

La Magia

Questo piccolo "tomo" descrive la magia e i meccanismi che consentiranno di gestirla in gioco.
La magia può essere di due tipi: magia sacerdotale o magia delle sfere.
Sono due tipi di magia profondamente differenti, e adottano meccanismi di gioco differenti.

Indice generale

La Magia.....	1
Abilità di incantesimo – La Magia delle Sfere.....	2
Recitare un incantesimo.....	2
Le sfere.....	2
Il libro di magia.....	2
Abilità di preghiera – La Magia Sacerdotale.....	3
Recitare una preghiera.....	3
Il Simbolo sacro.....	3
Le Cerchie di magia.....	3
Consigli di gioco.....	3
Regole sull'uso della magia.....	4
Le Formule di magia.....	4
Formule dei maghi:	4
Formule dei sacerdoti:	4
Circoli Rituali ed Elementali.....	5
Scelta sul meccanismo di magia.....	5
Parametri degli incantesimi.....	6
Descrizione delle Sfere di Magia.....	6
Descrizione dei culti di Preghiera.....	6
Elenco degli incantesimi.....	7
Fuoco.....	7
Aria.....	7
Acqua.....	8
Terra.....	8
Ombra.....	9
Luce.....	9
Ghiaccio.....	10
Creazione.....	10
Controllo mentale.....	11
Visione.....	11
Protezione.....	12
Incantamento Minore.....	12
Incantamento Maggiore.....	13
Elenco delle preghiere.....	14
Guarigione.....	14
Cura.....	14
Purezza.....	14
Formule di vita.....	15
Formule di morte.....	15
Combattimento.....	15
Formule esoteriche	16
Formule sacre.....	16
Esorcismo.....	17
Protezione.....	17
Stregoneria	18
Spiritismo (Sciamanesimo).....	18

Abilità di incantesimo – La Magia delle Sfere

Le abilità di magia derivano dalla capacità di un mago di percepire, raccogliere e plasmare i venti magici che fluiscono intorno a lui. Si tratta di un cammino lungo e estremamente impegnativo, che porterà alla fine il mago a dominare forze inaccessibili per gli uomini comuni.

Le capacità del mago saranno definite dal suo Grado di Potere (**GP**), misura della sua esperienza ed abilità.

Affinché un incantesimo abbia effetto occorre che il mago esegua le seguenti operazioni:

- Recitare la formula, seguita dal nome ed eventualmente dal GP modificato.
- Estrarre nel frattempo la *sfera*, così da enunciare il GP già modificato.
- Prendere se necessario un'eventuale componente.

Il meccanismo può apparire complesso e difficoltoso, ma in gioco vi renderete conto che è piuttosto immediato. Tuttavia in questa maniera il giocatore sarà costretto a fermarsi e riflettere prima di lanciare un incantesimo: occorrerà virtualmente una certa concentrazione per eseguire correttamente la formula.

Ogni incantesimo richiede un dispendio di punti magia (**PM**), ossia delle risorse magiche dello stregone.

Recitare un incantesimo

Per recitare un incantesimo un mago dovrà pronunciare la giusta salmodia magica.

In termini di gioco essa è costituita da una formula, relativa alla cerchia cui appartiene l'incantesimo, seguita dal nome dell'incantesimo ed eventualmente dal grado di potere.

NOTA: qualora non venga specificato il GP, l'incantesimo ignora questo meccanismo di gioco.

Le sfere

Per poter recitare degli incantesimi il mago ha necessità di possedere *una particolare sfera*. Essa, infatti, funge da tramite permettendo al mago di concentrare le energie necessarie per dominare i venti magici.

In gioco il funzionamento è semplice ed immediato. Ogni giocatore che interpreti un mago dovrà necessariamente possedere 4 sfere. Queste sfere dovranno essere contenute in una sacca o in una tasca stretta in modo tale che il giocatore non sia in grado di vederle prima dell'estrazione.

Le sfere dovranno essere identiche al tatto, ma di 3 colorazioni differenti: 1 nera, 2 bianche e 1 colorata.

- la sfera **nera** dimezzerà (per difetto) il GP del mago.
- la sfera **colorata** sommerà +3 al GP del mago.
- la sfera **bianca** lascia invariate le capacità del mago.

Nella realtà del gioco la sfera è una sola, e il suo colore è mutevole, e varia a seconda della buona o della cattiva riuscita dell'incantesimo; la sfera nera significa che il mago non è stato in grado di raccogliere adeguatamente i venti magici, la sfera colorata invece indica che i venti erano particolarmente propizi ed il mago ha saputo incanalarne il potere con grande maestria.

In ruolo quindi, il colore è una conseguenza della buona o cattiva riuscita di un incantesimo, non la causa.

Altri fattori

Oltre le sfere ci sono altri fattori che possono modificare il *grado di potere* del mago. Alcune razze ad esempio possono avere dei vantaggi o degli svantaggi a seconda delle sfere di magia che utilizzano.

Se un mago vuole avere un bonus concreto può guadagnare un **+1 al GP** recitando **tre volte** la formula magica in un volume e tono crescente, seguita quindi dal nome dell'incantesimo.

Alcuni incantesimi particolari modificano il GP. Tale modifica va applicata per **ultima**.

Anche gli oggetti magici possono influenzare il GP di un mago donandogli maggiore potere.

Per finire, l'impossibilità per un mago di accedere al proprio libro di magia può penalizzare il suo GP.

Il libro di magia

Il libro di magia è il fedele compagno del mago. In questo tomo egli conserva tutte le proprie conoscenze magiche ed i propri incantesimi. Il mago ha necessità di consultare di continuo il proprio libro e di ripassare gli incantesimi. Deve farlo almeno una volta ogni mezza giornata di gioco, per 10 minuti, altrimenti subirà una penalità di 1 al grado di potere. La penalità sparirà non appena il mago avrà la possibilità di ripassare nuovamente gli incantesimi. Il ripasso è possibile solo dal proprio libro.

Abilità di preghiera – La Magia Sacerdotale

Le abilità di preghiera derivano dalla fede del personaggio verso il suo Dio. A differenza degli incantesimi, le preghiere non utilizzano il *grado di potere* ma una volta esaudite riescono sempre, a prescindere dalle capacità del sacerdote. Dire su due piedi che la magia sacra è più potente di quella delle sfere è sbagliato, poiché sono due tipi di magia molto differenti.

La descrizione delle abilità di preghiera è identica a quella delle abilità incantesimo.

Recitare una preghiera

Quando un sacerdote recita una preghiera deve pronunciare la formula della cerchia cui questa appartiene, seguita dal nome.

Il Simbolo sacro

Ogni sacerdote ha un simbolo sacro. Il simbolo sacro è una reliquia benedetta dal loro Dio grazie alla quale sentiranno più vicina la sua presenza.

Un sacerdote privo di simbolo sacro potrà adoperare solamente la metà delle preghiere normalmente disponibili in un giorno (i suoi PM vengono dimezzati).

Qualora indossasse nuovamente tale pegno di fede, riporterebbe i suoi poteri alla normalità raddoppiando i PM rimastigli.

Le Cerchie di magia

Gli incantesimi e le preghiere sono divisi in quattro cerchie, che ne indicano la tipologia. Gli incantesimi di una data cerchia hanno cioè determinate caratteristiche specifiche che li contraddistinguono. Ogni sfera conterrà quindi incantesimi appartenenti alle varie cerchie.

Le cerchie di magia **non** sono i livelli degli incantesimi, non ne indicano il potere ma la tipologia.

Prima Cerchia – Incantesimi di tipo comune

- Costo 1 PM.
- I maghi possono lanciarli indossando armature non metalliche.

Seconda Cerchia – Incantesimi avanzati

- Costo 2 - 5 PM (di norma 2).
- Possono avere un limite per il GP.

Terza cerchia – Incantesimi prolungati

- Costo 1 – 5 PM.
- Tempo di lancio lungo (circa un minuto) o Litanie (perdurano fino a quando viene recitata la formula) se specificato.
- Possono avere un limite per il GP.

Quarta cerchia – Incantesimi rituali

- Tempi di lancio rituali (circa 10 minuti) o Litanie se specificato.
- Costo in PM variabile. Per i sacerdoti è diviso tra ritualista e contributori (per ognuno). Per esempio 5/2 o 4/4.
- Per i sacerdoti, sono cooperativi.
- Per i sacerdoti, è sufficiente che il ritualista conosca la preghiera.
- Per i maghi, occorre il libro di magia per lanciarli.
- Pongono solitamente un limite per il GP del ritualista.

Consigli di gioco

- Per quanto riguarda la modifica del GP del mago, vi consigliamo di calcolare preventivamente il GP già modificato in base alla sfera estratta.
Per esempio un mago con GP 5 saprà già che estraendo la sfera nera il suo GP sarà 2, estraendo la sfera bianca sarà 5 ed estraendo la sfera colorata sarà 8. Questo sistema rende estremamente più semplice la gestione del GP in azioni di gioco.
- Se non siete maghi o sacerdoti, iniziate ad imparare gli incantesimi da quelli segnati in grigio, con precedenza a quelli di prima e seconda cerchia. Se siete maghi o sacerdoti, imparate prima di tutto quelli che possedete, con tutti i parametri che li riguardano.
- Alcuni incantesimi richiedono la presenza di un master. In tal caso è **severamente vietato** andare in giro a cercarne uno. L'incantesimo sarà possibile solo se il master sarà già presente sul luogo e disponibile, o, in certi casi, se vi giungerà prima che l'incantesimo sia terminato.
La mancata disponibilità di un master può essere interpretata come un'assenza di venti magici propizi o la disapprovazione da parte degli dei.

Regole sull'uso della magia

Per la gestione della magia in gioco, è necessario specificare alcune importanti regole, che riguardano l'utilizzo sia degli incantesimi che delle preghiere.

- Per recitare un incantesimo o una preghiera, il personaggio può al più **camminare lentamente**.
- Un **mago colpito** durante la recitazione dell'incantesimo perde la magia ma non i PM. Nel caso delle litanie perderà anche i PM, dal momento che l'incantesimo sta già avendo effetto.
- Un **sacerdote colpito** in combattimento non perde la preghiera, a meno che non la interrompa egli stesso per difendersi. Infatti mentre prega rimane inerme.
- Nel caso di preghiere o incantesimi che danno PV o PA in più, tali punti sono i primi da cui bisogna sottrarre eventuali danni.
- Incantesimi con lo stesso tipo di effetto **NON** sono cumulabili (né per effetto, né per usi o durata).
- Incantesimi o preghiere pronunciati **sottovoce** o **sussurrati** non hanno effetto. La magia va pronunciata con la giusta intonazione e la giusta intensità.
- È possibile recitare incantesimi o preghiere da **seduti** o **inginocchiati** o persino con le **mani legate**, purché sia possibile compiere tutte le procedure necessarie al lancio della magia.
- Negli **incantesimi a tocco**, si hanno 3 secondi per colpire la vittima dopo aver terminato la recitazione della formula; a quel punto (e solo se non sono passati più dei sopra citati 3 secondi) il mago o il sacerdote pronuncerà il nome della magia ed eventualmente il GP.
- Le **litanie di terza cerchia**, a meno che diversamente specificato, si considera facciano effetto non appena il mago o il sacerdote inizia a recitare la magia. Per questo dovrà pronunciare prima il nome della magia, quindi iniziare a salmodiare la formula.
- Un PG che non sia mago, non è in grado di **riconoscere l'incantesimo** che gli viene lanciato.
- Qualora chi subisce un incantesimo diretto non ne ricordasse l'effetto, il mago o il sacerdote può indicarglielo con delle semplici chiamate. Per esempio per l'incantesimo *mano di fuoco*, che infligge a tocco 3 PD alla locazione colpita, il mago ribadirà "Tre Fuoco". In altri incantesimi non a tocco, come saetta, potrebbe essere necessario indicare anche la locazione colpita, dichiarando in questo caso "Tre fulmine busto".

Le Formule di magia

Come già accennato in precedenza, ogni cerchia di incantesimo o preghiera ha una formula che la contraddistingue.

Le formule per i maghi saranno recitate in greco, che considereremo l'arcano linguaggio della magia.

Le formule sacerdotali saranno in italiano, e sono da considerarsi come vere e proprie preghiere.

Formule dei maghi:

1° Cerchia: *etòì men protìsta Kàos.*

2° Cerchia: *autàr èpeira Gai euristernòs.*

3° Cerchia: *pantòn èdos asfalès aieì athanatòn.*

Il mago reciterà questa formula seguita da quelle di seconda e di prima cerchia. Il ciclo (di 3 formule) va ripetuto **5** volte.

4° Cerchia: Le formule, particolarmente lunghe, vengono fornite in fogli dai Master. Al momento del lancio dell'incantesimo, il giocatore leggerà il foglio come se stesse leggendo dal proprio libro di magia. I Master potrebbero decidere per un'unica formula per tutti gli incantesimi di questa cerchia, o personalizzare ognuno di essi con una formula diversa.

Formule dei sacerdoti:

1° Cerchia: *Concedetemi, o dei*, la forza per compiere questo prodigio.*

2° Cerchia: *Mostrate, o dei*, il segno del vostro sacro potere.*

3° Cerchia: *La mia voce si leva a voi in preghiera, o sacri dei*, affinché mi infondiate il potere di mostrare il pegno della vostra magnificenza. In vostro nome compio la vostra onnipotente volontà.*

La formula dev'essere recitata **5** volte.

4° Cerchia: Non esistono formule specifiche per le preghiere di quarta cerchia. I giocatori dovranno organizzare il rituale in modo che sia adeguato e attinente alla richiesta dei sacerdoti alle proprie divinità. I master potrebbero premiare un rituale ben realizzato concedendo dei benefici in ruolo.

* Si può sostituire con "o spiriti", "o dio", "o dea" o con il nome del dio.

NOTA: per culti particolari è possibile utilizzare formule differenti, purché della durata opportuna (circa 3 secondi per le preghiere di 1° e di 2° cerchia, 10 per quelle di 3°) e dietro previa approvazione dei master.

Circoli Rituali ed Elementali

I circoli sono complicati simboli che il mago deve tracciare affinché l'incantesimo riesca. Un circolo può essere grande al massimo 10 passi di diametro.

Gli elementali sono una parte dello spirito del mondo che prende forma in un elemento. Sono creature prive di un loro volere governate dalla terra stessa e dalla volontà del mago.

Esistono due tipi di elementali: maggiori e minori. Compaiono sempre sotto forma dei quattro elementi fondamentali. L'elementale d'acqua compare sulla terra ferma sotto forma di ghiaccio.

L'elementale assume di solito una forma casuale tra le varie creature che popolano la terra, dall'uomo alle lucertole.

Gli elementali sono immuni a tutti le magie di incantamento. Sono immuni allo svenimento, allo stordimento e allo sfinimento.

Quando un elementare finisce la sua forza torna nell'elemento stesso che lo ha generato.

In gioco gli elementali costituiscono un problema logistico reale in quanto, prima di evocarne uno, bisogna necessariamente avvertire un master che provvederà ad inviarlo sul luogo.

È buona pratica che i master indichino al giocatore il luogo in cui hanno adeguatamente sistemato e nascosto la creatura come propizio per l'evocazione, in modo da favorire un buon effetto scenico.

Scelta sul meccanismo di magia

Nonostante questo possa creare qualche difficoltà ed un maggiore sforzo di memorizzazione, abbiamo scelto di identificare gli incantesimi e le preghiere tramite il loro nome, e non tramite il loro effetto. L'utilizzo di chiamate, ognuna specificante un determinato effetto, avrebbe forse reso più facile gestire le meccaniche di gioco, ma la nostra scelta è stata dettata dalla necessità di una buona resa in ruolo.

Il nome identifica inequivocabilmente un singolo incantesimo, permettendo a tutti di interpretarlo nel medesimo modo, con la minima confusione. Non sono importanti solo gli effetti sui meccanismi di gioco, ma anche la coerenza che viene a crearsi in ruolo.

Il fatto che la magia sia la parte più difficile da giocare in ruolo dal vivo, in quanto difficilmente può essere rappresentata in modo adeguato, ci ha portato verso la scelta che tende a minimizzare questo problema. A nostro parere l'uso di chiamate avrebbe portato una confusione ancora maggiore sulla capacità di capire cosa un dato incantesimo in effetti rappresenti, e una mancata immediatezza nella recitazione dei suoi effetti.

Parametri degli incantesimi

• Nome	Nome che identifica l'incantesimo o la preghiera Gli incantesimi che tutti i giocatori devono saper interpretare sono contraddistinti da sfondo grigio chiaro nella casella del nome.
• Sfera o culto	Ramo di appartenenza dell'incantesimo (sfera) o della preghiera (culto).
• PM	Indica il numero di punti magia che il mago deve spendere affinché l'incantesimo o la preghiera abbia il suo effetto.
• Cerchia	Identifica il tipo di incantesimo e ne determina alcune caratteristiche.
• Cooperazione (solo preghiere)	Indica il numero minimo di sacerdoti necessari per una preghiera del quarto circolo (o rituale).
• Grado di Potere (solo incantesimi)	Indica la modifica al GP del mago, da applicare <u>dopo</u> quella legata alle sfere. Un valore di zero significa nessuna penalità, mentre se questo parametro è contrassegnato da un trattino significa che l'incantesimo in questione non dipende dal GP del mago, che non deve essere dichiarato.
• Limite	Incantesimi che per essere usati richiedono un certo livello di potere da parte del mago o del sacerdote. In caso di preghiere di quarta cerchia, è valido solo per il sacerdote che dirige il rituale.
• Raggio	Distanza entro cui l'incantesimo o la preghiera risultano efficaci, tra cui "a voce", "a tot passi", "ad area", "a tocco", o su se stessi.
• Effetto	Descrizione dell'effetto della magia, che può essere più o meno dettagliato o comunicato ai bersagli. Descrizione anche in alcuni casi della reazione dei bersagli.
• Logistica	Materiale fisico (e umano) necessario affinché l'incantesimo possa essere utilizzato.

Descrizione delle Sfere di Magia

Fuoco: permette il controllo dell'elemento del Fuoco.

Aria: permette il controllo dell'elemento dell'Aria.

Acqua: permette il controllo dell'elemento dell'Acqua

Terra: permette il controllo dell'elemento della Terra

Ombra: si affaccia al regno delle ombre, di cui ne svela parte dei segreti.

Luce: legata al metaelemento della luce e ad una delle sue più potenti manifestazioni: il fulmine.

Ghiaccio: legata alla sfera dell'acqua, se ne separa entrando nell'ambito di vita e morte.

Creazione: tipicamente padroneggiata dagli stregoni che si occupano di magia degli elementi.

Controllo mentale: permette di soggiogare le menti più deboli alla propria volontà.

Visione: permette di influenzare le menti altrui ingannandole.

Protezione: il mago apprende ad utilizzare i venti magici per proteggere il suo corpo fisico.

Incantamento Minore: permette per breve tempo di individuare, slegare o legare la magia ad un oggetto.

Incantamento Maggiore: permette la creazione di oggetti magici.

Descrizione dei culti di Preghiera

Guarigione: relativa alla cura delle ferite e dei loro effetti.

Cura: indirizzata alla cura e alla prevenzione delle malattie.

Purezza: il suo ambito è la purificazione da veleni e altre sostanze nocive.

Formule di vita: si occupa di salvaguardare la forza vitale delle creature viventi.

Formule di morte: consentono di fiaccare o distruggere la forza vitale delle creature viventi.

Combattimento: per infondere forza in coloro che combattono in nome della divinità.

Formule esoteriche: permettono violare le leggi che regolano il passaggio tra vita e morte.

Formule sacre: la benedizione delle divinità conferisce ai guerrieri forza e protezione.

Esorcismo: per affrontare le aberranti creature sospese tra vita e morte.

Protezione: per fornire protezione e conforto nei confronti di malefici e magie.

Stregoneria: pensata per culti naturalistici, adatta a streghe e druidi. Legata agli spiriti.

Spiritismo: tipica dello sciamanesimo e delle religioni tribali in generale. Adatta agli orchi.

Elenco degli Incantesimi

Fuoco					
Oggetto rovente	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: 0	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: L'arma del bersaglio viene riscaldata istantaneamente scottandogli la mano. Il bersaglio dovrà far cadere l'arma a terra e fingere stupore e dolore. Sarà sufficiente lasciar andare la presa o poggiare l'oggetto per terra, se c'è pericolo che si rovini.				
	Logistica: nessuna.				
Mano di fuoco	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: Tocco	PM: 3
	Descrizione: La mano del mago diventa rovente. Chiunque venga toccato dal mago subirà 3 PD alla locazione colpita.				
	Logistica: nessuna.				
Dardo di fuoco	Cerchia: 2°	Limite: 6	GP: -	Raggio: 10 passi	PM: 5
	Descrizione: Un dardo di fuoco colpisce il bersaglio infliggendogli 3 PD al busto.				
	Logistica: nessuna.				
Fuoco dell'anima	Cerchia: 2°	Limite: 7	GP: -2	Raggio: 5 passi	PM: 5
	Descrizione: il mago riesce a sondare nell'animo delle creature viventi e consumare la loro vita. La morte è profonda e istantanea e non esiste cura di alcun genere. Gli elfi, eccetto i perduti, sono immuni a questo incantesimo terribile.				
	Logistica: nessuna.				
Aria					
Spinta	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: 0	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: dalle mani del mago una folata di vento colpisce il bersaglio e lo getta a terra allontanandolo dal mago.				
	Logistica: nessuna.				
Grandi venti	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: -	Raggio: 5 passi	PM: 3
	Descrizione: - <i>Litania</i> - Il mago protende le mani davanti a se. Tutti i giocatori di fronte a lui non potranno avvicinarsi e dovranno mimare di essere respinti da forti raffiche di vento, finché il mago terrà le mani protese, entro un'area di 5 passi dal mago. Naturalmente l'incantesimo impedisce l'uso di armi da lancio e da tiro a chi si trova di fronte al mago.				
	Logistica: nessuna.				
Messaggio	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: -	Raggio: massimo	PM: 2
	Descrizione: Il mago può inviare tramite un master un messaggio nel vento che raggiungerà un suo compagno. Non funziona qualora il destinatario sia sotto terra. Se non ci sono master i venti non sono favorevoli e l'incantesimo non può essere usato.				
	Logistica: un master.				
Venti di difesa	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: -	Raggio: variabile	PM: 2 o 3
	Descrizione: - <i>Litania</i> - il mago viene avvolto da venti impercettibili che deviano i proiettili indirizzati contro di lui. Spendendo un PM in più il raggio d'azione può essere esteso ad un'area del raggio di un passo centrata sul mago.				
	Logistica: nessuna.				

Acqua					
Scivolare	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: 0	PM: 1
	Descrizione: il mago fa emergere un velo d'acqua sul terreno, capace di far scivolare un personaggio. Se questo sta correndo verso il mago, cadrà subendo 1 PD.				
	Logistica: nessuna				
Riflessi d'acqua	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: -	Raggio: 1 passo	PM: 2
	Descrizione: - <i>Litania</i> - La vittima viene incantata dai riflessi dell'acqua mostratele dal mago e si estranierà da ciò che le accade intorno. Questa rimarrà immobile fino a quando il mago continuerà a far brillare l'acqua. La vittima deve star già guardando l'acqua.				
	Logistica: dell'acqua.				
Specchio d'Acqua	Cerchia: 4°	Limite: 4	GP: -	Raggio: 0	PM: 8
	Descrizione: il mago può vedere, in una superficie d'acqua, il presente, il passato o il futuro. Il mago potrà rivolgere alla terra una domanda e questa risponderà con un'immagine riflessa nell'acqua. Per recitare questo incantesimo occorre la presenza di un master che dialoghi col mago.				
	Logistica: uno specchio d'acqua, un master.				
Terra					
Intralcio	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: il mago evoca le forze del terreno che intralceranno il bersaglio. Il bersaglio colpito cadrà o mimerà di perdere l'equilibrio per 10 secondi.				
	Logistica: nessuna.				
Armatura di pietra	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 2
	Descrizione: il mago si copre di un'armatura di pietra che lo difende come se indossasse un'armatura molto pesante con elmo. L'incantesimo dura fino a 15 minuti. L'incantesimo impedisce l'uso di altre magie, ma il personaggio sarà comunque in grado di usare oggetti magici.				
	Logistica: nessuna.				
Runa	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: - 2	Raggio: Tocco	PM: 3
	Descrizione: se la runa è tracciata su un'arma, conferisce a questa la forza della pietra, che le permette di infliggere 1 PD in più per colpo. È valida per tre colpi a scelta. La runa si esaurisce dopo 30 minuti. Se lanciato su un personaggio pietrificato, è in grado di riportarlo alla normalità se il GP con cui è lanciato è almeno equivalente a quello della pietrificazione. Non lo riporterà però in vita se morto.				
	Logistica: materiale per tracciare la runa.				
Pietrificazione	Cerchia: 3°	Limite: 6	GP: -2	Raggio: 5 passi	PM: 4
	Descrizione: il mago può pietrificare una creatura vivente. La creatura divenuta pietra è ancora viva e potrà essere liberata con appositi incantesimi oppure uccidendo il mago. <i>Dissolvi magia</i> è inefficace. Se il giocatore si stancherà di interpretare il personaggio pietrificato prima di essere liberato, il personaggio muore.				
	Logistica: borotalco o cipria per truccare il personaggio pietrificato.				

Ombra					
Buio	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: 0	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: Il mago avvolge un giocatore in un buio improvviso. Il personaggio colpito dovrà mimare per 10 secondi di essere avvolto dalla tenebra e di non vedere più nulla. È annullato da accecamento.				
	Logistica: nessuna.				
Spia silente	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: -	Raggio: massimo	PM: 4
	Descrizione: Il mago crea un’ombra che si muoverà invisibile e gli permetterà di estrapolare informazioni visive e auditive a lui irraggiungibili. L’ombra sarà un master. L’incantesimo dura circa 10 minuti, a discrezione del master.				
	Logistica: un master.				
Mente di tenebra	Cerchia: 3°	Limite: -	GP: 0	Raggio: se stesso	PM: 3
	Descrizione: il mago oscura la sua mente che non potrà più essere trovata. L’incantesimo protegge da tutte le magie di individuazione, compresa fuoco dell’anima. Dura un’ora.				
	Logistica: nessuna.				
Schiavo d’ombra	Cerchia: 4°	Limite: 6	GP: -3	Raggio: tocco	PM: 8
	Descrizione: Il mago è capace di trasformare in ombra una creatura vivente. Un personaggio deve dimenticarsi ciò che era e aspettare gli ordini da parte del suo padrone. Il personaggio apparirà uguale a come è sempre stato, ad eccezione di un leggero trucco scuro in viso, e non interverrà mai di propria volontà. L’incantesimo viene spezzato con la morte del mago. Può essere tentato una sola volta per soggetto. Si può avere uno schiavo d’ombra in più per ogni GP oltre il 6°.				
	Logistica: il necessario per il trucco.				
Luce					
Accecamento	Cerchia: 1°	Limite:-	GP: 0	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: la vittima dovrà fingere di essere stata accecata per 10 secondi, e se possibile si sfregnerà gli occhi per il dolore. Il mago dovrà puntare con la mano il bersaglio. È annullato da buio.				
	Logistica: nessuna.				
Scossa	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Descrizione: il mago trasferisce una scarica elettrica sul bersaglio toccato infliggendo 2 PD alla locazione (dichiara “due scossa”).				
	Logistica: nessuna.				
Saetta	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: 5 passi	PM: 3
	Descrizione: il mago lancia una saetta ad un bersaglio che subirà 2 PD al busto e gli effetti di un’azione <i>stordimento</i> .				
	Logistica: nessuna.				
Circolo di luce	Cerchia: 4°	Limite: 5	GP: -	Raggio: circolo	PM: 8
	Descrizione: il mago può incantare un circolo affinché lo difenda da qualunque intrusione. Chiunque provi ad attraversare il circolo subirà un attacco da 3 PD causato da elettricità. L’incantesimo termina quando un master cancella il circolo. L’assenza di un master indica che condizioni favorevoli hanno permesso di protrarre la magia oltre la solita durata, che in genere non è mai superiore alla mezz’ora .				
	- <i>Litania</i> – può essere lanciato come litania qualora il circolo sia stato tracciato in precedenza. Agisce dal momento in cui il mago comincia a salmodiare. Il circolo è riconoscibile per i suoi contorni a zig-zag . Logistica: sabbia.				

Ghiaccio					
Ago di ghiaccio	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: un sottile ago di ghiaccio colpisce il bersaglio provocandogli 1 PD generico.				
	Logistica: nessuna.				
Congelamento	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: tocco	PM: 2
	Descrizione: Il mago può bloccare un arto del corpo della vittima, che diventerà di ghiaccio per 10 minuti. Il bersaglio non potrà più utilizzare quell'arto per tutta la durata della magia.				
	Logistica: nessuna.				
Gelo	Cerchia: 2°	Limite: 5	GP: -1	Raggio: 5 passi	PM: 3
	Descrizione: la vittima è colpita un gelo intenso, e subisce 1PD da freddo ogni 10 secondi, finché non entra in contatto con qualcosa di caldo.				
	Per i primi 20 secondi la vittima può ancora agire, poi dovrà fermarsi per il freddo eccessivo. La vittima deve contare i secondi a mente, per simulare lo stordimento dovuto all'incantesimo.				
	Quando i PV arrivano a zero, il personaggio perde i sensi e entra in un particolare stato di morte di 10 minuti. Se riscaldato entro questo tempo, il personaggio si riprende in un minuto.				
	L'incantesimo difesa dagli elementi rende immuni a questa magia.				
Bara di ghiaccio	L'incantesimo non può essere contrastato da <i>dissolvi magie</i> .				
	Logistica: nessuna.				
	Cerchia: 3°	Limite: 5	GP: -2	Raggio: Tocco	PM: 5
	Descrizione: il mago rinchiude in una bara di ghiaccio una creatura vivente. Il personaggio imprigionato non è morto e dovrà stare immobile fino a che il ghiaccio non si scioglie. Le sue ferite non degradano. Per sciogliere il ghiaccio occorre l'incantesimo mano di fuoco oppure un giorno di tempo. Se il giocatore si stancherà prima del tempo, il personaggio muore.				
Logistica: velo celeste semitrasparente da poggiare sopra la vittima.					
Creazione					
Creare il fuoco	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 1
	Descrizione: Il mago può creare il fuoco				
	Logistica: Accendino (in alcuni ambienti di gioco questo incantesimo verrà proibito).				
Creare la luce	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 1
	Descrizione: Il mago può creare la luce. Al più l'incantesimo dura 2 ore.				
	Logistica: torcia o altra fonte di luce a comando.				
Elementale minore	Cerchia: 4°	Limite: 4	GP: -	Raggio: circolo	PM: 6
	Descrizione: Tramite un circolo magico il mago può evocare un elemento che, fino a quando rimarrà concentrato, ubbidirà al suo controllo. Qualora il mago venisse colpito e perdesse la concentrazione, la creatura si rivolterà contro di lui. L'elementare è di categoria minore.				
	Se il mago estrae la sfera nera lanciando l'incantesimo, l'elementale sarà da subito fuori controllo.				
	Logistica: Occorre una discreta quantità dell'elemento che si vuole evocare e un giocatore vestito da elementale. L'assenza di uno di questi elementi deve essere interpretata come l'assenza delle condizioni adatte per l'evocazione.				
Elementale maggiore	Cerchia: 4°	Limite: 6	GP: -	Raggio: circolo	PM: 10
	Descrizione: Tramite un circolo magico il mago può evocare un elemento, che ubbidirà ciecamente al suo volere e lo difenderà a costo della propria distruzione. L'elementale è di categoria maggiore.				
	Se il mago estrae la sfera nera lanciando l'incantesimo, l'elementale sarà fuori controllo.				
Logistica: Occorre una grande quantità dell'elemento che si vuole evocare e un giocatore vestito da elementale. L'assenza di uno di questi elementi deve essere interpretata come l'assenza delle condizioni adatte per l'evocazione.					

Controllo mentale					
Charme	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: 0	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: lanciato su un personaggio non ostile, gli fa credere che il mago sia un suo buon amico. Il personaggio manterrà comunque il suo carattere, e se diffidente rimarrà tale anche dopo l'incantesimo. Ogni atto ostile da parte del mago o da un suo compagno interrompe l'incantesimo, che altrimenti dura 10 minuti. Al termine la vittima non ricorda l'incantesimo, ma si renderà conto di essersi comportata stranamente. Se possiede l'abilità "Magia delle Sfere" può dedurre di essere stata stregata.				
	Logistica: nessuna.				
Comando	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: 0	Raggio: 1 passo	PM: 2
	Descrizione: dopo aver recitato la formula, il mago pronuncia al posto del nome dell'incantesimo un comando imperativo, seguito dal GP. Il comando deve essere di una sola parola, al più preceduta da una preposizione (es: "a terra!") ed accompagnato da un gesto per indicare. Il comando non può essere palesemente autolesionista per la vittima (es: "pugnalati!"), ma indirettamente può portare persino alla morte (es: "rompila", indicando la fiala di antidoto che gli avrebbe salvato la vita). La vittima ubbidisce prontamente al comando, il cui effetto dura al più 5 secondi.				
	Logistica: nessuna.				
Paralisi	Cerchia: 2°	Limite: 2	GP: - 1	Raggio: 5 passi	PM: 2
	Descrizione: la vittima è paralizzata, e non può muoversi né parlare, ma può udire e vedere di fronte a sé, se aveva gli occhi aperti. Dura un minuto.				
	Logistica: nessuna.				
Controllo	Cerchia: 4°	Limite: 6	GP: -2	Raggio: 0	PM: 4
	Descrizione: il personaggio che subisce l'incantesimo ubbidirà ciecamente alle direttive del mago, qualunque queste siano, persino il suicidio. L'incantesimo dura tre ore. Può essere rimosso con <i>scaccia maledizione</i> ma non con <i>dissolvi magia</i> . Al termine la vittima si rende conto di essere stata stregata.				
	Logistica: nessuna.				
Visione					
Illusione	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: - 1	Raggio: 5 passi	PM: 1
	Descrizione: il mago potrà creare un'illusione, che sarà reale solo per la sua vittima, che ne verrà distratta per 10 secondi.				
	Logistica: nessuna.				
Paura	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: - 1	Raggio: 5 passi	PM: 2
	Descrizione: la vittima si trova di fronte alla sua più grande paura, che gli apparirà potente ed insormontabile. Il personaggio fuggirà il più lontano possibile per 10 secondi.				
	Logistica: nessuna.				
Sguardo	Cerchia: 2°	Limite: 4	GP: - 2	Raggio: sguardo	PM: 1
	Descrizione: il personaggio che incrocia lo sguardo del mago crolla a terra privo di sensi per 10 minuti. Dopo un minuto può essere fatto rinvenire forzatamente.				
	Logistica: nessuna.				
Sogno	Cerchia: 4°	Limite: 6	GP: -	Raggio: area di gioco	PM: 3
	Descrizione: il mago influenza i sogni di un altro personaggio di cui è a conoscenza. Un master racconterà al giocatore il sogno prima del successivo timeIn.				
	Logistica: un master.				

Protezione					
Resistenza agli elementi	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 1
	Descrizione: il mago può proteggersi da un elemento a sua scelta tra i quattro primari. Il mago guadagnerà un bonus di +1 al valore RM nei confronti di tale elemento, o -1 al danno in caso di incantesimi diretti.				
	Logistica: nessuna.				
Aura magica	Cerchia: 1°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 1
	Descrizione: un'aura magica protegge il mago riducendo il danno di qualsiasi incantesimo d'attacco di un punto (minimo 1 danno), o ignorano il primo danno in caso di danni continui. L'incantesimo dura 10 minuti. Non impedisce l'uso di altre magie.				
	Logistica: nessuna.				
Armatura	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 3
	Descrizione: un'aura magica protegge il mago come un'armatura media rinforzata. L'effetto dura 10 minuti. Non impedisce l'uso di altre magie.				
	Logistica: nessuna.				
Scudo Magico	Cerchia: 2°	Limite: 5	GP: -	Raggio: se stesso	PM: 4
	Descrizione: un'aura magica protegge il mago frontalmente, per un arco di circa 120°, dimezzando per difetto i danni provenienti da incantesimi. Si dissolve dopo 10 minuti o dopo aver subito due incantesimi.				
	Logistica: nessuna.				
Difesa dagli elementi (Circolo)	Cerchia: 4°	Limite: 6	GP: -	Raggio: circolo	PM: 8
	Descrizione: il mago può incantare un circolo affinché lo difenda da tutti gli attacchi elementali. All'interno del circolo non possono essere lanciati altri incantesimi elementali. Gli elementali non possono penetrarlo.				
	L'incantesimo termina quando un master cancella il circolo. L'assenza di un master indica che la magia è potuta rimanere oltre la solita durata, che in genere non è mai superiore alla mezz'ora .				
	- <i>Litania</i> – può essere lanciato come litania qualora il circolo sia stato tracciato in precedenza. Agisce dal momento in cui il mago comincia a salmodiare.				
	Il circolo è riconoscibile per i suoi contorni ondulati .				
Logistica: sabbia.					
Incantamento Minore					
Incantare	Cerchia: 1°	Limite: 4	GP: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Descrizione: incanta un'arma, che sarà in grado di colpire creature immuni alle armi normali. Valido per due colpi a scelta. La magia si esaurisce dopo mezz'ora.				
	Logistica: nessuna.				
Sentire il magico	Cerchia: 1° o 2°	Limite: -/2	GP: -	Raggio: Tocco	PM: 1 o 2
	Descrizione: il mago, toccando un oggetto, riesce a percepirne la magia, a meno che questa non sia celata.				
	Per individuare un potere celato, è necessario lanciare l'incantesimo come di seconda cerchia, raddoppiandone di conseguenza il costo.				
Logistica: nessuna.					
Celare la magia	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Descrizione: Cela un incantesimo od un effetto magico all'individuazione. La magia celata potrà essere scoperta solo da individuazioni con GP superiore a quello con cui è stato lanciato questo incantesimo.				
	Logistica: nessuna.				
Dissolvi magia	Cerchia: 2°	Limite: -	GP: - 2	Raggio: 1 passo	PM: 2
	Descrizione: Dissolve un incantesimo di grado di potere pari o inferiore. Sono esclusi i circoli magici (4° cerchia) e le litanie in genere, gli incantesimi come <i>pietrificazione</i> (dove la magia ha già agito), gli incantesimi istantanei, gli oggetti magici e alcuni incantesimi particolari.				
	Se lanciata su una persona, questa perde tutti gli incantesimi di difesa o potenziamento lanciati su di essa.				
Logistica: nessuna.					
Identificare	Cerchia: 4°	Limite: -/3	GP: -1	Raggio: Tocco	PM: 2/4
	Descrizione: nella sua forma base, per 2 PM il mago può identificare i poteri di un oggetto magico qualsiasi, ad esclusione di quelli celati.				
	Per 4 PM il mago può tentare di individuare anche eventuali poteri celati.				
Logistica: nessuna.					

Incantamento Maggiore					
Infondere la magia	Cerchia: 4°	Limite: 4	GP: -	Raggio: circolo	PM: 4
	Descrizione: Questo incantesimo serve per predisporre un materiale ad accogliere dentro di se la magia. Questo incantesimo può essere lanciato su un liquido, sulla carta o su un metallo indistintamente.				
	L'incantesimo è utile per ricaricare un oggetto magico non permanente. Alla spesa di base si somma il costo dell'incantesimo e 1 PM per ogni carica recuperata. Per quanto riguarda il conteggio delle cariche recuperate, l'oggetto si considera scarico all'inizio dell'incantamento.				
	Il rituale dura un'ora , così come ogni altro incantesimo o rituale lanciato di seguito a questo per incantare un oggetto.				
Creare pergamene	Cerchia: 4°	Limite: 4	GP: -	Raggio: circolo	PM: 4
	Descrizione: il mago dopo aver recitato l'incantesimo "infondere la magia" può incantare un foglio rendendo l'inchiostro magico. Leggendo la formula sul foglio sarà possibile utilizzare l'incantesimo scritto senza consumare i propri PM. Solo i maghi possono capire la formula.				
	Per completare l'incantamento occorre infine lanciare sulla pergamena la magia di cui si vuole riprodurre l'effetto.				
	Logistica: pergamena ed inchiostro purissimi.				
Creare pozioni	Cerchia: 4°	Limite: 4	GP: -	Raggio: circolo	PM: 4
	Descrizione: il mago dopo aver recitato l'incantesimo "infondere la magia" può incantare un liquido rendendolo magico. Bere la pozione farà ottenere all'usufrutente i poteri dell'incantesimo omonimo.				
	Per completare l'incantamento occorre infine lanciare sulla pozione la magia di cui si vuole riprodurre l'effetto.				
	Logistica: ingredienti magici e boccetta di vetro.				
Creare oggetti magici	Cerchia: 4°	Limite: 5	GP: -	Raggio: circolo	PM: 8+
	Il mago dopo aver recitato l'incantesimo "infondere la magia" può incantare un oggetto. Con questo incantesimo è possibile creare oggetti a cariche (+1 PM per ogni carica oltre la prima). La magia di cui si vuole riprodurre l'effetto dovrà essere lanciata una sola volta sull'oggetto.				
	Logistica: l'oggetto incantato.				
Creare oggetti permanenti	Cerchia: 4°	Limite: 7	GP: -	Raggio: circolo	PM: 14
	Descrizione: il mago dopo aver recitato l'incantesimo "infondere la magia" può incantare un oggetto permanentemente.				
	Non tutti gli effetti degli incantesimi possono essere resi permanenti, un master saprà dirvi quali. Per completare l'incantamento occorre lanciare sull'oggetto la magia o le magie di cui si vuole riprodurre l'effetto.				
	Logistica: l'oggetto incantato.				

Elenco delle Preghiere

Guarigione					
Guarigione	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Cura 1 PV generico, se il personaggio non è in stato di morte.				
	Logistica: nessuna.				
Ripresa	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: 10 Passi	PM: 1
	Cura lo stordimento o lo sfinimento di un personaggio entro 10 passi.				
	Logistica: nessuna.				
Risanamento	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Cura 2 PV generici o riporta il personaggio dallo stato di morte ad 1 PV se ancora vivo.				
	Logistica: nessuna.				
Rimarginazione	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Il ritmo di guarigione del personaggio aumenta, e recupera 1 PV ogni ora. La magia si spezza se il personaggio viene ferito o quando è guarito completamente.				
	Logistica: nessuna.				
Circolo di Guarigione	Cerchia: 4°	Limite: -	Coop: 3	Raggio: il circolo	PM: 3/1
	- <i>Litania</i> - Una volta invocata la preghiera, i personaggi all'interno del circolo guariscono 1 PV al minuto, a partire dall'inizio della litania. È possibile curare un numero di personaggi pari al numero dei contributori meno uno.				
	Logistica: nessuna.				
Cura					
Cura Malattie	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Cura una malattia lieve o grave. Il personaggio si riprende in 10 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Cura Malattie mortali	Cerchia: 2°	Limite: 5	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Cura istantaneamente una malattia lieve o grave. Cura una malattia mortale, il personaggio si riprende dopo 10 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Immunità alle Malattie	Cerchia: 3°	Limite: 4	Coop: -	Raggio: Se stesso	PM: 2
	Rende il sacerdote immune a qualsiasi malattia per 30 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Vento divino	Cerchia: 4°	Limite: 6	Coop: 3	Raggio: 10passi/sac	PM: 4/2
	Tutti i malati nell'area d'effetto guariscono nel giro di 10 minuti, se la malattia è lieve o grave. La preghiera è inefficace contro malattie mortali. L'area d'effetto è di raggio 10 passi per sacerdote.				
	Logistica: nessuna.				
Purezza					
Purificare i cibi	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Rende commestibile del cibo guasto o contaminato. Non ha effetto sui veleni.				
	Logistica: nessuna.				
Rallenta veleno	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Ritarda l'effetto del veleno di un'ora.				
	Logistica: nessuna.				
Cura Veleno	Cerchia: 2°	Limite: 4	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Cura un personaggio avvelenato, se il veleno non ha ancora agito.				
	Logistica: nessuna.				
Immunità ai veleni	Cerchia: 3°	Limite: 5	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Il personaggio diventa immune ai veleni per 15 minuti. Se il personaggio viene avvelenato con un veleno mortale (morte o agonia), il veleno non ha effetto ma l'incantesimo cessa.				
	Logistica: nessuna.				

Formule di vita					
Soffio di Vita	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Prolunga di tre minuti lo stato di morte. Il ferito ridiventa cosciente se il sacerdote lo desidera.				
	Logistica: nessuna.				
Morte apparente	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Il personaggio cade in uno stato simile alla morte. Il suo spirito viene racchiuso in un simbolo sacro al dio, che deve portare indosso. Se il simbolo viene separato dal corpo, il personaggio muore. Il personaggio può riprendersi quando vuole, ma la magia in ogni caso termina dopo il tramonto se operata di giorno, o dopo l'alba se di notte.				
	Logistica: Il simbolo sacro.				
Crogiolo di vita	Cerchia: 3°	Limite: 8	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 6
	Permette di riportare in vita un personaggio morto da non più di tre minuti, se le sue ferite vengono riportate sopra lo zero. Il personaggio sarà inattivo per un'ora. Il sacerdote perde un grado di potere per una giornata.				
	Logistica: nessuna.				
Formule di morte					
Mano di morte	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Sottrae la forza vitale alla vittima, che subisce 1 PV e gli effetti di un'azione <i>stordimento</i> .				
	Logistica: nessuna.				
Malia	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco ind.	PM: 2
	Il personaggio perde 1 PV permanente finché la maledizione non viene rimossa. Il tocco può essere anche indiretto (tramite un oggetto).				
	Logistica: nessuna.				
Anatema	Cerchia: 2°	Limite: 3	Coop: -	Raggio: Tocco ind.	PM: 2
	Il personaggio è maledetto. Il suo punteggio di RM è dimezzato. Il tocco può essere anche indiretto, cioè tramite un oggetto tenuto in mano.				
	Logistica: nessuna.				
Decadimento	Cerchia: 2°	Limite: 5	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	L'arto toccato dal sacerdote perde ogni forza, e avvizzisce diventando un'appendice senza vita nel giro di 1 minuto. Entro questo minuto può essere curata come malattia mortale.				
	Logistica: nessuna.				
Morte	Cerchia: 3°	Limite: 7	Coop: -	Raggio: 10 passi	PM: 5
	La vittima deve rimanere entro 10 passi dal sacerdote per tutta la recitazione ad alta voce della preghiera. Alla fine della preghiera, muore.				
	Logistica: nessuna.				
Combattimento					
Arma sacra	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Per un colpo, +1 danno (max 3 PD). Prima di colpire occorre pronunciare ad alta voce il nome della divinità. Dura al più 10 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Armatura sacra	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	+1 PA, massimo 4 PA totali (escluso l'elmo). Dura al più un'ora.				
	Logistica: nessuna.				
Aura sacra	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Il personaggio di ignora un colpo a sua scelta. Dura al più 10 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Sacro guerriero	Cerchia: 4°	Limite: -	Coop: 3	Raggio: Tocco	PM: 4/2
	Il personaggio è protetto come da armatura pesante con elmo per 10 minuti dalla fine del rituale (che può essere mantenuto ad oltranza, fino al momento opportuno). +1 al danno (max 3 PD) per due colpi a scelta, contro avversari diversi, dopo aver pronunciato il nome della divinità. Ogni 2 sacerdoti in più rispetto ai tre di base è possibile investire un altro guerriero della sacra protezione del dio.				
	Logistica: nessuna.				

Formule esoteriche					
Anima Scheletro	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: 10 passi	PM: 1
	Anima uno scheletro che gli ubbidisce ciecamente.				
	Logistica: lo scheletro.				
Anima Zombie	Cerchia: 2°	Limite: 3	Coop: -	Raggio: 10 passi	PM: 2
	Anima uno zombie che non attacca il sacerdote, e si spinge inizialmente nella direzione indicata da questo.				
	Logistica: un cadavere.				
Controllo	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: 10 passi	PM: 2
	Il personaggio controlla un numero di scheletri pari al suo GP, o in alternativa, se di 4° GP o superiore, un numero dimezzato di zombie. Mentre il sacerdote recita la preghiera, i non morti devono rimanere entro 10 passi da lui. Sacerdote deve stare immobile, se si muove o viene colpito perde il controllo.				
	Il controllo dev'essere dichiarato indicando i non morti uno ad uno (o a gruppi, se questo non crea equivoci).				
	Non è possibile assumere il controllo di non morti già controllati, se chi li controlla è presente. Il controllo ha un raggio di 30 passi.				
	Logistica: nessuna.				
Risveglio	Cerchia: 4°	Limite: 7	Coop: 2	Raggio: il circolo	PM: 6/3
	Riporta in vita un personaggio come non morto, con tutte le sue abilità. Questi ubbidisce agli ordini dei sacerdoti, con priorità al ritualista. Con quest'ultimo, ha una sorta di legame empatico con cui viene mantenuto il controllo. Per ogni contributore, è possibile risvegliare 4 PA oltre quelli base del personaggio. Il risvegliato è immune all'effetto dei critici.				
	L'incantesimo dura fino a quando la missione assegnata al risvegliato non è compiuta o fallita. I master possono far fallire l'incantesimo in qualsiasi momento, se giudicano troppo difficile il controllo del non morto.				
	Logistica: nessuna.				
Formule sacre					
Augurio	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	+1 PV temporaneo al personaggio toccato. Dura al più un'ora.				
	Logistica: nessuna.				
Preghiera	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	+2 PV temporanei al personaggio toccato. Dura al più un'ora.				
	Logistica: nessuna.				
Benedizione	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: 5 passi	PM: 3
	+1 PV temporaneo al personaggio toccato. Dura al più un giorno.				
	Logistica: nessuna.				
Scaccia maledizione	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Elimina una malia, un anatema o una maledizione che grava su un personaggio o un oggetto.				
	Logistica: nessuna.				
Area benedetta	Cerchia: 4°	Limite: -	Coop: 3	Raggio: Udito	PM: 3/3
	- <i>Litania</i> - +1 PV a tutti gli amici e alleati che sentono il rituale, finché il rituale dura. La prima ferita ricevuta si sottrae dal punto aggiuntivo.				
	Il rituale dura finché almeno 3 sacerdoti lo sostengono.				
	Logistica: nessuna.				
Dono divino	Cerchia: 4°	Limite: -	Coop: 2	Raggio: 0	PM: 3/3
	I sacerdoti si riuniscono in preghiera chiedendo alla propria divinità un aiuto per affrontare una grande difficoltà. Se la divinità lo riterrà opportuno, donerà ai sacerdoti un oggetto sacro.				
	A seconda dello scopo per cui è stato donato, e del destino che ad esso hanno riservato gli dei, l'oggetto può essere più o meno potente, permanente o temporaneo, può sparire a missione compiuta o rimanere nel mondo.				
	Gli dei non concedono questi doni con facilità, e chiederli senza un valido motivo potrebbe provocare la loro onnipotente ira.				
	Logistica: l'oggetto che verrà donato, un master.				

Esorcismo					
Scaccia non morti	Cerchia: 1°	Limite:	Coop: -	Raggio: 5 passi	PM 1
	Il sacerdote può scacciare uno scheletro o uno zombie su cui punta il proprio simbolo sacro. Il non morto dovrà allontanarsi velocemente dal sacerdote per 10 secondi.				
	Logistica: nessuna.				
Scacciare spiriti	Cerchia: 2°	Limite: 3	Coop: -	Raggio: 5 passi	PM: 2
	Il sacerdote può scacciare un non morto qualsiasi su cui punta il proprio simbolo sacro, ad eccezione di creature particolarmente potenti.				
	Logistica: nessuna.				
Distruzione	Cerchia: 2°	Limite: 5	Coop: -	Raggio: 5 passi	PM: 3
	Il sacerdote può distruggere un non morto qualsiasi, ad eccezione di creature particolarmente potenti, che potrà comunque tenere a distanza di tre passi da se, mostrando il simbolo sacro.				
	Logistica: nessuna.				
Circolo di protezione	Cerchia: 4°	Limite: 4	Coop: 4	Raggio: 1 passo/sac.	PM: 4/2 *
	- <i>Litania</i> - I non morti non possono penetrare un'area segnata dai sacerdoti. La dimensione massima dell'area è di un passo di diametro per ogni sacerdote.				
	La spesa in PM indicata mantiene il circolo per 10 minuti, poi dev'essere rinnovata.				
	Mentre recita la litania, Il sacerdote al centro del circolo tiene le braccia aperte formando una croce, per rendere riconoscibile la preghiera.				
Logistica: materiale per tracciare il circolo.					
Protezione					
Protezione dal male	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Per 10 minuti, o finché il personaggio non attacca o forza la protezione, creature maledette non potranno toccarlo in maniera diretta.				
	Se toccato il personaggio dichiara "Protezione dal male" e ignora il tocco.				
Logistica: nessuna.					
Conforto	Cerchia: 1°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 1
	Calma istantaneamente un personaggio colto da paura magica.				
	Logistica: nessuna.				
Libertà	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Se stesso	PM: 2
	Il sacerdote è immune a qualsiasi incantesimo che blocchi o impedisca (se non fisicamente, come un muro), e i nodi che lo imprigionano si sciolgono da soli al suo volere. Dura 10 minuti.				
	Logistica: nessuna.				
Rimuovi paralisi	Cerchia: 2°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Utilizzato su un personaggio bloccato magicamente, rimuove la paralisi.				
	Logistica: nessuna.				
Dissolvi magia	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 2
	Il sacerdote annulla l'effetto di un incantesimo di un mago, indipendentemente dal GP. Le limitazioni sono le stesse dell'incantesimo dei maghi.				
	Logistica: nessuna.				
Resistenza	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio: Tocco	PM: 3
	Il personaggio è protetto da un incantesimo lanciato da un mago con grado di potere inferiore a quello del sacerdote.				
	Logistica: nessuna.				
Protezione dalle armi	Cerchia: 3°	Limite: 4	Coop: -	Raggio: 1 passo	PM: 3
	- <i>Litania</i> - Finché il sacerdote è raccolto in preghiera, le armi non potranno ferirlo. Può offrire tale protezione anche ad un'altra persona, che deve però unirsi anch'essa in preghiera seguendo l'invocazione del sacerdote.				
	La preghiera si considera fare effetto non appena il mago inizia a recitarla, per cui dichiara prima il nome dell'incantesimo e poi inizia a salmodiare la formula.				
	Logistica: nessuna.				

Stregoneria					
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica: nessuna.				
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica: nessuna.				
Guerriero sacrificale	Cerchia: 3°	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Per circa un minuto lo stregone disegna un particolare tatuaggio sul prescelto e salmodia una formula sacra. Al termine il guerriero infligge 3 ad ogni colpo, immune ai colpi da 1 PD, ai critici, raddoppia i PV, ma muore in ogni caso dopo la fine del combattimento. Non può essere curato. Il sacerdote deve salmodiare finché il guerriero è in piedi? Altrimenti si ferma? Se il sacerdote muore? Rituale ad inizio giornata + formula 3° cerchia quando è il momento? Quanti guerrieri per volta?				
	Logistica: Materiale per disegnare il tatuaggio.				
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica: nessuna.				
Spiritismo (Sciamanesimo)					
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica: nessuna.				
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica: nessuna.				
	Cerchia: °	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Logistica:				
Spirito sacro	Cerchia: 4°	Limite: -	Coop: -	Raggio:	PM:
	Evoca lo spirito sacro della tribù sotto forma di animale o comunque in forma animalesca. Fisso o variabile a seconda dell'animale? Richiede grandi rituali e determinata preparazione (da vedere bene). L'animale direi che compare non all'improvviso ma giunga come se fosse in viaggio.				
	Logistica: il costume da animale.				

Due sfere in più

- una adatta a streghe/druidi (barbari del nord) -> legati agli spiriti? (fiume, monte, ecc..)
- una tipo sciamano tribale (orchesco)

Macumba: 3° cerchia, danza tribale poi puntare l'osso sulla vittima, che muore entro 1ora. Se subisce qualsiasi danno, anche non di gioco, muore prima. (spadata, caduta, puntura, ecc..). Necessario scaccia maledizioni almeno pari GP ('nsomma... x i sacerdoti non dovrebbe esserci GP).

Animale: 3° cerchia, Trasforma la vittima in un animale in 10 secondi. L'animale è privo della cognizione di se. Dura un giorno? Mmmmmm... La maschera da animale. Per motivi di rappresentazione, le dimensioni dell'animale devono essere simili a quelle della vittima.

Albero Porta: una sorta di teletrasposto via albero? Boh forse meglio no...

Divinazione: il sacerdote comunica con gli spiriti del luogo. A seconda della familiarità con tali spiriti, il master può essere più o meno generoso nelle informazioni. Il sacerdote si isola dal resto del gruppo per entrare in comunione con gli spiriti, e rimane in meditazione fino a quando un master non lo nota e parla con lui (o fino a quando il giocatore non si stanca). Occorre definire bene che tipo di informazioni possono essere richieste, in linea di massima lo sciamano potrebbe domandare, e il master rispondere come crede, ma senza mai proferire verità assolute. Certi luoghi possono essere più propizi per tale incantesimo, in quanto legati agli spiriti. Circoli. Logistica: il master.

Altre modifiche generali:

Rivedere incantesimi sacerdotali di combattimento (troppo forti?)

Rivedere Dissolvi Magia Sacerdotale: eliminare o dovrebbe funzionare sempre. (per ora risolto con "funziona sempre ma è a tocco").

Incantesimo di **maledizione** (Che fa esattamente? Quali limiti al lancio? -> il sacerdote dovrebbe sacrificare qualcosa di proprio (anche la vita), finché dura la maledizione) che sfera?

Incantesimo pestilenza in "Formule di morte". Limite 8, malattia grave in un'area di 10 passi per sacerdote entro l'area di gioco. Limite al GP delle vittime? Sopra GP 4 la malattia è lieve. (Insomma, la RM forse non dovrebbe influenzare una malattia...)

Incantesimo malattia o infezione, simile ma 2° cerchia, su una vittima entro 10 passi.

Apertura/Chiusura di ingressi ?? -> lasciamo perdere? Usiamo Runa? Nuovo incantesimo solo per chiusura (rituale 4° cerchia), e per apertura dissolvi magia? Incantamento o Terra.

Incantesimo per ritardare l'effetto di un altro incantesimo nel tempo a in base al verificarsi di un evento? (solo sfera controllo mentale maghi? O incantamento minore e valido per tutti?)