggiunti ai cartellini magia.

I punti rituale e le sfere

Ogni rituale da svolgere, in base al suo tipo e alla sua complessità, costa un determinato totale di punti rituale che potrebbero superare i punti posseduti dal ritualista, questo lo costringe a meditare in una sfera i punti mancanti.

Nel caso il rituale da fare sia urgente e il ritualista non ha il tempo materiale di rimediarli può creare un rituale che si svolge con più persone che abbiano l'abilità **partecipare ai rituali** e raggiungere il totale dei punti richiesti dal rituale.

Riti elementari Possono costare dai 2 ai 10 punti rituale.

Rituali minori Possono costare dai 11 ai 20 punti rituale.

Rituali maggiori Possono costare dai 21 ai 25 punti rituale.

Ogni ritualista all'inizio della sua carriera sceglie una sfera, che caratterizza un elemento:

Sfera del fuoco:

La magia del fuoco è praticata a vari livelli di maestria da svariate razze del mondo. A Lorathia i suoi segreti sono custoditi dai maghi della fiamma folgorante. La magia del fuoco è suddivisa in tre livelli fondamentali a pari passo con il livello del ritualista che le segue.

Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui un cerchio di fiamme che impedisce agli incantesimi di attacco (dardo incantato, mani brucianti, tocco gelido, ragnatela, scarica elettrica, palla di fuoco) di fare danno al ritualista, così non è, in ogni caso, schermato dai danni da arma, che entrano comunque.

Chiunque cerchi di entrare nel cerchio di fuoco prende fuoco “FLAME” e si fa un danno ogni 15 sec. se non si spegne.

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2 e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti il cerchio di fuoco che lo protegge scompare. L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per creare un muro di fuoco di 8 metri.

Sfera del metallo

Nelle terre del Regno Supremo questa sfera viene conosciuta come alchimia magica. Secondo le leggende i sortilegi alchemici permettono di conquistare grandi fortune. Secondo quanto dicono le dicerie gli alchimisti dell'ordine della Luce Nera hanno rifugi segreti in ogni dove e tramano la conquista assoluta del potere tramite i loro sortilegi, infatti, tutti gli sfortunati trovatosi a dover fare i conti con questa setta non sono stati più rivisti che sotto forma di animali, oggetti o cadaveri.

Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi tramite arma di fare danno al ritualista (immunità ai danni normali).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per creare sulla sua pelle uno strato di metallo che lo rende immune alle armi per 10 minuti, tranne quelle artefatto.

Sfera della vita

La sfera della vita è la magia della terra in continua evoluzione, pertanto è legata al mutare delle stagioni. Poche creature sono devote alla vita nei suoi elementi, la congregazione di adoratori di questa sfera sono, il più delle volte, druidi elfi e la setta si chiama gli adoratori dei 5 elementi. Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi che provocano morte istantanea di fare danno al ritualista (fatal, death, crash).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per lanciare l'incantesimo vita su un soggetto morto da non più di 20 min.

Sfera della morte

Benché la sfera della morte sia la più temuta nelle terre di Etilia, non tutti quelli che la praticano sono malvagi, o mossi da intenzioni malevoli. Questa magia trae il suo potere dalle profondità del regno dei morti. Il ritualista per attivare questa sfera apre il suo grimorio, poggia il bastone in terra e traccia il circolo, in questo modo si forma intorno a lui uno scudo d'aura che impedisce agli attacchi tramite arma di fare danno al ritualista (immunità alle armi normali) e agli attacchi magici di morte di ucciderlo (tutti gli incantesimi che lo portano a 0 o a meno di 0 pf).

Iniziato Rituale: L'iniziato con questo cerchio è in grado di lanciare 5 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare 2 danni e conservarne 3, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Ritualista: Il ritualista con questo cerchio è in grado di lanciare 10 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

Esperto: L'esperto con questo cerchio è in grado di lanciare 15 danni suddivisi a sua scelta (ad esempio può decidere di lanciare i danni a 2 a 2e conservarne 1, o lanciarli tutti). Quando i danni possibili da fare si sono esauriti l'aura che lo protegge scompare. Chiunque cerchi di colpire a mani nude il ritualista si fa 1danno.

L'esperto può decidere di sacrificare tutti i suoi danni per compiere un incantesimo di possessione (per non più di 5 min) o Fatal su un soggetto.

Attenzione: se entro 20 min. dall'attivazione di una sfera non verrà lanciato alcun danno la sfera si esaurirà lo stesso.

Abilità utili per Ritualisti

- **Alchimia (10/20)**

A livello Base il personaggio, acquisisce le nozioni alchemiche di base che gli permettono di riconoscere pozioni, veleni ed erbe.

A livello Completo il personaggio è in grado di riprodurre (pagando un costo in PX) le pozioni e i veleni che conosce.

Prerequisiti: Cultura Base per Alchimia Base, Cultura Completa per Alchimia Completa.

N.B. Maggiori dettagli sull'Alchimia, e sulla preparazione di pozioni e veleni sono reperibili nel compendio: Alchimia

- **Cultura (5/10)**

A livello Base il personaggio è in grado di leggere, scrivere e contare solo nel linguaggio comune, e la sua cultura generale è paragonabile a quella elementare.

Acquisita a livello Completo permette di conoscere molte lingue attuali, inoltre il bagaglio culturale del personaggio è ovviamente più ricco e dettagliato e comprende l'ambientazione e le divinità reperibili nei compendi: Ambientazione e Divinità.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Ispirare Coraggio (10)**

Un personaggio con questa abilità è in grado tramite storie o discorsi militari della durata minima di cinque minuti circa, di donare temporaneamente gli effetti dell'abilità Coraggio al suo pubblico, per tutta la durata del prossimo scontro, purché questo avvenga entro 10 minuti dal completamento dell'operazione.

Prerequisiti: Coraggio.

- **Conoscenza delle rune (10)**

Questa abilità permette al personaggio di conoscere il linguaggio runico, saperlo leggere e conoscere il potere di alcune rune specifiche.

Maggiori informazioni nell'appendice di approfondimento.

Prerequisiti: Cultura base.

- **Usare carte di potere (10)**

Un personaggio con questa abilità è in grado di utilizzare carte magiche che si possono trovare all'interno dell'area di gioco.

Prerequisiti: Cultura Completa.

- **Conoscenza degli spiriti (10)**

Questa abilità permette di conoscere le creature provenienti dal piano degli spiriti e sapere come placarli o allontanarli temporaneamente.

Concentrandosi, il soggetto che ha quest'abilità, riceverà un aiuto divino casuale. (contattare un master o un arbitro)

Prerequisiti: Cultura di base.

- **Cultura Piani (10)**

Questa abilità permette di conoscere i vari piani di esistenza fin ora scoperti.

Maggiori informazioni nell'appendice di approfondimento.

Prerequisiti: Cultura di base.

Cosa deve contenere la borsa di un ritualista

Il grimorio: Oggetto indispensabile dove il ritualista descrive nei minimi dettagli preghiere e passi di un rituale.

Borraccia: Contiene l'acqua per la consacrazione dell'altare.

Coppa: Oggetto sacro da mantenere sull'altare

Candele: Per creare pentacoli e catturare energia.

Panno runico: Indispensabile per l'altare, le rune indicano il tipo di magia utilizzata.

Bastone: Senza questo oggetto non possono essere eseguiti rituali né selezionate le sfere.

Pergamene vuote: Per tracciare piccoli pentacoli nell'eventualità che non si possa fare sul terreno.

Carboncino: Per tracciare pentacoli su pavimenti e altari.

Gli oggetti che un ritualista può forgiare

Bastone della stregoneria: Un mago che brandisce questo oggetto è in grado di disperdere fino a tre incantesimi di un altro mago, istantaneamente (l'abilità di questo oggetto funziona come un dissolvi magia maggiore).

Livello: esperto

Materiali: Bastone, catalizzatore, polvere d'ossa di lich.

Spada incantata: È una normale spada magica.

Livello: ritualista

Materiali: una spada (visto che non sei un fabbro), acqua consacrata ad uno spirito.

Talismano di protezione: Tre volte al giorno questo oggetto è in grado di proteggere un soggetto da fonti malvage (scudo di luce).

Livello: iniziato

Materiali: Una pietra, acqua consacrata ad Atsuky o a Selphy.

Pietra del potere: È una pietra intrisa di energia magica che consente a un mago di avere 2 incantesimi gratuiti, e ad un ritualista di riutilizzare una sfera già esaurita, può essere utilizzata una sola volta.

Livello: esperto

Materiali: Un Rubino o uno Zaffiro

Sfera di potere	Materiali Specifici
Fuoco	Lacrime del custode del fuoco/aria- Lava cristallizzata
Metallo	Lacrime del custode della terra/fuoco- Olicalco
Vita	Lacrime del custode della luce/acqua – Pozione di resurrezione
Morte	Lacrime del custode dell'oscurità/aria – Loto nero
Arcano	Lacrime di un custode elementale- Sangue di Medusa

Pergamena di dispersione: Se strappata disperde istantaneamente un incantesimo, ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1°, 2°, 3°, 4°, 5°.

Livello: ritualista

Materiali: Pergamena, piuma di Coccatrice intinta nel sangue.

Scudo incantato: Lo scudo diventa magico e protegge il soggetto che lo brandisce da incantesimi il cui cerchio varia in base al livello del ritualista (1 volta al giorno, durata 1 minuto).

Livello: iniziato (incantesimi di 1° cerchio) –ritualista (incantesimi di 2° cerchio) –esperto (incantesimi di 3° cerchio).

Materiali: Scudo (visto che non sei un fabbro) acqua consacrata a uno spirito che ricada prima su uno specchio.

Circoli

Circolo delle fiamme:



Circolo della vita



Circolo del metallo



Circolo della morte

