



# Magie & Incantesimi



I non-iniziati chiamano usufruttori magici coloro che sanno come usare il mana, incantesimo è la parola con cui sono note le loro manipolazioni e l'atto stesso di manipolare il mana viene chiamato lanciare incantesimi. Chi sa usare la magia preferisce usare altri termini come L'Arte o L'Opera.

Manipolare il mana non è certo qualcosa di semplice, compiere anche un piccolo sbaglio può essere fatale per l'usufruitore magico. Ciò che un personaggio indossa e porta con se, al momento del lancio dell'incantesimo, può influenzare la manipolazione del mana rendendola più difficoltosa. Le armature, progettate per proteggere dal danno fisico chi le indossa, spesso si comportano come dei veri e propri "pozzi" che assorbono il potere magico di chi le indossa al momento del lancio dell'incantesimo; usare la magia mentre si indossa un'armatura richiede all'usufruitore di usare più mana. Maggiore è il peso dell'armatura, maggiore sarà il quantitativo di mana che si dovrà usare per lanciare con successo l'incantesimo.

## LA FONTE DEL POTERE MAGICO

Una cosa che il sistema HARP evita di fare è di fornire risposte rigide a domande del tipo "da dove proviene il mana usato per formulare incantesimi?"; spetta solo al GM decidere le regole che governano il funzionamento della magia nella sua ambientazione. Questo comporta che sarà solo il GM a decidere come i personaggi attingono al mana per poter lanciare incantesimi. Ci sono svariati modi in cui i personaggi possono attingere a questa forma di energia, alcuni di questi sono riportati di seguito.

**Reagenti dell'Incantesimo** – Il personaggio deve portare con se un sacchetto, contenente vari oggetti, da cui trae il potere magico necessario a lanciare i suoi incantesimi. Questi oggetti devono sempre essere facilmente accessibili al personaggio, a meno che non abbiano particolari proprietà. Alcuni reagenti potrebbero andar bene solo per determinati incantesimi, o magari essere particolarmente potenti e fornire più mana dei reagenti più comuni. I reagenti vengono distrutti, o si consumano, nell'atto del lancio dell'incantesimo.

**Cristalli** – Il personaggio trae il suo potere magico dai cristalli, forme e tipi diversi possono avere punti di forza

differenti o funzionare solo per specifici incantesimi. Solitamente i cristalli possono essere usati varie volte, a differenza dei normali reagenti per incantesimi, tuttavia non possono resistere in eterno alle energie magiche e, lentamente, si consumano. Trovare gemme adatte, ad essere usate durante il lancio degli incantesimi, potrebbe essere difficile, oppure potrebbero semplicemente avere un costo molto alto.

**Divina** – Chi venera delle divinità può ricevere potere magico direttamente dal dio a cui è fedele, alternativamente si può pensare che il seguace di un dio sia in grado di incanalare direttamente il potere divino concentrandolo in un singolo incantesimo. L'unica vera differenza tra gli usufruttori Divini, e gli altri tipi di usufruttore, sta nel fatto che la divinità può decidere in qualunque momento di porre un limite al mana a cui il personaggio può attingere per lanciare incantesimi, questa può essere vista come una punizione per qualche azione compiuta dal personaggio.

**Mana** – Questa è l'energia che fluisce ovunque e permea ogni cosa del creato. Gli usufruttori attingeranno a questa energia al momento di usare i loro incantesimi. Raramente usufruttori di questo genere hanno problemi a trovare energia magica con cui alimentare i loro incantesimi.

Non importa quale metodo, o combinazione di metodi, venga usata, lo scopo non è quello di limitare in qualche modo i personaggi ma solo aggiungere un po' di fascino e "colore" all'ambientazione in cui si svolgono le avventure.

## MAGIA

Nel sistema HARP la magia e l'atto di lanciare incantesimi vengono gestiti esattamente come ogni altra abilità; con abbastanza tempo e il giusto addestramento, teoricamente chiunque nell'universo HARP può lanciare incantesimi. Ogni incantesimo va imparato come singola abilità e non tutti gli incantesimi sono egualmente facili da imparare. Quanto sia difficile imparare un incantesimo è riflesso nel suo costo in termini di Punti Potere; se un incantesimo costa 5 Punti Potere il tuo personaggio deve avere 5 gradi abilità in quell'incantesimo per poterlo lanciare.

Il fatto che ogni personaggio teoricamente sia in grado di lanciare incantesimi non significa che tutti gli incantesimi



mi sia egualmente accessibili ai personaggi. HARP raccoglie tutti gli incantesimi nelle seguenti "sfere":

**Universale:** contiene incantesimi accessibili a tutti, chiunque può imparare questi incantesimi.

**Sfere di Professione:**

Sfera del Chierico

Sfera del Mago

Le sfere di magia legate ad una professione rappresentano un addestramento magico altamente specializzato, che richiede molto tempo, offerto solo a studenti e praticanti che hanno deciso di dedicarsi con grande dedizione alla loro professione.

## LANCIARE INCANTESIMI

Manipolare le energie magiche significa avere a che fare con qualcosa di completamente imprevedibile e potenzialmente pericoloso. Gli usufruttori magici usano parole e gesti per dare forma a queste energie magiche e plasmarle in una matrice, ovvero in una forma a reticolo tridimensionale che è, nella pratica, ciò che compone un incantesimo. Formare una matrice richiede grande precisione e cura, un piccolo errore comporta un fallimento nell'incantesimo e di conseguenza un maldestro che si risolve nella Tabella dei Maldestri (vedi Capitolo 8, pagina 45).

Tutti gli incantesimi sono divisi nei seguenti tipi: Incantesimi di Utilità, Incantesimi d'Attacco, Incantesimi d'Attacco Elementale. Ad ogni tipo di incantesimo corrisponde un diverso metodo risolutivo, di seguito sono riportate tutte le informazioni.

**Incantesimi di Utilità** – Qui sono raccolti la stragrande maggioranza degli incantesimi, praticamente ogni incantesimo che non sia d'Attacco o d'Attacco Elementale è considerato di Utilità. Per usare un incantesimo di questo tipo l'usufruttore deve fare riferimento alla colonna Utilità nella Tabella delle Manovre a pagina 39. Gli incantesimi di Utilità funzionano solo su soggetti consenzienti, per questo motivo non si effettua nessun Tiro Resistenza per questo genere di

incantesimi; gli incantesimi di Utilità riportano un "–" nella sezione TR della descrizione dell'incantesimo. La maggior parte degli incantesimi di Utilità hanno effetti benefici su i soggetti colpiti (ad esempio incantesimi di guarigione), per questo motivo l'aura del bersaglio solitamente non cerca di resistere a questo genere di magia ritenuta benefica; gli incantesimi di Utilità possono quindi essere lanciati su soggetti privi di coscienza allo scopo di aiutarli e soccorrerli. Può capitare delle volte che un personaggio non desideri ricevere le cure o le attenzioni di altri personaggi, potrebbe persino non voler essere resuscitato; il giocatore che usa il personaggio bersaglio ha sempre la libertà

di scegliere se tentare o meno di resistere all'incantesimo di un altro personaggio, questa scelta può essere compiuta anche se il personaggio bersaglio è privo di coscienza. Se un personaggio non desidera essere resuscitato l'incantesimo fallirà automaticamente, questo significa che spetta solo al giocatore che usa il personaggio decidere se il defunto vuole o meno tornare nel mondo dei vivi.

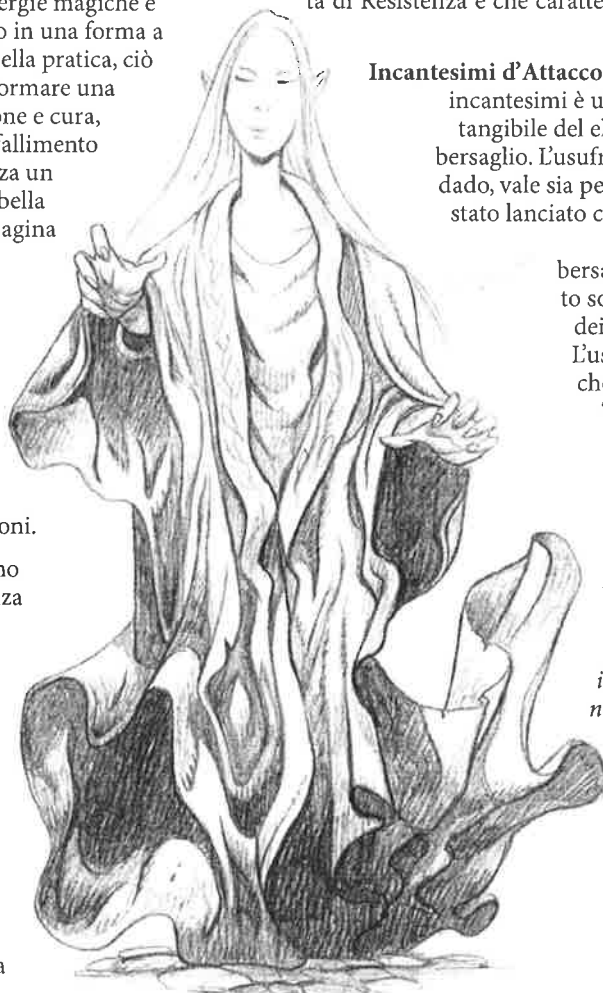
**Incantesimi d'Attacco** – Questi incantesimi attaccano direttamente il corpo o la mente del soggetto bersaglio, per risolvere questo genere di incantesimi bisogna consultare la Tabella delle Manovre (Capitolo 8, pagina 39), colonna TR, ovviamente dopo aver fatto un Tiro Manovra (che è anche il tiro per lanciare con successo l'incantesimo). Il personaggio bersaglio dell'incantesimo dovrà ottenere un valore più alto, effettuando un Tiro Resistenza sommando il punteggio nell'appropriata abilità di Resistenza ad un tiro di dado. Gli incantesimi d'attacco riportano sempre, nella sezione TR della descrizione dell'incantesimo, la dicitura Stamina, Volontà o Magia, questo indica che abilità di Resistenza e che caratteristiche vanno usate nel Tiro Resistenza.

**Incantesimi d'Attacco Elementale** – Questo tipo di incantesimi è una manifestazione concreta e tangibile del elemento usato per attaccare il bersaglio. L'usufruttore effettua un solo tiro di dado, vale sia per verificare se l'incantesimo è stato lanciato con successo che per determinare se si è colpito il proprio bersaglio. Gli attacchi da Elemento sono gestiti alla stessa maniera dei normali attacchi da mischia. L'usufruttore fa un tiro d'attacco che viene risolto sulla rispettiva Tabella dei Critici Elementali (Calore, Freddo, Eletticità e Impatto; Capitolo 9), a meno che non si sia ottenuto un maldestro, l'incantesimo è stato lanciato con successo.

*Nota: Il fatto che l'incantesimo sia stato lanciato con successo non implica che abbia colpito il bersaglio infliggendo del danno. Un incantesimo lanciato con successo non necessariamente colpisce il bersaglio, potrebbe essere schivato, e anche colpendo non è detto che infligga dei danni.*

### REQUISITI MINIMI PER IL LANCIO DI INCANTESIMI

Nel sistema HARP, di base ogni usufruttore compie le stesse semplici azioni al momento di lanciare un incantesimo. Intonare le corrette parole magiche e compiere gesti particolari con le mani (e/o con le braccia intere) è il requisito standard, questo comporta che l'usufruttore abbia almeno una mano libera per poter compiere i gesti corretti e che possa pronunciare le parole magiche con tono di voce normale (non sottovoce ma neppure urlando). Se l'usufruttore non può rispettare queste due condizioni allora non può lanciare incantesimi.



## GRADI D'ABILITÀ NECESSARI PER IL LANCIO DI INCANTESIMI

Per poter lanciare qualunque incantesimo, l'usufruitore deve avere un numero di gradi nell'incantesimo pari al numero di Punti Potere totali che ha intenzione di spendere al momento del lancio. Il numero di Punti Potere che vengono spesi al momento del lancio è dato dal costo base dell'incantesimo sommato a tutti i Punti Potere richiesti dalle varie opzioni di scalamento, se il numero di gradi posseduto è inferiore al totale di Punti Potere necessari l'incantesimo fallisce automaticamente.

**Esempio:** Gartha Nakalar, per gli amici semplicemente Naka, sta imparando l'incantesimo Forma Animale della Sfera del Chierico. La versione base di questo incantesimo costa 5 Punti Potere, questo significa che Naka deve avere almeno 5 gradi nell'incantesimo per poterlo lanciare. Naka ha 6 gradi nell'incantesimo Potenzia Agilità, abbastanza per usare la versione base dell'incantesimo, costo 3 PP, ma non abbastanza per portare il bonus ad Agilità da il +5 di base a +10, il costo sarebbe di 7PP e lui dovrebbe quindi avere almeno 7 gradi.

## SCALARE GLI INCANTESIMI

Molti incantesimi HARP sono scalabili, questo significa che è possibile alterarli, rispetto alla loro forma base, al momento in cui vengono lanciati. Basta scegliere che tipo di cambiamento si vuole rispetto alla forma base e pagare i punti potere aggiuntivi necessari a seconda della scelta compiuta. Ogni incantesimo contiene, nella sua descrizione, il costo in punti potere della sua forma base, sono incluse anche svariate opzioni di scalamento che permettono di renderlo più potente ogni volta che viene lanciato. Ogni singola opzione riporta un costo in PP che va aggiunto al costo base. Per ogni incantesimo dovrebbero essere consentite solo le opzioni riportate nella descrizione. Quando un incantesimo viene scalato, il tiro per verificare se si fa successo usandolo riceve una penalità pari a -5 per ogni punto potere, oltre il costo base, speso al momento del lancio. Scalare gli incantesimi rende quindi più difficile lancarli con successo, ma non solo, incrementa anche i pericoli nel caso si ottenga un maldestro. Quando un incantesimo scalato è soggetto ad un maldestro, il Tiro del Maldestro è modificato di +10.

**Esempio:** Morwen sta lanciando un incantesimo, il costo base è di 3 Punti Potere (PP). Morwen decide di incrementare il raggio dell'incantesimo di 30 metri. Questo costerà alla seducente usufruttrice 2 PP aggiuntivi, per un totale di 5 PP. Poiché il numero di PP spesi è superiore al costo base dell'incantesimo, Morwen riceve una penalità di -10 ( $-5 \times 2 = -10$ ) al suo tiro per il lancio dell'incantesimo. Se, continuando l'esempio precedente, Morwen stesse indossando, al momento del lancio dell'incantesimo, un'armatura del tipo Cuoio Rigido allora i Punti Potere totali richiesti sarebbero stati 9 (costo base 3 + 2 incremento del raggio + 4 PLI armatura = 9), ben 6 PP oltre il costo base per una penalità di -30 ( $6 \times 5 = -30$ )

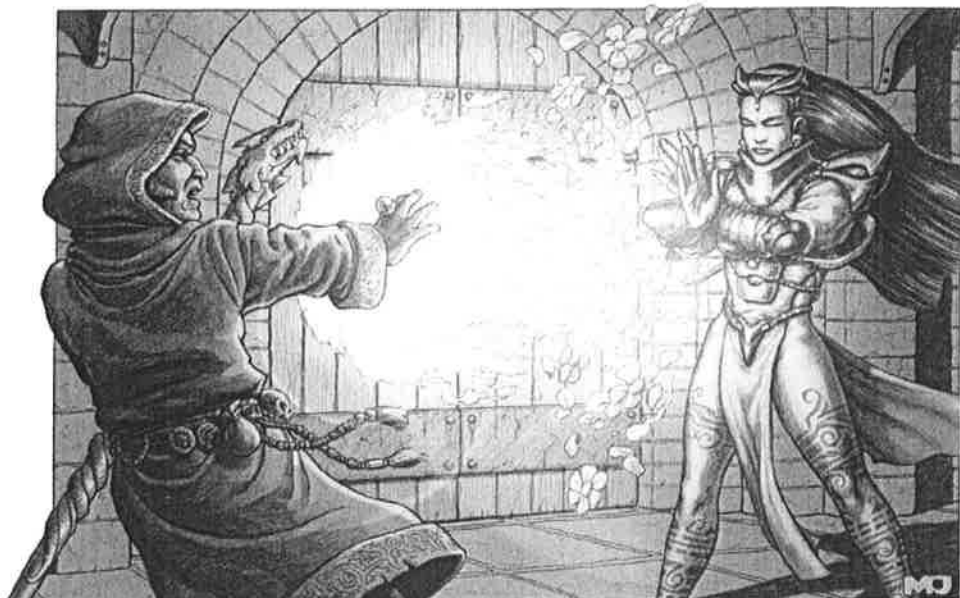
## TEMPO DI LANCIO

Lanciare un incantesimo è un'azione che richiede del tempo, maggiore è la complessità dell'incantesimo, più tempo servirà per lanciarlo e maggiore sarà il numero di punti potere necessari. Per lanciare un incantesimo è necessario un round per ogni 5 Punti Potere (o frazione di 5) spesi. Tutti gli incantesimi con costo compreso tra 1 e 5, richiederanno quindi 1 round per essere lanciati, quelli con costo tra 6 e 10 invece 2 round e così a salire. Come descritto nelle sezioni precedenti, gli usufruttori possono, al momento del lancio di un incantesimo, variarne alcuni parametri, questo grazie alle opzioni di scalamento. Il tempo di lancio di un incantesimo aumenta se il numero di punti potere spesi è maggiore, è facile notare che usare le opzioni di scalamento e indossare armature rallentano nel lancio di incantesimi perché obbliga a spendere un maggiore numero di punti potere. Alcuni incantesimi recano un asterisco (\*) di fianco al loro nome, questo significa che sono incantesimi istantanei. Si può usare un incantesimo istantaneo in qualunque momento, tranne che quando si sta già lanciando un altro incantesimo, infatti gli incantesimi istantanei non vengono contati come azione per il round in cui vengono lanciati. Si può quindi lanciare un incantesimo istantaneo e, nello stesso round, compiere un'altra azione che non sia lanciare un altro incantesimo. Non importa quanti punti potere richieda un incantesimo istantaneo, il suo tempo di lancio resta sempre uguale. Un personaggio può lanciare un solo incantesimo istantaneo per round.

## CONTROMAGIE

Nella Sfera Universale è possibile trovare un incantesimo istantaneo chiamato Contromagia, viene usato per interrompere e bloccare un incantesimo lanciato da un altro usufruttore proprio mentre ne sta completando il lancio.

L'usufruitore che sta lanciando Contromagia effettua un tiro per lanciare il suo incantesimo e confronta il risultato con la colonna TR della Tabella delle Manovre. L'usufruitore il cui incantesimo sta per essere interrotto, deve tirare e ottenere un valore superiore





a quello ottenuto dal primo usufruttore altrimenti il suo incantesimo verrà interrotto e lui perderà comunque tutti i Punti Potere che ha speso.

**Esempio:** Lomehin e Lindamel si stanno allenando assieme, sono ad una distanza di circa 20 metri l'uno dall'altro e sono pronti ad usare la loro magia per vincere ad ogni costo! Lomehin ha 10 gradi in Contromagia, e un bonus totale di 75. Lindamel decide di usare il suo incantesimo Sonno, il costo base è di 4 PP, vista la distanza a cui si trovano i due, Alessandro nota che Lindamel deve necessariamente scalare il suo incantesimo incrementando il raggio di altri 15 metri, la spesa aggiuntiva è di +1 PP per un totale di 5 PP. Lomehin vuole usare Contromagia, il costo base è di 1 PP a cui si aggiunge 1 PP per ogni PP speso da Lindamel, quindi altri 5 PP, Simone nota che anche lui deve far scalare l'incantesimo al suo personaggio per via della distanza a cui si trovano. Simone annota un'ulteriore spesa di 1 PP per aumentare la distanza, il totale che Lomehin dovrà spendere sarà di 7 PP (1 [costo base] +1 [raggio +15m] + 5 [numero PP spesi nell'incantesimo da interrompere]). Lomehin avrà una penalità al lancio dell'incantesimo di -30 (-5 x 6 [PP spesi oltre il costo base di 1]), Lindamel invece solo di -5 [-5 x 1 [PP speso oltre il costo base]]. Simone tira i dadi, sommando 75 (bonus di Lomehin in Contromagia) e sottraendo la penalità di -30 ottiene un totale di 45, la Tabella delle Manovre, colonna TR, riporta un valore di 100. Alessandro deve ora tirare per Lindamel, i suo bonus in Sonno è di 70, sommando la penalità di -5 ottiene un totale di 65. Lindamel deve ottenere un punteggio superiore a 100 altrimenti il suo incantesimo non funzionerà, questo significa che, con un bonus di +65, ad Alessandro basterà ottenere un 36 o più con i dadi.

**Nota:** Incantesimi istantanei, come Contromagia o Deviare, richiedono che l'usufruttore veda il bersaglio usando lazione Percezione durante il Combattimento riportata nel Capitolo 8.

## LANCIARE INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Cosa succede quando un personaggio sta lanciando un incantesimo, viene colpito e ferito? Se l'incantesimo che si sta lanciando sarebbe terminato nel round in corso allora tutto procede senza nessuna modifica, l'usufruttore viene ferito ma l'incantesimo viene lanciato normalmente. Se invece l'incantesimo richiede più round, e l'usufruttore viene ferito non nell'ultimo round ma in uno dei precedenti, allora l'incantesimo è perduto, tuttavia l'usufruttore non perde i Punti Potere necessari a lanciare l'incantesimo.

## RESISTERE AGLI INCANTESIMI

Ogni personaggio ha un'aura, questa viene talvolta definita come il "vero io", anima o persino forza vitale del individuo. L'esatta definizione di cosa sia l'aura è stata oggetto di dibattito per anni tra saggi e sapienti. Alcuni hanno postulato che l'aura agisca come una sorta di sesto senso magico che a livello subconscio percepisce e resiste alla magia ostile. Per questo motivo lanciare con successo un incantesimo non garantisce che automaticamente questo avrà effetto sul soggetto bersaglio, la sua aura potrebbe sempre resistere all'incantesimo e dissiparne gli effetti magici. Persino un personaggio privo dei sensi conserva la sua capacità di resistere agli effetti degli incantesimi, è persino possibile imparare a potenziare la propria aura (questo è rappresentato dalle abilità di Resistenza) contro certi tipi di magia.

La maggior parte degli incantesimi di Utilità hanno effetti benefici su i soggetti colpiti (ad esempio incantesimi di guarigione), per questo motivo l'aura del bersaglio solitamente non cerca di resistere a questo genere di magia ritenuta benefica; gli incantesimi di Utilità possono quindi essere lanciati su soggetti privi di coscienza allo scopo di aiutarli e soccorrerli. Può capitare delle volte che un personaggio non desideri ricevere le cure o le attenzioni di altri personaggi, potrebbe persino non voler essere resuscitato; il giocatore che usa il personaggio bersaglio ha sempre la libertà di scegliere se tentare o meno di resistere all'incantesimo di un altro personaggio, questa scelta può essere compiuta anche se il personaggio bersaglio è privo di coscienza. Se un personaggio non desidera essere resuscitato l'incantesimo fallirà automaticamente, questo significa che spetta solo al giocatore che usa il personaggio decidere se il defunto vuole o meno tornare nel mondo dei vivi.

## SFERE DI INCANTESIMI

Ogni professione dotata di incantesimi di tipo "professionale" ha una propria sfera di magia che raccoglie tutti gli incantesimi propri di quella determinata professione. Un personaggio può imparare incantesimi solo dalle sfere a cui ha accesso, o tramite la sua professione o tramite il talento Potere Arcano.

## DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Questa sezione descriva in dettaglio tutti gli incantesimi riportati nella tabella che si trova in queste pagine. Gli incantesimi sono riportati in ordine alfabetico e verranno descritti tutti seguendo uno schema comune riportato di seguito.

### INCANTESIMO ANONIMO \*

**COSTO IN PP:** Questo è il costo della versione base dell'incantesimo.

Incantesimi		
Universale+	Chierico	Mago
Atterrare*	Agonia	Agonia
Contromagia*	Armatura Magica	Armatura Magica
Dardo Arcano	Benedizione	Attraversare
Dissolvi Magia	Calmare	Dardo Elementale
Dominio Movimento	Dardo Elementale	Distrazione
Guarigione Minore	Guarigione Maggiore	Invisibilità
Individua Magie	Intuizione	Muro d'Acqua
Individua Trappole	Martello Divino	Muro d'Aria
Luce	Muro D'Aria	Muro di Freddo
Offuscamento	Neutralizzare Veleno	Muro di Fuoco
	Nube Stordente	Oscurità
	Rimuovere Malattie	Paura
	Ristabilire	Presenza
	Scaccia Non-Morti	Sfera Elementale
	Sfera Elementale	Shock
	Shock	Silenzio
	Simbolo Sacro	Sonno
	Sogno	Stordimento
	Stordimento	Trasmigrazione
	Visione Passata	Visione Passata

+ = Gli incantesimi appartenenti a questa Sfera possono essere imparati da personaggi di qualunque professione.  
 \* = Incantesimo istantaneo.





**RAGGIO:** Il raggio dell'incantesimo base.

**DURATA:** Indica quanto dura l'incantesimo, se viene riportato "XX tempo / grado" significa che l'incantesimo durerà un ammontare di tempo pari a XX per ogni grado che l'usufruttore ha nell'incantesimo. Se viene riportato un ammontare di tempo seguito da "(c)", significa che l'usufruttore deve concentrarsi durante la durata dell'incantesimo e che questo resta attivo al massimo per la durata indicata. L'usufruttore riceve un -50 a tutte le azioni mentre resta concentrato.

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità / Attacco / Elementale.

**TR:** Indica se è necessario o meno un Tiro Resistenza (TR) e nel caso viene specificato di che tipo di TR si tratta (Stamina, Volontà o Magia).

**SFERE:** Indica quali sfere contengono l'incantesimo descritto.

**DESCRIZIONE:** Descrizione degli effetti dell'incantesimo nella sua versione base.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:** Questa sezione riporta le varie opzioni di scalamento disponibili per l'incantesimo descritto, sono riportati anche i costi in Punti Potere per le varie opzioni.

\* = Indica che l'incantesimo è istantaneo.

## SFERA UNIVERSALE

### ATTERRARE \*

**COSTO IN PP:** 3

**RAGGIO:** Se stesso

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** -

**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore può atterrare senza nessun danno cadendo da un'altezza di 6 metri o meno. Se l'usufruttore cade da un'altezza superiore, questa viene ridotta di 6 metri.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare la Distanza di Caduta (15m)** +3 PP

**Aumentare la Distanza di Caduta (30m)** +6 PP

**Aumentare la Distanza di Caduta (3m/grado)** +9 PP

### CONTROMAGIA \*

**COSTO IN PP:** 1

**RAGGIO:** 15m

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** Speciale

**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo viene usato per interrompere e annullare l'incantesimo di un altro usufruttore. Questo incantesimo di fatto agisce cercando di smontare la matrice di energie magiche che un altro usufruttore sta cercando di formare. L'usufruttore che lancia questo incantesimo guarda nella colonna TR della Tabella delle Manovre. L'usufruttore, che sta lanciando l'incantesimo colpito da Contromagia, deve superare il valore ottenuto da chi sta usando la contromagia lanciando il suo incantesimo sotto attacco, altrimenti il suo incantesimo verrà annullato. Spetterà al GM dire al personaggio che usa Contromagia,

quanti PP dovrà spendere per scalare il suo incantesimo per poter interrompere un determinato incantesimo bersaglio. Vedi la sezione riguardo le Contromagie per maggiori informazioni, pagina 64.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Per PP nell'incantesimo da interrompere** +1 PP

**Aumentare Raggio (per ogni +15m)** +1 PP

## DARDO ARCANO

**COSTO IN PP:** 2

**RAGGIO:** 15m

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco

**TR:** Magia

**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Quando viene lanciato, questo incantesimo scaglia un dardo di energia magica che, come una saetta, si scaglia contro il bersaglio. Questo dardo d'energia infligge 1d10 punti di danno al bersaglio se fallisce il suo Tiro Resistenza.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare il Danno (Ogni +1d10, max 5d10)** +2 PP

**Forza Stordente (per round di Stordimento)** +4 PP

**Aumentare il Raggio (per ogni +15m)** +1 PP

**Aumentare i Bersagli (per bersaglio addizionale)** +4 PP

## DISSOLVI MAGIA

**COSTO IN PP:** 4

**RAGGIO:** 3m

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** Speciale

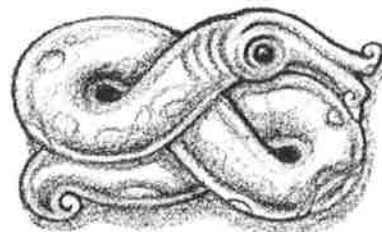
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Se è presente un incantesimo attivo sul soggetto, allora l'incantesimo deve effettuare un Tiro Resistenza contro Dissolvi Magia altrimenti verrà cancellato/dissolto. L'incantesimo bersaglio usa come bonus al TR il numero di Punti Potere usati per lanciaio moltiplicati per 5. Un incantesimo scalato resiste quindi meglio, dello stesso incantesimo in versione base, ai tentativi di essere cancellato. Se su un oggetto o una persona sono attivi più incantesimi, Dissolvi Magia avrà effetto solamente sull'incantesimo più potente, una volta cancellato si potrà lanciare nuovamente Dissolvi Magie per colpire gli altri incantesimi.

*Nota: se non sei sicuro di quanti Punti Potere siano stati usati per uno specifico effetto magico, usa un bonus di +25 per piccoli effetti, +50 per quelli medi e +75 per i più potenti, questi bonus vanno usati nei TR.*

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare Raggio (per ogni +15 m)** +1 PP





## DOMINIO DEL MOVIMENTO

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 5 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo permette all'usufruttore di correre (2x Movimento Base) su superfici sulle quali normalmente non potrebbe, o per le quali sarebbe richiesto un Tiro Manovra. La forma base dell'incantesimo permette di correre su una superficie rocciosa molto irregolare come se si corresse su una superficie perfettamente liscia e piana. L'usufruttore non si stanca quando corre usando questo incantesimo.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

<b>Aumentare la Durata</b> (10 round/grado)	+2 PP
<b>Camminare su Rami</b> (1x Mov. Base sui rami)	+4 PP
<b>Correre sui Rami</b> (2x Mov. Base sui rami)	+1 PP
<b>Camminare sull'Acqua</b> (1x Mov. Base su acqua calma)	+4 PP
<b>Correre sull'Acqua</b> (2x Mov. Base su acqua calma)	+7 PP
<b>Correre sulla Sabbia</b> (2x Mov. Base su sabbia)	+3 PP
<b>Vera Corsa</b> (2x Mov. Base su ogni superficie)	+3 PP
<b>Aumentare la Velocità</b> (3x Mov. Base)	+3 PP
<b>Aumentare la Velocità</b> (4x Mov. Base)	+5 PP

## GUARIGIONE MINORE

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore è in grado di guarire un personaggio bersaglio, al momento del lancio l'usufruttore dovrà scegliere una delle seguenti opzioni.

- Ridurre le penalità alle manovre fino a 20 punti.
- Ridurre il sanguinamento di un massimo di 5 punti.
- Guarire fino ad un quarto dei punti ferita del personaggio bersaglio.

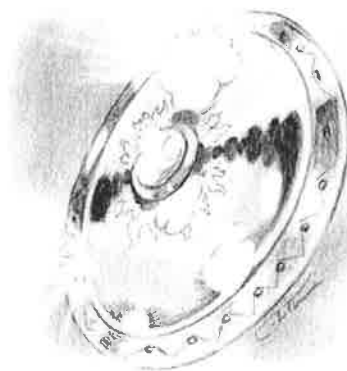
Queste opzioni sono ciò che costituisce una ferita Leggera, così come viene descritto nel Capitolo 8, Ferite, Guarigione & Morte. Se questo incantesimo viene usato per fermare una ferita critica del tipo "morte in X rounds", l'effetto sarà solo quello di stabilizzare il soggetto bersaglio, non verrà curato nessun danno, viene soltanto rimossa la causa che avrebbe portato alla morte.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

<b>Aumentare Raggio</b> (3 m)	+2 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (scegliere due opzioni)	+2 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (scegliere tre opzioni)	+4 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (ferma "morte in X round")	+7 PP

## INDIVIDUA MAGIA

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado (c)  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -



SCUDO DI PHOTOS

**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore può concentrarsi e percepire la presenza di magia attiva (contrapposta a magia dormiente o in attesa) all'interno di un'area d'effetto del diametro di 3 metri. L'usufruttore può spostare la sua attenzione da un'area ad un'altra ogni round sempre restando entro il raggio dell'incantesimo. L'unica informazione che questo incantesimo fornisce è se è presente o meno un incantesimo attivo dentro l'area su cui si sta concentrati. Questo incantesimo ha la particolarità di poter essere scalato dopo essere stato lanciato, normalmente è possibile scalare solo durante la fase di lancio. L'usufruttore può decidere in qualunque momento di pagare dei Punti Potere aggiuntivi ed effettuare un altro tiro per l'incantesimo con i giusti modificatori. Se questo tiro ha successo, l'incantesimo viene scalato fino al livello desiderato. Se questo tiro fallisce, l'incantesimo non viene scalato, l'usufruttore perde i Punti Potere spesi per lo scalamento ma l'incantesimo originale resta attivo. Durante il round in cui l'usufruttore cerca di scalare questo incantesimo non può dedicarsi a controllare un'area per la presenza di incantesimi.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

<b>Individuare magia dormiente/in attesa</b>	+3 PP
<b>Determinare Incantesimo</b> (solo quale incantesimo è)	+4 PP
<b>Determinare Scalamento</b> (si conosce se l'incantesimo è scalato)	+6 PP

## INDIVIDUA TRAPPOLE

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore è in grado di individuare la presenza di tutte le trappole non magiche in un'area del diametro di 3 metri, purché questa area si trovi dentro il raggio dell'incantesimo. L'usufruttore può concentrarsi ogni round su una diversa area di 3 metri. Questo incantesimo rivela semplicemente se sono presenti delle trappole, non fornisce nessuna informazione sul tipo di trappola.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

<b>Aumentare Informazioni</b> (indica il tipo generale della trappola, es. trappola con lance, fossa ecc.)	+2 PP
<b>+50 a Meccanismi</b>	+5 PP
<b>Individuare Trappole Magiche</b>	+4 PP
<b>Aumentare Raggio</b> (per ogni +15 m)	+1 PP
<b>Aumentare la Durata</b> (5 round / grado)	+4 PP





## LUCE

**COSTO IN PP:** 6  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** 10 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo crea un piccolo globo di luce centrato sul punto toccato. Il globo sarà luminoso quanto una normale torcia, illuminerà un'area del diametro di 12m. Se il punto toccato è mobile allora l'incantesimo si sposterà seguendo il punto. L'usufruitore può variare l'illuminazione, concentrandosi per un round, dal valore massimo fino ad un piccolo punto di luce.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare il Diametro** (fino a 30 m) +6 PP  
**Aumentare il Diametro** (fino a 60 m) +12 PP  
**Luce Suprema** (non possono esistere tenebre di +6 PP natura magica all'interno dell'area d'effetto)  
**Luce Solare** (su certi non morti ha lo stesso effetto della normale luce solare) +6 PP

## OFFUSCAMENTO

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Universale

**DESCRIZIONE:** Rende la figura del usufruttore sfumata e offuscata conferendo un +10 al BD. Conferisce anche un bonus di +5 alle manovre di Furtività.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare la Durata** (5 round / grado) +4 PP  
**Aumentare l'Offuscamento** (per ogni +5 in più) +3 PP

## SFERA DEL CHIERICO

### AGONIA

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Stamina  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Il soggetto bersaglio sente un dolore intenso e i suoi attuali Punti Ferita sono ridotti del 25% per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio riceve anche una penalità di -25 a tutte le azioni per via del dolore intenso. Alla termine della durata dell'incantesimo, tutti i PF persi vengono recuperati e la penalità viene rimossa.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare il Dolore** (-50 azioni, PF ridotti 50%) +3 PP  
**Aumentare il Dolore** (-75 azioni, PF ridotti 75%) +6 PP  
**Aumentare Raggio** (per ogni +15 m) +1 PP  
**Aumentare Bersagli** (per ogni bersaglio addizionale) +4 PP

## ARMATURA MAGICA

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore è avvolto da una nebbia leggermente luminescente che lo protegge come se indossasse un'armatura Cuoio Morbido (+20 BD). L'usufruitore non è soggetto a penalità alle manovre o modificatori al lancio degli incantesimi solitamente associati all'indossare armature. La luce emessa dalla nube è equivalente a quella di una piccola candela (5 cm di diametro della luce)-

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare la Protezione** (Cuoio Rigido, +30 BD) +4 PP  
**Aumentare la Protezione** (Maglia, +40 BD) +8 PP  
**Aumentare la Protezione** (Maglia&Piastre, +50 BD) +12 PP  
**Aumentare la Protezione** (Piastre, +60 BD) +16 PP  
**Aumentare la Durata** (5 round/grado) +4 PP  
**Aumentare la Durata** (10 round/grado) +6 PP

## BENEDIZIONE

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 3m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Il bersaglio riceve un bonus di +5 a una delle seguenti caratteristiche BO, BD, TR o manovre per tutta la durata dell'incantesimo.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare il Bonus** (+10) +2 PP  
**Aumentare il Bonus** (+15) +3 PP  
**Aumentare il Bonus** (+20) +5 PP  
**Aumentare il Bonus** (+25) +6 PP  
**Aumentare i Benefici** (2 scelte) +3 PP  
**Aumentare i Benefici** (3 scelte) +6 PP  
**Aumentare i Benefici** (4 scelte) +9 PP  
**Aumentare i Bersagli** (per ogni bersaglio addizionale) +4 PP

## CALMARE

**COSTO IN PP:** 6  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 5 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Volontà  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Il soggetto bersaglio non intraprenderà azioni aggressive e offensive, combatterà solo se attaccato.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Raggio** (per ogni +15 m) +1 PP  
**Aumentare i Bersagli** (per ogni bersaglio addizionale) +4 PP



## DARDO ELEMENTALE

**COSTO IN PP:** 4

**RAGGIO:** 30m

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Elementale

**TR:** -

**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore deve imparare una versione differente di questo incantesimo per ogni elemento collegato al dio Belarus. L'usufruitore scaglia un dardo di energia elementale con taglia d'attacco Molto Piccola. Questo dardo ha un diametro di circa 1cm e cresce di 1cm per ogni incremento alla taglia d'attacco. Il bonus dell'usufruitore in questo incantesimo è anche il suo BO per attaccare usandolo. Ogni critico inflitto da questo incantesimo è deciso in funzione di quale elemento magico viene scagliato contro l'avversario, la tabella qui sotto riporta i critici che corrispondono ad ogni elemento:

Elemento	Critico Usato
Fuoco	Calore
Aria	Elettricità

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare la Potenza** (per ogni incremento alla +2 PP taglia dell'attacco)

**Aumentare la Raggio** (per ogni +15 m) +1 PP

## GUARIGIONE MAGGIORE

**COSTO IN PP:** 4

**RAGGIO:** Tocco

**DURATA:** 1 round

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** -

**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore è in grado di guarire un personaggio bersaglio, al momento del lancio l'usufruitore dovrà scegliere una delle seguenti opzioni.

- Ridurre le penalità alle manovre fino a 50 punti.
- Ridurre il sanguinamento di un massimo di 10 punti.
- Guarire fino a metà dei punti ferita del personaggio bersaglio.
- Curare un osso fratturato

Queste opzioni sono ciò che costituisce una ferita Media, così come viene descritto nel Capitolo 8, Ferite, Guarigione & Morte. Se questo incantesimo viene usato per fermare una ferita critica del tipo "morte in X rounds", l'effetto sarà solo quello di stabilizzare il soggetto bersaglio, non verrà curato nessun danno, viene soltanto rimossa la causa che avrebbe portato alla morte.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

<b>Aumentare Raggio</b> (3 m)	+2 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (scegliere due opzioni)	+2 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (scegliere tre opzioni)	+4 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura ustione da freddo minore)	+3 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura ustione da freddo maggiore)	+6 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura ustione minore)	+3 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura ustione maggiore)	+6 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura fratture scomposte/ossa frantumate)	+6 PP
<b>Aumentare Effetto</b> (cura danno al sistema nervoso)	+8 PP

**Aumentare Effetto** (cura danno agli organi) +10 PP

**Aumentare Effetto** (cura tutto il danno) +15 PP

**Aumentare Effetto** (ferma "morte in X round") +6 PP

## INTUIZIONE

**COSTO IN PP:** 3

**RAGGIO:** Se stesso

**DURATA:** -

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** -

**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore ha una visione di ciò che più probabilmente accadrà nel prossimo minuto se lui compie una particolare azione.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Vedere 3 minuti nel futuro** +3 PP

**Vedere 5 minuti nel futuro** +6 PP

**Vedere 1 minuto/grado nel futuro** +9 PP

## MARTELLO DIVINO

**COSTO IN PP:** 5

**RAGGIO:** Tocco

**DURATA:** 2 rounds / grado

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità

**TR:** -

**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo permette all'usufruitore di aumentare il danno inflitto con la sua arma. Nella sua forma base questo incantesimo rende l'arma in grado di infliggere il doppio del normale danno da Punti Ferita quando colpisce con successo.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Colpo Fulminante** (critico da elettricità di pari grado) +5 PP

**Maggiore** (x3 danno da Punti Ferita) +3 PP

**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP

## MURO D'ARIA

**COSTO IN PP:** 5

**RAGGIO:** 3m

**DURATA:** 2 rounds / grado

**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità (Elementale)

**TR:** -

**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Crea un muro di aria, in continuo movimento, di dimensioni: 3m di larghezza x 3 m di altezza x 30cm di spessore. Il movimento dell'aria è tale da ridurre il Movimento Base (MB) di tutte le creature che cercano di attraversare il muro, la riduzione è del 50%. Tutti gli attacchi che passano attraverso il muro ricevono una penalità di -50.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Movimento Aria** (MB ridotto 75%, - +4 PP 75 attacchi)

**Aumentare Movimento Aria** (MB ridotto 100%, +8 PP -100 attacchi)

**Aumentare Dimensioni** (per ogni 3x3x0,3m) +3 PP

**Plasmare il Muro** (creare il muro con qualunque forma) +3 PP

**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP

**Aumentare Durata** (10 round/grado) +6 PP





### NEUTRALIZZARE VELENO

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore ferma il diffondersi di un veleno nel corpo di un bersaglio che sia già avvelenato. Il veleno non continuerà a danneggiare il corpo del bersaglio ma rimarrà al suo interno, nel caso di successive esposizioni allo stesso veleno il personaggio avrà una penalità di -20 al TR contro il veleno. Il danno inflitto dal veleno, fino al momento in cui viene neutralizzato, non viene curato da questo incantesimo.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Neutralizzare completamente il veleno** +4 PP  
**Neutralizzare completamente il veleno & curare il danno** +7 PP  
**Aumentare Raggio (3 m)** +2 PP  
**Aumentare i Bersagli (per ogni bersaglio addizionale)** +3 PP

### NUBE STORDENTE

**COSTO IN PP:** 5  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 6 rounds  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore crea una nuvola di colore scuro, del diametro di 3 metri, fatta di particelle cariche elettricamente. Durante i primi due rounds, ogni persona o creature che si trova all'interno della nuvola subisce un critico da Eletticità di taglia Media. Durante i due rounds centrali (terzo e quarto), tutti dentro la nuvola subiscono un critico da Eletticità di taglia Piccola. Durante gli ultimi due rounds (quinti e sesto), tutti dentro la nuvola subiscono un critico da Eletticità di taglia Molto piccola. La nuvola si sposta a seconda del vento ma non svanisce fino al terminare dell'incantesimo.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Durata (8 round - taglia max Grande)** +6 PP  
**Aumentare Durata (10 round - taglia max Enorme)** +12 PP  
**Aumentare Durata (15 round - 3 round per ogni taglia di critici)** +18 PP  
**Aumentare Raggio (per ogni +15 m)** +1 PP

### RIMUOVERE MALATTIE

**COSTO IN PP:** 12  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** Permanente  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Rimuove un infezione e/o blocca il diffondersi di una malattia in un soggetto già malato. Lo stato di salute non peggiorerà e la malattia/infezione non farà altri danni, tuttavia, i danni già inflitti non vengono curati da questo incantesimo.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Raggio (3 metri)** +2 PP  
**Aumentare i Bersagli (per ogni bersaglio addizionale)** +4 PP  
**Cura il danno inflitto dalla malattia** +2 PP

### RISTABILIRE

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo restituirà fino a 1d10 punti di Costituzione ad un personaggio che li abbia persi per via di un incantesimo o dei poteri di qualche Nonmorto. L'incantesimo non può portare la Costituzione di un personaggio al di sopra del suo valore iniziale, ovvero di quello precedente alla perdita di punti.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Ristabilisce 2d10 punti Costituzione** +2 PP  
**Ristabilisce 3d10 punti Costituzione** +4 PP  
**Ristabilisce 1d10 punti di una caratteristica diversa** +4 PP

### SCACCIA NONMORTI

**COSTO IN PP:** 7  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo ha effetto su 5 punti di nonmorti in un'area del diametro di 6 metri, i nonmorti bersaglio saranno potrebbero essere distrutti immediatamente o costretti a fuggire. Il centro dell'area deve trovarsi entro il raggio dell'incantesimo. Si effettua un solo tiro, tutti i nonmorti che si trovano dentro l'area devono quindi resistere contro lo stesso valore. Ogni nonmorto vale un numero di punti pari alla sua classe, quindi un nonmorto di Classe II vale 2 punti ai fini di questo incantesimo. I Cadaveri Animati, come quelli ottenuti con l'incantesimo Anima Cadavere, sono considerati nonmorti di Classe I quando si deve calcolare quanti punti sono necessari a distruggerli, inoltre se l'incantesimo ha successo vengono distrutti senza aver diritto a nessun Tiro Resistenza. Gli altri tipi di nonmorto hanno diritto ad un TR per vedere se resistono all'incantesimo, viene usato un Tiro Resistenza a Cascata (TRC), l'esempio seguente riporta i possibili risultati. Nelle righe che seguono con TR si indica il valore riportato nella Tabella delle Manovre, ovvero il valore che il nonmorto deve superare per resistere.

**TRC (TR +20)** - Nessun Effetto  
**TRC (TR)** - Fuga  
**TRC (TR -20)** - Inattività  
**Fallimento** - Polverizzazione

Se viene ottenuto un risultato di Fuga, il nonmorto deve fuggire via per tutta la durata dell'incantesimo. Se non gli è possibile fuggire, il nonmorto cercherà di allontanarsi il più possibile dall'usufruttore e poi resterà immobile a meno che non venga attaccato, in questo caso l'incantesimo perderà il suo effetto e il nonmorto riprenderà ad attaccare. Se il risultato del TR è Inattività, il nonmorto cadrà al suolo e non sarà in grado di fare nulla per le successive 24 ore. Se il



risultato è Polverizzazione, il nonmorto viene disintegrato completamente. Questo incantesimo inizia sempre a fare effetto sui nonmorti di classe inferiore lasciando quelli di classe superiore per ultimi. Ciò che influenza quale nonmorto sarà colpito dall'incantesimo è, quanto il nonmorto è vicino all'usufruitore e la sua Classe. I nonmorti più vicini sono i primi ad essere colpiti, se possibile vengono prima colpiti i nonmorti di classe inferiore, un nonmorto che resiste al TR non verrà colpito di nuovo finché non venga rilanciato l'incantesimo.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

- Per ogni 5 punti addizionali di non-morto colpito +2 PP
- Aumentare il Diametro (fino a 12 m) +3 PP
- Aumentare il Diametro (fino a 18 m) +4 PP
- Aumentare la Durata (10 round/grado) +6 PP

**SFERA ELEMENTALE**

**COSTO IN PP:** 6  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Elementale  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore scaglia dal palmo della sua mano una sfera di potere grezzo elementale del diametro di 15 cm. Una volta colpito il suo bersaglio, o dopo aver raggiunto il limite del raggio dell'incantesimo, la sfera esplose colpendo un'area del diametro di 6m. La sfera di energia si espanderà dal suo centro in tutte le direzioni, cercando di riempire il più possibile l'area sferica circostante, non si espanderà però oltre i 3m dal centro. Questo incantesimo deve essere appreso separatamente per ogni elemento collegato al dio Belarus, il punteggio dell'usufruitore nell'incantesimo è anche il BO per attaccare usandolo. Se non viene scalato l'incantesimo Sfera Elementale infligge attacchi di taglia Molto Piccola.

Elemento	Critico Usato
Fuoco	Calore
Aria	Elettricità

Se l'attacco è diretto ad una persona o ad una creatura,

allora il soggetto bersaglio è il centro dell'esplosione e se subisce un critico per via dell'incantesimo, il tiro avrà un bonus di +20. Viene tirato un solo per critico per tutte le persone che si trovano all'interno della sfera.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

- Aumentare la Potenza (per ogni incremento taglia) +2 PP
- Aumentare Raggio (per ogni +15 m) +1 PP
- Aumentare Diametro (fino a 12 m) +3 PP

**SHOCK**

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore causa una forte e repentina scarica elettrica nel soggetto infliggendogli un critico da Elettricità di taglia Molto Piccola (tira 1d100 -20).

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

- Aumentare Potenza (per ogni incremento taglia) +2 PP
- Aumentare Raggio (per ogni +15 m) +4 PP

**SIMBOLO SACRO**

**Costo in PP:** 12  
**Raggio:** Tocco  
**Durata:** Permanente  
**Tipo di Incantesimo:** Utilità  
**TR:** -  
**Sfere:** Chierico

**Descrizione:** Usando energia divina, l'usufruitore incanta il suo Simbolo Sacro (ad es: un simbolo che rappresenta la sua divinità), l'oggetto sarà in sintonia con l'usufruitore e potrà essere usato solo da lui. Per ogni usufruitore non può esistere, in un dato momento, più di un Simbolo Sacro. Quando viene lanciato questo incantesimo, il simbolo dell'usufruitore viene incantato in due modi. Come prima cosa l'oggetto conferisce al suo possessore un bonus di +5 a tutti i Tiri Resistenza (TR), come seconda cosa l'oggetto

diventa un Addizionale di Punti Potere +1. Questo incantesimo può essere lanciato più volte sullo stesso Simbolo Sacro allo scopo di renderlo sempre più potente, ogni volta che viene lanciato questo incantesimo il Chierico può scegliere una diversa opzione di scalamento. Le opzioni di scalamento vanno prese in ordine crescente, dalla più debole alla più forte, scegliendo quella relativa al parametro che si vuole potenziare.

*Nota: le abilità sacre sono abilità speciali basate sul genere di poteri della divinità, sono scelte dal GM.*



**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare l'Addizionale da +1 a +2	+6 PP
Aumentare l'Addizionale da +2 a +3	+12 PP
Aumentare l'Addizionale da +3 a +4	+18 PP
Aumentare l'Addizionale da +4 a +5	+24 PP
Aumentare il Bonus ai TR da +5 a +10	+6 PP
Aumentare il Bonus ai TR da +10 a +15	+12 PP
Aumentare il Bonus ai TR da +15 a +20	+18 PP
Aumentare il Bonus ai TR da +20 a +25	+24 PP
Aggiungere un'abilità sacra minore	+18 PP
Aggiungere un'abilità sacra maggiore	+36 PP

**SOGNO**

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 1 sogno  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore fa un sogno che riguarda un singolo argomento deciso al momento del lancio dell'incantesimo. L'usufruttore deve dormire per un lasso di tempo pari a quanto dovrebbe dormire normalmente un membro della sua razza con un minimo di 4 ore, nel caso il personaggio abbia bisogno di meno di 4 ore di sonno a notte. Il sogno non fornirà direttamente delle informazioni chiare sull'argomento scelto, il significato del sogno sarà nascosto dietro immagini e simboli che dovranno essere interpretati.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare il numero di Sogni (2 sogni separati su 2 diversi argomenti)	+2 PP
Aumentare il numero di Sogni (3 sogni separati su 3 diversi argomenti)	+4 PP

**STORDIMENTO**

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 1 round  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** Il bersaglio è stordito se fallisce il suo Tiro Resistenza.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare Raggio (per ogni +15 m)	+1 PP
Aumentare Stordimento (per ogni round addizionale)	+2 PP
Aumentare il Danno (Stordito, Non Para)	+3 PP
Aumentare il Danno (privo di sensi per la durata)	+6 PP

**VISIONE PASSATA**

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** Speciale (c)  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Chierico

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore ha una visione di eventi accaduti fino ad 1 ora per grado nel passato. L'usufruttore è

libero di decidere da quale punto nel passato debba partire la visione, deve però rispettare il limite massimo di 1 ora per grado. La visione dura, per l'usufruttore, esattamente quanto i fatti osservati, 5 ore spese ad osservare il passato mostreranno eventi accaduti per un totale di 5 ore. Il soggetto della visione può essere qualunque persona, posto od oggetto toccato dall'usufruttore al momento del lancio di questo incantesimo. L'usufruttore sarà in grado di vedere solo quello che potrebbe vedere trovandosi nel luogo, e nel tempo, in cui si svolge la visione. La visione dura finché l'usufruttore resta concentrato.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare l'Intervallo (1 giorno/grado)	+2 PP
Aumentare l'Intervallo (1 settimana/grado)	+4 PP
Aumentare l'Intervallo (1 mese/grado)	+6 PP
Aumentare l'Intervallo (1 anno/grado)	+8 PP
Aumentare l'Intervallo (10 anni/grado)	+10 PP
Aumentare Velocità Visione (1 ora/minuto)	+4 PP
Aumentare Velocità Visione (1 giorno/minuto)	+6 PP
Aumentare Velocità Visione (1 settimana/minuto)	+8 PP
Aumentare Velocità Visione (1 anno/minuto)	+10 PP

**SFERA DEL MAGO****AGONIA**

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Stamina  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Il soggetto bersaglio sente un dolore intenso e i suoi attuali Punti Ferita sono ridotti del 25% per la durata dell'incantesimo. Il bersaglio riceve anche una penalità di -25 a tutte le azioni per via del dolore intenso. Alla termine della durata dell'incantesimo, tutti i PF persi vengono recuperati e la penalità viene rimossa.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare il Dolore (-50 azioni, PF ridotti 50%)	+3 PP
Aumentare il Dolore (-75 azioni, PF ridotti 75%)	+6 PP
Aumentare Raggio (per ogni +15 m)	+1 PP
Aumentare i Bersagli (per ogni bersaglio addizionale)	+4 PP

**ARMATURA MAGICA**

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore è avvolto da una nebbia leggermente luminescente che lo protegge come se indossasse un'armatura Cuoio Morbido (+20 BD). L'usufruttore non è soggetto a penalità alle manovre o modificatori al lancio degli incantesimi solitamente associati all'indossare armature. La luce emessa dalla nube è equivalente a quella di una piccola candela (5 cm di diametro della luce)-

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

Aumentare Protezione (Cuoio Rigido, +30 BD)	+4 PP
Aumentare Protezione (Maglia, +40 BD)	+8 PP



<b>Aumentare Protezione</b> (Maglia & Piastre, +50 BD)	+12 PP
<b>Aumentare Protezione</b> (Piastre, +60 BD)	+16 PP
<b>Aumentare Durata</b> (5 round/grado)	+4 PP
<b>Aumentare Durata</b> (10 round/grado)	+6 PP

**ATTRAVERSARE**

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 2 round / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore può muoversi attraverso qualunque materiale, non magico e inanimato, alla velocità di 30cm per round.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

<b>Aumentare Velocità</b> (60 cm per round)	+2 PP
<b>Aumentare Velocità</b> (120 cm per round)	+4 PP
<b>Aumentare Velocità</b> (240 cm per round)	+6 PP
<b>Aumentare Velocità</b> (normale MB)	+8 PP
<b>Aumentare Durata</b> (5 round/grado)	+4 PP

**DARDO ELEMENTALE**

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Elementale  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore deve imparare una versione differente di questo incantesimo per ogni elemento collegato al dio Belarus. L'usufruttore scaglia un dardo di energia elementale con taglia d'attacco Molto Piccola. Questo dardo ha un diametro di circa 1cm e cresce di 1cm per ogni incremento alla taglia d'attacco. Il bonus dell'usufruttore in questo incantesimo è anche il suo BO per attaccare usandolo. Ogni critico inflitto da questo incantesimo è deciso in funzione di quale elemento magico viene scagliato contro l'avversario, la tabella qui sotto riporta i critici che corrispondono ad ogni elemento:

<b>Elemento</b>	<b>Critico Usato</b>
Fuoco	Calore
Aria	Elettricità
Terra	Impatto
Acqua	Freddo

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

<b>Aumentare Potenza</b> (per ogni incremento taglia)	+2 PP
<b>Aumentare Raggio</b> (per ogni +15 m)	+1 PP

**DISTRAZIONE**

**COSTO IN PP:** 5  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Volontà  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Il soggetto bersaglio, che fallisce il TR,

riceve una penalità di -20 a tutte le azioni per tutta la durata dell'incantesimo.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

<b>Aumentare Distrazione</b> (per ogni -10 addizionale)	+2 PP
<b>Aumentare Raggio</b> (per ogni +15 m)	+1 PP
<b>Aumentare Bersagli</b> (per ogni bersaglio addizionale)	+4 PP

**INVISIBILITÀ**

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 3m  
**DURATA:** 5 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Un singolo oggetto o un individuo (equipaggiamento e vestiti non inclusi) viene reso invisibile e resta tale finché non termina la durata dell'incantesimo o finché non compie un movimento violento e brusco (ad es: un attacco o lanciare un incantesimo di qualunque genere) o riceve un urto violento (ad es: viene attaccato, cade, etc..). Se si usa l'opzione di scalamento che riguarda un'area, tutti gli oggetti che sono completamente all'interno dell'area d'effetto, delle dimensioni riportate, diventano invisibili al momento del lancio dell'incantesimo. Se anche una singola parte dell'oggetto lascia l'area d'effetto allora l'oggetto diventa visibile. Gli oggetti che entrano nell'area d'effetto dopo che l'incantesimo è stato lanciato non diventano invisibili.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

<b>Area d'Invisibilità</b> (entro 30 cm dal bersaglio)	+3 PP
<b>Area d'Invisibilità</b> (entro 3 m dal bersaglio)	+6 PP

**MURO D'ACQUA**

**COSTO IN PP:** 5  
**RAGGIO:** 3m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità (Elementale)  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Crea un muro d'acqua, in continuo movimento, di dimensioni: 3m di larghezza x 3 m di altezza x 30cm di spessore. Il movimento dell'acqua è tale da ridurre il Movimento Base (MB) di tutte le creature che cercano di attraversare il muro, la riduzione è del 50%. Tutti gli attacchi che passano attraverso il muro ricevono una penalità di -50.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

<b>Aumentare Movimento dell'Acqua</b> (MB ridotto 75%, -75 manovre)	+4 PP
<b>Aumentare Movimento dell'Acqua</b> (MB ridotto 100%, -100 manovre)	+8 PP
<b>Aumentare Dimensioni</b> (per ogni 3x3x0,3 m)	+3 PP
<b>Plasmare il Muro</b> (il muro può essere creato di qualunque forma)	+3 PP
<b>Aumentare Durata</b> (5 round/grado)	+4 PP
<b>Aumentare Durata</b> (10 round/grado)	+6 PP





## MURO D'ARIA

**COSTO IN PP:** 5  
**RAGGIO:** 3m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità (Elementale)  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Crea un muro di aria, in continuo movimento, di dimensioni: 3m di larghezza x 3 m di altezza x 30cm di spessore. Il movimento dell'aria è tale da ridurre il Movimento Base (MB) di tutte le creature che cercano di attraversare il muro, la riduzione è del 50%. Tutti gli attacchi che passano attraverso il muro ricevono una penalità di -50.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Movimento dell'Aria** (MB Ri- +4 PP dotto 75%, -75 agli attacchi)  
**Aumentare Movimento dell'Aria** (MB ridotto +8 PP 100%, -100 agli attacchi)  
**Aumentare Dimensioni** (per ogni 3x3x0,3m) +3 PP  
**Plasmare il Muro** (il muro può essere creato di qualunque forma) +3 PP  
**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP  
**Aumentare Durata** (10 round/grado) +6 PP

## MURO DI FREDDO

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità (Elementale)  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore crea un muro di brina gelida, in continuo movimento, di dimensioni: 3m di larghezza x 3 m di altezza x 30cm di spessore. Chiunque passi attraverso il muro subisce automaticamente un critico da Fredo di taglia Molto Piccola (tira 1d100 -20).

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Critico** (per un aumento taglia) +4 PP  
**Aumentare Dimensioni** (per ogni 3x3x0,3m) +3 PP  
**Plasmare il Muro** (il muro può essere creato di qualunque forma) +3 PP  
**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP  
**Aumentare Durata** (10 round/grado) +6 PP

## MURO DI FUOCO

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità (Elementale)  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore crea un muro di fiamme intense di dimensioni: 3m di larghezza x 3 m di altezza x 30cm di spessore. Chiunque passi attraverso il muro subisce automaticamente un critico da Calore di taglia Molto Piccola (tira 1d100 -20).

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Critico** (per un aumento taglia) +4 PP

**Aumentare Dimensioni** (per ogni 3x3x0,3m) +3 PP  
**Plasmare il Muro** (il muro può essere creato di qualunque forma) +3 PP  
**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP  
**Aumentare Durata** (10 round/grado) +6 PP

## OSCURITÀ

**COSTO IN PP:** 7  
**RAGGIO:** Tocco  
**DURATA:** 10 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Questo incantesimo crea globo di tenebre del diametro di 3 metri, buio come la notte più scura e profonda, centrato sul punto toccato. Se il punto toccato è mobile allora l'incantesimo si sposterà seguendo il punto. L'usufruttore può variare l'intensità delle tenebre, concentrandosi per un round, dal valore massimo fino ad un piccolo punto scuro.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Diametro** (fino a 30 m) +6 PP  
**Aumentare Diametro** (fino a 60 m) +12 PP  
**Tenebra Suprema** (non possono esistere luci di natura magica all'interno dell'area d'effetto) +6 PP  
**Plasmare le Tenebre** (si può dare alle tenebre una forma che sia diversa da una sfera) +3 PP

## PAURA

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Volontà  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Il soggetto bersaglio ha paura dell'usufruttore e cerca di fuggire il più in fretta possibile da lui per tutta la durata dell'incantesimo.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Raggio** (per ogni +15m) +1 PP  
**Aumentare Bersagli** (per ogni bersaglio aggiuntivo) +4 PP

## PRESENZA

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** Concentrazione  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore è a conoscenza della presenza di tutti gli esseri senzienti dentro l'area d'effetto. Non vengono fornite informazioni riguardo la posizione precisa o le azioni compiute ma solo se sono presenti o meno esseri senzienti in un'area di raggio 6m.

### OPZIONI DI SCALAMENTO:

**Aumentare Area** (per ogni 6m in più all'area d'effetto) +2 PP  
**Percezione** (percepire le posizioni esatte) +4 PP  
**Vera Percezione** (percepire le posizioni esatte e, in generale, le azioni compiute) +6 PP



### SFERA ELEMENTALE

**COSTO IN PP:** 6  
**RAGGIO:** 30m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Elementale  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore scaglia dal palmo della sua mano una sfera di potere grezzo elementale del diametro di 15 cm. Una volta colpito il suo bersaglio, o dopo aver raggiunto il limite del raggio dell'incantesimo, la sfera esplose colpendo un'area del diametro di 6m. La sfera di energia si espanderà dal suo centro in tutte le direzioni, cercando di riempire il più possibile l'area sferica circostante, non si espanderà però oltre i 3m dal centro. Questo incantesimo deve essere appreso separatamente per ogni elemento e il punteggio dell'usufruitore nell'incantesimo è anche il BO per attaccare usandolo. Se non viene scalato l'incantesimo Sfera Elementale infligge attacchi di taglia Molto Piccola.

Elemento	Critico Usato
Fuoco	Calore
Aria	Elettricità
Terra	Impatto
Acqua	Freddo

Se l'attacco è diretto ad una persona o ad una creatura, allora il soggetto bersaglio è il centro dell'esplosione e se subisce un critico per via dell'incantesimo, il tiro avrà un bonus di +20. Viene tirato un solo per critico per tutte le persone che si trovano all'interno della sfera.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare Potenza** (per ogni incremento di taglia) +2 PP  
**Aumentare Raggio** (per ogni +15m) +1 PP  
**Aumentare Diametro** (fino a 12 m) +3 PP

### SHOCK

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore causa una forte e repentina scarica elettrica nel soggetto infliggendogli un critico da Eletticità di taglia Molto Piccola (tira 1d100 -20).

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare Potenza** (per ogni incremento di taglia) +4 PP  
**Aumentare Raggio** (per ogni +15m) +1 PP

### SILENZIO

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** 2 rounds / grado  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruitore crea una sfera, raggio 30cm, intorno al bersaglio da cui non possono entrare o uscire suoni. Se il bersaglio è mobile l'area di silenzio si sposta con lui. Questo incantesimo conferisce un bonus di

25 a Furtività.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare l'Area** (raggio dell'area d'effetto 3m) +2PP  
**Aumentare l'Area** (raggio dell'area d'effetto 6m) +4PP  
**Aumentare i Bersagli** (per ogni bersaglio addizionale; tocco) +4 PP

Sonno

**Costo in PP:** 4  
**Raggio:** 15m  
**Durata:** 2 rounds / grado  
**Tipo di Incantesimo:** Attacco  
**TR:** Magia  
**Sfere:** Mago

**Descrizione:** Il soggetto bersaglio cade in un lieve sonno magico. Se, mentre la durata dell'incantesimo non è ancora terminata, qualcuno cerca di svegliare il bersaglio, questo ha diritto ad un ulteriore TR contro l'incantesimo. Quando l'incantesimo termina il suo effetto, il soggetto si può svegliare normalmente.

**Opzioni di Scalamento:**

**Aumentare Bersagli** (per ogni bersaglio addizionale) +4 PP  
**Aumentare Raggio** (per ogni +15m) +1 PP  
**Aumentare Durata** (5 round/grado) +4 PP  
**Aumentare Durata** (10 round/grado) +6 PP

### STORDIMENTO

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** 15m  
**DURATA:** 1 round  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Attacco  
**TR:** Magia  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Il bersaglio è stordito se fallisce il suo Tiro Resistenza.

**OPZIONI DI SCALAMENTO:**

**Aumentare Stordimento** (per ogni round addizionale) +2 PP  
**Aumentare Raggio** (per ogni +15m) +1 PP  
**Aumentare Danno** (Stordito, Non Para) +3 PP  
**Aumentare Danno** (Soggetto privo di sensi per la durata) +6 PP



10



### TRASMIGRAZIONE

**COSTO IN PP:** 4  
**RAGGIO:** 3m  
**DURATA:** -  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** Il bersaglio si teletrasporta in un punto a sua scelta entro 30m dalla sua posizione attuale. Non ci si può teletrasportare attraverso delle barriere non attraversabili (una porta chiusa è considerata una barriera, un fossato no). Se il bersaglio vuole teletrasportarsi ad una distanza maggiore di quella consentita dall'incantesimo allora il bersaglio verrà teletrasportato nella direzione corretta ma solo fino alla massima direzione consentita dall'incantesimo. Se il posto dove il bersaglio vuole essere teletrasportato è già occupato, il bersaglio apparirà nel punto libero più vicino possibile alla destinazione decisa, purché entro il limite di distanza.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

Teletrasporta (può attraversare barriere fisiche)	+2 PP
Aumentare Distanza (30 m/grado)	+4 PP
Aumentare Distanza (1,5 km/grado)	+8 PP
Aumentare Distanza (15 km/grado)	+16 PP

### VISIONE PASSATA

**COSTO IN PP:** 3  
**RAGGIO:** Se stesso  
**DURATA:** Speciale (c)  
**TIPO DI INCANTESIMO:** Utilità  
**TR:** -  
**SFERE:** Mago

**DESCRIZIONE:** L'usufruttore ha una visione di eventi accaduti fino ad 1 ora per grado nel passato. L'usufruttore è libero di decidere da quale punto nel passato debba partire la visione, deve però rispettare il limite massimo di 1 ora per grado. La visione dura, per l'usufruttore, esattamente quanto i fatti osservati, 5 ore spese ad osservare il passato mostreranno eventi accaduti per un totale di 5 ore. Il soggetto della visione può essere qualunque persona, posto od oggetto toccato dall'usufruttore al momento del lancio di questo incantesimo. L'usufruttore sarà in grado di vedere solo quello che potrebbe vedere trovandosi nel luogo, e nel tempo, in cui si svolge la visione. La visione dura finché l'usufruttore resta concentrato.

#### OPZIONI DI SCALAMENTO:

Aumentare Intervallo (1 giorno/grado)	+2 PP
Aumentare Intervallo (1 settimana/grado)	+4 PP
Aumentare Intervallo (1 mese/grado)	+6 PP
Aumentare Intervallo (1 anno/grado)	+8 PP
Aumentare Intervallo (10 anni/grado)	+10 PP
Aumentare Velocità Visione (10 ora al minuto)	+4 PP
Aumentare Velocità Visione (1 giorno al minuto)	+6 PP
Aumentare Velocità Visione (1 settimana al minuto)	+8 PP
Aumentare Velocità Visione (1 anno al minuto)	+10 PP