



Summa circa gli Incantesimi Arcani

Trucchetti – Incantesimi di livello 0 – Costo 0 cartellini. (solo effetti narrativi non-permanenti)

- Dito di fuoco [fuoco]
Ver: “Potere Arcano sia Fuoco!”
Som: chiudere la mano con un dito dentro ed aprirlo con uno schiocco.
Des: questo incantesimo permette di sprigionare dal proprio dito (indice o pollice) una piccola fiamma fredda, utilizzabile per accendere torce o piccoli fuochi. Non è in alcun modo possibile arrecare danno con questo incantesimo.

- Conoscere direzione [terra]
Ver: “Potere Arcano ecco la via!”
Som: puntare l'indice in alto e chiudersi gli occhi con l'altra mano.
Des: questo incantesimo permette di conoscere istantaneamente la direzione di un luogo noto al lanciatore, oppure di un punto cardinale. Notare: la direzione, non la strada.

- Corrente [aria]
Ver: “Potere Arcano sia vento!”
Som: aprire la mano e puntare il palmo in direzione del bersaglio.
Des: questo incantesimo crea una leggera e piacevole brezza, una manna nelle giornate afose in cui è spesso usato dai maghi per rendere più sopportabile la calura.

- Sudorazione migliorata [acqua]
Ver: “Potere Arcano ecco l'acqua!”
Som: nessuna componente somatica.
Des: questo incantesimo aumenta di molto la sudorazione del lanciatore rendendo il suo corpo di molto più scivoloso. Molti maghi prigionieri si sono liberati di corde o catene in questo modo.

Incantesimi di livello 1 – costo: 1 cartellino

- Trucco Mentale [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano guardati le spalle!” DISTRACT 1!
 - Som: puntare il bersaglio con l'indice.
 - Des: l'incantesimo che tutti gli individui loschi vorrebbero avere; altera le percezioni del bersaglio in modo che senta un rumore minaccioso alle proprie spalle sia portato infallibilmente a voltarsi. Utile per sgusciare non visti da e in posti dove non ci si dovrebbe trovare.
 - Inc: Per ogni cartellino speso oltre al primo aumenta di 1 il livello di DISTRACT

- Telekinesi [aria]
 - Ver: “Potere Arcano io muovo quell'oggetto!” CALLING/REPEL su oggetto
 - Som: puntare il bersaglio con il dito indice e mimare una spinta o uno strattone.
 - Des: questo potere addensa l'aria attorno ad un oggetto e ne permette una manipolazione di base come avvicinarlo o allontanarlo. Oggetti custoditi, come armi impugnate, oggetti legati o bloccati in alcun modo sono immuni a questo incantesimo.

- Sussurro nel Vento [aria]
 - Ver: “Potere Arcano il Vento porti le mie parole! [messaggio]”
 - Som: mani a coppa ai lati della bocca.
 - Des: questo è un'incantesimo che i parenti di un mago non vorrebbero esistesse. Esso permette al mago di raggiungere con un messaggio di al massimo 10 parole una persona conosciuta e cosciente nel raggio di una ventina di chilometri. Molti si sono pentiti di essersi sposati al secondo Sussurro nel Vento della propria suocera.

- Sgambetto [terra]
 - Ver: “Potere Arcano mangia la polvere!” STRIKE DOWN 1!
 - Som: indicare il bersaglio e volgere il pollice verso il basso.
 - Des: questo incantesimo di geomanzia aumenta a dismisura la naturale forza che attira una persona verso il terreno per un breve istante. Il risultato, invero molte volte divertente, è un possente impatto delle terga del bersaglio con il suolo.
 - Inc: Per ogni cartellino speso oltre al primo aumentare di 1 il livello di STRIKE DOWN.

- Glifo [terra]
 - Ver: “Potere Arcano incido il mio glifo!”
 - Som: disegnare su una superficie il proprio glifo.
 - Des: questo incantesimo incide la propria firma in segno di glifo su una superficie dura. Utile per lasciare una traccia oppure per marchiare le proprie pergamene.

- Arma Infuocata [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano le fiamme avvolgono quest'arma!”
 - Som: sfiorare l'arma con entrambe le mani per tutta la sua lunghezza.
 - Des: uno degli incantesimi base di piromanzia è proprio far scaturire un fuoco duraturo su un oggetto senza consumarlo. Un'arma potenziata in questo modo, scaricherà l'energia appena un colpo andrà a segno, l'incantesimo e produrrà una vampa di fuoco, in aggiunta a tutte le altre proprietà possedute dall'arma. (In termini di gioco, l'arma dichiarerà FIRE al primo colpo andato a segno.)
 - Inc: per ogni cartellino speso aggiungere un colpo FIRE andato a segno.

- Luce [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano che sia luce attorno a me!”
 - Som: battere le mani insieme.
 - Des: di un'utilità estrema per chiuque vaghi per bui sotterranei o anche solo di notte in un bosco, questo incantesimo sprigiona un piccola sfera luminosa dal battito delle mani, per la durata di una mezz'ora o finchè il lanciatore non la congederà. La sfera si piazza sopra alla testa del lanciatore e non è possibile muoverla.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al primo la durata aumenta di mezz'ora ed è possibile muovere la sfera.

- Creare Acqua [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano le mie mani siano fonte!”
 - Som: tenere le mani di fronte a sè, giunte in forma di coppa.
 - Des: questo incantesimo crea una piccola quantità di acqua nelle mani del lanciatore. Un mago che possieda questo incantesimo non morirà mai di sete, nè si dovrà preoccupare di sopracciglia bruciate.

- Disarmo [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano lascia quell'oggetto!” FUMBLE 1!
 - Som: indicare il bersaglio e ruotare il polso.
 - Des: questo incantesimo altera le particella d'acqua dell'atmosfera attorno ad un oggetto e lo rende momentaneamente molto scivoloso. Più di un guerriero è stato sbeffeggiato da questo incantesimo in combattimento e devo dire che vorrei tanto conoscere il mago che l'ha sviluppato per stringergli la mano, anche se so che sarà come accarezzare un'anguilla.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al primo aumentare di 1 la chiamata FUMBLE.

- Contromagia [generale]
 - Ver: “Potere Arcano io dissolvo questo incantesimo!” DISPEL 1!
 - Som: descrivere una circonferenza con entrambe le mani.
 - Des: questo incantesimo è una manna per tutti coloro che si impegnano regolarmente in duelli magici; permette di annullare un incantesimo diretto verso di sé, a patto di essere sufficientemente esperti per contrastarlo. Purtroppo è perfettamente inutile su effetti ad area.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al primo aumentare di 1 la chiamata DISPEL.

- Individua Magia [generale]
 - Ver: “Potere Arcano che la Scintilla mi si palesi!” DETECT MAGIC!
 - Som: una mano col dorso sulla fronte e indicare o toccare il bersaglio.
 - Des: il lanciatore di questo incantesimo può percepire se l'oggetto o la persona su cui si sta concentrando ha capacità magiche e se esse siano deboli, potenti o forti. Sfortunatamente non fornisce alcuna indicazione su quali siano queste capacità magiche. Per oltrepassare alcune forme di occultamento magico, tuttavia occorre toccare l'oggetto, con conseguenze spesso nefaste.

- Riparazione [generale]
 - Ver: “Potere Arcano che la magia ripari quest'oggetto!”
 - Som: sfiorare l'oggetto per tutta la sua lunghezza.
 - Des: questo sortilegio è sicuramente uno dei più utili che un mago può conoscere, perchè ne rende fondamentale il suo ruolo in battaglia. Esso infatti permette di riparare istantaneamente armature, scudi, armi e altri oggetti. Rappresenta inoltre l'unico modo per rimettere insieme i resti di un incantesimo di frantumazione.

Incantesimi di livello 2 – costo: 2 cartellini

- Paura [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano per la paura fuggi a gambe levate dinanzi a me!” FEAR 2!
 - Som: indicare il bersaglio e sporgere la testa nella sua direzione digrignando i denti.
 - Des: l'incantatore altera le percezioni del bersaglio e gli appare come l'essere più spaventoso che la sua mente possa concepire; a questo punto l'istinto di conservazione suggerisce di fuggire e nove volte su dieci, il bersaglio scappa a gambe levate o rimane comunque paralizzato dalla paura.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo aggiungere 1 al livello di FEAR.

- Spinta [aria]
 - Ver: “Potere Arcano con l'aria io ti respingo lontano!” REPEL 2!
 - Som: puntare con il palmo di una mano aperta il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo di aeromanzia congiura una potente folata di vento dalla mano protesa dell'incantatore che allontana con la veemenza della tempesta il bersaglio. Se questi non dovesse resistere, un individuo molto forte può trattenerlo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo aggiungere 1 al livello di REPEL.
 - Spec: è possibile eseguire questo incantesimo in una Punta.

- Levitazione Minore [aria]
 - Ver: “Potere Arcano che l'aria mi sollevi da terra!” LEVITATION!
 - Som: puntare entrambi i palmi delle mani verso il basso.
 - Des: fino a quando l'incantesimo non termina (1 minuto) o il lanciatore non distoglie le mani da terra, questi può levitare a velocità ridotta (un passo ogni 5 secondi) restando però fuori dalla portata delle armi da mischia, anche quelle in asta. Armi a distanza e incantesimi hanno effetto normalmente. (Se il lanciatore dovesse essere colpito da un'arma da mischia dichiarerà LEVITATION NO EFFECT)
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al primo la durata aumenta di 1 minuto e si può lanciare 1 livello di incantesimo senza interrompere la levitazione.

- Intralciare [terra]
 - Ver: “Potere Arcano che i tuoi piedi siano saldi a terra!” PARALYZE 2 a una gamba!
 - Som: indicare il bersaglio e sgomitare verso il basso.
 - Des: questo incantesimo modifica il terreno sotto al bersaglio in modo che i suoi piedi ne vengano inghiottiti. Attenti a voi che utilizzerete questo incantesimo, perché è vero che egli non potrà più spostarsi, ma potrà comunque combattere e difendersi.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al primo aumentare di 1 la chiamata PARALYZE.

- Sassata [terra]
 - Ver: “Potere Arcano sii bersaglio di una sassata!” THUD al torso!
 - Som: mimare il lancio di una pietra e indicare il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo stacca una pietra da terra e la scaglia con forza contro al bersaglio che subisce un impatto paragonabile ad un martello da guerra o una mazza da battaglia.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo si può aggiungere una chiamata THUD anche cambiando la locazione bersaglio, nei limiti della visibilità.

- Frantumare [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano col fuoco frantumo quell'oggetto!” SHATTER 2!
 - Som: indicare il bersaglio e aprire la mano col palmo verso l'alto.
 - Des: l'oggetto bersaglio di questo incantesimo viene avvolto nelle fiamme elementali per una frazione di secondo e portato ad una temperatura talmente alta che ne disintegra la struttura, mandandolo in pezzi. Utilissimo per privare i guerrieri delle loro armi, anche se qualsiasi guerriero degno di questo nome, ne avrà almeno una di scorta.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo aumentare di 1 la chiamata SHATTER.
 - Spec: è possibile eseguire questo incantesimo in una Punta.

- Vampa di Fuoco [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano che il fuoco elementale ti avvolga!” FIRE al torso!
 - Som: puntare il bersaglio con la mano aperta ad artiglio.
 - Des: un incantesimo sadico, ma di un'efficacia innegabile. Il bersaglio è avvolto in un cono di fiamme per un istante, sufficiente per danneggiarlo.

- Bloccare Arto [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano che il tuo braccio sia solido ghiaccio!” PARALYZE 2 a un braccio!
 - Som: indicare il bersaglio e chiudere la mano a pugno.
 - Des: questo incantesimo cristallizza istantaneamente le particelle d'acqua di un arto del bersaglio, rendendolo rigido e immobile come un pezzo di ghiaccio.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo aumentare di 1 il livello di PARALYZE.

- Ritardare Veleno [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano che il tuo sangue scorra lento!”
 - Som: toccare il bersaglio con entrambe le mani aperte.
 - Des: questo incantesimo ha salvato più di una vita, rallentando gli effetti del veleno nel corpo della persona colpita. Esso risparmia il bersaglio dagli effetti di un qualsiasi veleno per un'ora.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo la durata aumenta di un'ora.

- Armatura Magica [generale]
 - Ver: “Potere Arcano che io sia protetto da un'armatura magica!”
 - Som: toccare il proprio petto.
 - Des: gioia e salvezza di tutti i maghi guerrieri, questo incantesimo avvolge il lanciatore in un guscio magico che fornisce la stessa protezione di un'armatura media (2 PA) per una giornata. Maghi più potenti possono aumentare il grado di questa protezione. Sfortunatamente questa armatura non si può riparare, ma nulla vieta di ripetere l'incantesimo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al secondo aumentare di 1 i PA guadagnati.

- Sferzata [generale]
 - Ver: “Potere Arcano la mia ira ti sferzi selvaggiamente!” SHARP!
 - Som: puntare il bersaglio e menare nella sua direzione un fendente con la mano a coltello o ad artiglio.
 - Des: questa magia agisce sull'energia presente nell'atmosfera e le conferisce densità, provocando lo stesso effetto di una frustata, da cui il nome dell'incantesimo. In tempi meno civilizzati, si usava questo incantesimo per punire i maghi che erano andati al di fuori delle regole e vige ancora la condanna ad essere sferzato a morte per i colpevoli di negromanzia.

Incantesimi di livello 3 – costo: 3 cartellini

- Strappa-mente [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano che la tua testa sia come un pozzo asciutto senza speranza!” MINDLESS 3!
 - Som: indicare il bersaglio e, terminata la formula, avvicinarsi e toccargli la fronte.
 - Des: questo incantesimo interrompe violentemente i pensieri e le facoltà mentali del bersaglio rendendolo simile ad un vegetale per la durata dell'incantesimo. Attenzione: egli riacquisterà le sue facoltà al primo colpo subito.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo aumentare di 1 il MINDLESS e il numero di colpi necessari al risveglio anticipato del bersaglio.

- Volare [aria]
 - Ver: “Potere Arcano che l'aria mi conceda ali di vento!” FLY!
 - Som: distendere le braccia ai lati e sbatterle come ali.
 - Des: l'utilità di questo incantesimo sta nella sua applicazione per le ritirate strategiche. Il lanciatore si libra in volo e vola velocissimo lontano (di corsa, se smette di correre l'incantesimo termina altrimenti 1 minuto; se colpito da qualsiasi cosa che non sia un effetto ad area e gli dichiara NO EFFECT), troppo veloce perchè possa essere colpito dalle armi e dalla maggior parte degli incantesimi, tranne l'incantesimo “Volo di Icaro”.

- Raffica di sabbia [aria]
 - Ver: “Potere Arcano solleva un turbine di sabbia contro di te!” BLINDNESS 3!
 - Som: sollevare verticalmente la mano aperta e indicare il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo solleva da terra una raffica di pulviscolo magico che accecano temporaneamente il bersaglio. Trattandosi di pulviscolo magico esso si dissolverà al primo colpo che il bersaglio dell'incantesimo subisce.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo aumentare di 1 il BLINDNESS e il numero di colpi necessari al risveglio anticipato del bersaglio.

- Stritolare [terra]
 - Ver: “Potere Arcano che la terra inghiotta le tue gambe e le stritoli!” ZERO SUBDUE alle gambe!
 - Som: indicare il bersaglio e dare un pugno a terra.
 - Des: se lo scagliare a terra era divertente e innocuo, qui le cose si fanno serie; questo incantesimo blocca completamente a terra un avversario, con le gambe inutilizzabili per una decina di minuti. Rappresenta un'ottima soluzione per aver ragione di un avversario in poco tempo e andarsene senza timore di esserne inseguiti. Questo incantesimo è anche conosciuto come Double Jack o Giacomogiacomo.

- Volo di Icaro [terra]
 - Ver: “Potere Arcano il suolo ti brama di nuovo novello Icaro!” STRIKE DOWN 3!
 - Som: indicare il bersaglio e portare entrambe le mani aperte verso il basso.
 - Des: questo incantesimo schiaccia a terra un bersaglio, non troppo diversamente dal suo corrispondente di livello basso tranne che per un particolare: è stato studiato apposta per contrastare l'incantesimo “Volare”. Se lanciato su un bersaglio sotto “Volare” esso precipiterà immediatamente al suolo (subendo ALL LOCATION ZERO SUBDUE).

- Arroventare Metallo [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano il metallo che porti torna al calore della fucina!” FIRE a tutte le locazioni con metallo!
 - Som: indicare il bersaglio e chiudere la mano a pugno.
 - Des: questo incantesimo rende incandescente per un istante tutto il metallo portato dal bersaglio, ustionandolo gravemente. Tristemente noto per essere la rovina dei guerrieri in armatura completa.

- Dardo di fuoco [fuoco] (FIRE THROUGH)
 - Ver: “Potere Arcano io ti colpisco con un dardo fatto di fuoco elementale!” FIRE THROUGH!
 - Som: rivolgere la mano a carciofo aperto verso l'alto e indicare il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo avvolge la mano del lanciatore nel fuoco elementale, in modo che egli lo possa lanciare come un dardo. Il fuoco elementale di questo incantesimo non brucia il lanciatore ma ignora la maggior parte delle armature.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo è possibile aggiungere un dardo e volendo cambiare locazione bersaglio.

- Congelamento [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano con freddezza io ti tramuto in un statua di ghiaccio!” PARALYZE 3!
 - Som: puntare il bersaglio con entrambe le mani aperte, unite per i polsi.
 - Des: questo incantesimo, congela istantaneamente tutta l'acqua presente nel corpo del bersaglio, rendendolo effettivamente una statua di ghiaccio. Siccome il ghiaccio è sì rigido, ma anche fragile, un colpo subito in questo stato avrà effetti devastanti (CRUSH alla locazione), anche se farà terminare il congelamento.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo aumenta di 1 il PARALYZE e il numero di colpi subiti per terminare in anticipo l'incantesimo.

- Pelle di Ghiaccio [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano che il mio corpo sia fredda indifferenza!”
 - Som: toccarsi il petto.
 - Des: questo incantesimo riveste il corpo del mago di una sottile patina gelida che a contatto con un'altro corpo solidifica e congela. Se durante l'incantesimo il mago dovesse essere colpito, l'aggressore rimarrà congelato (REFLECT PARALYZE 3, anche se subirà comunque il colpo), quindi l'incantesimo avrà termine.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo aumenta di uno il numero di ore della durata e di colpi che può subire il lanciatore.

- Scudo Magico [generale]
 - Ver: “Potere Arcano rendi saldo il mio braccio con la magia!”
 - Som: chiudere il pugno del braccio bersaglio.
 - Des: questo incantesimo irrigidisce e irrobustisce il braccio del mago, che se ne può quindi servire come se fosse uno scudo (divenendone compentente) per la durata dell'incantesimo (1 ora) o fino a quando non apre il pugno.

- Dissolvi Magie [generale]
 - Ver: “Potere Arcano io dissolvo questo incantesimo!” DISPEL 3!
 - Som: indicare il bersaglio e descrivere una circonferenza con l'altro braccio.
 - Des: grande è il controllo sulla magia del mago che conosce questo sortilegio. Esso lo rende in grado di disperdere un incantesimo che non lo minaccia direttamente.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo il aumenta di uno il DISPEL.

- Dardo Magico [generale] (ENCHANTED THROUGH)
 - Ver: “Potere Arcano con un dardo magico io ti colpisco!” ENCHANTED THROUGH!
 - Som: simulare il lancio di una freccia indicando il bersaglio con il braccio teso.
 - Des: questo sortilegio nasce con il solo scopo di danneggiare con la magia il bersaglio scelto dal mago. Questo tipo di proiettile arcano ignora la maggior parte delle armature non magiche e ma non causa danni enormi.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al terzo aggiungere un dardo, anche cambiando locazione bersaglio.

Incantesimi di livello 4 – costo: 4 cartellini

- Sonno [mentale]
Ver: “Potere Arcano i tuoi occhi si chiudano e la tua mente scivoli in un sonno profondo!” SLEEP 4!
Som: indicare il bersaglio e portare le mani giunte a lato della propria testa.
Des: questa potente compulsione mentale riversa sul bersaglio una stanchezza pesantissima unita ad una grave forma di narcolessia che lo fa cadere addormentato sul posto. I primi dieci secondi sono di sonno magico, in cui è virtualmente impossibile svegliare il malcapitato. Quindi egli continuerà a dormire finché non si sentirà riposato o qualcuno non lo sveglierà.
Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto aumentare di 1 lo SLEEP.
- Fulmine [aria]
Ver: “Potere Arcano le energie dell'aria entrino in attrito e ti colpiscano con un fulmine!” ENCHANTED ZERO! CONFUSE 4 fisico per 4 minuti!
Som: puntare il bersaglio con l'indice oppure con le dita protese di una mano.
Des: vanto degli aeromanti, questo incantesimo polarizza in una scarica coerente di energia le particelle volatili dell'aria che, guidate dalle volontà del lanciatore, si scaricano addosso al bersaglio, continuando a disturbarlo anche dopo l'impatto già di per se devastante.
Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto aumentare di 1 durata e livello del CONFUSE fisico.
- Fulmine di Pegaso [aria]
Ver: “Potere Arcano sii la mia energia per lanciare un Fulmine di Pegaso!” ALL LOCATION THUD!
Som: caricare il pugno al fianco e colpire avanti a sé, indicando il bersaglio.
Des: incantesimo tramandato da una setta conosciuta come “Cavalieri di Bronzo” questo incantesimo incatena una serie di attacchi sferrati a mani nude e caricati magicamente, che colpiscono il bersaglio in tutto il corpo. Uno degli incantesimi preferiti dai monaci guerrieri seguaci di Deyangon.
Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto aggiungere un THUD.
- Terremoto [terra]
Ver: “Potere Arcano la terra tremi con la mia ira e scatemi un devastante terremoto!” MASS STRIKE DOWN 4!
Som: indicare il punto d'origine e dare un pestone deciso a terra.
Des: solo chi conosce i più profondi segreti della geomanzia è in grado di piegare i terremoti al proprio volere. Il mago che usa questo sortilegio incanale nella terra la propria energia e crea una potente scossa di terremoto che getta a terra i bersagli nell'area d'effetto e danneggia le strutture (SHATTER 4). Più di una città è stata presa con una breccia nelle mura creata in questo modo.
Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto aumentare lo STRIKE DOWN (e/o lo SHATTER) di 1.
- Meteora [terra]
Ver: “Potere Arcano che una meteora cada dal cielo e senza fallo ti colpisca!” ENCHANTED CRUSH ZERO alla testa!
Som: mano aperta verso il cielo sopra alla propria testa e poi indicare il bersaglio.
Des: questa versione molto più evoluta della sassata colpisce con la forza devastante della meteora il bersaglio, il più delle volte frantumandogli il cranio all'impatto. Chi fa alterare un geomante, spesso non fa tempo a pentirsene, se non quando sente fischiare la meteora.
- Ali della Fenice [fuoco]
Ver: “Potere Arcano sii la mia energia per lanciare le Ali della Fenice!” ALL LOCATION FIRE!
Som: caricare un colpo a mano aperta al fianco e colpire avanti a sé, indicando il bersaglio.
Des: un altro sortilegio tramandato dai Cavalieri di Bronzo. Un volatile fiammeggiante si sprigiona dal corpo del lanciatore e decolla nella direzione del bersaglio carbonizzandolo all'impatto. Un sortilegio degno di questo nome, coreografico ed estremamente efficace.
Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto aggiungere un FIRE.
- Colpo Infuocato [fuoco]
Ver: “Potere Arcano con il fuoco elementale del piano piromantico io brucio le tue carni!” ENCHANTED FIRE ZERO!
Som: formare una piccola sfera davanti a sé e indicare il bersaglio con mano aperta e polso verso l'alto.
Des: attingendo al piano elementale del fuoco, il mago che lancia questo incantesimo congiura un getto di fiamme che dalla sua mano si inarca fino al torso del bersaglio incenerendolo all'impatto. Al bersaglio rimane però ancora fiato per agonizzare tra urla strazianti.

- Fiumara [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano che il potere delle onde di spezzi le ossa e ti respinga!” ENCHANTED CRUSH ZERO!
 - Som: far vorticare la mano aperta davanti a sè e indicare il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo crea dalla mano del lanciatore una colonna di acqua impetuosa che travolge e devasta tutto ciò che trova sul suo cammino. Fortunatamente il mago può mirare un bersaglio, a cui saper nuotare non servirà proprio a nulla.

- Polvere di Diamanti [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano sii la mia energia per lanciare la Polvere di Diamanti!” PARALYZE 4!
 - Som: intrecciare le dita delle mani con le braccia tese davanti a sè e indicare il bersaglio.
 - Des: padrone delle basse temperature, l'idromante che lancia questo sortilegio congela letteralmente il bersaglio fino a ridurlo ad una statua cristallina. Se dovesse subire un colpo esso si frantumerà in mille pezzetti (subirà ALL LOCATION CRUSH ZERO).

- Colpo segreto del Drago Nascente [generale]
 - Ver: “Potere Arcano sii la mia energia per il Colpo Segreto del Drago Nascente!” ENCHANTED ZERO, REPEL 4 verso l'alto!
 - Som: indicare il bersaglio e eseguire un montante nella sua direzione.
 - Des: l'esplosione di energia generata da questo incantesimo è generalmente centrata sotto ai piedi del bersaglio e causa l'apparizione di un tremendo flusso magico che si libera verso l'alto. Per la forma affusolata che ricorda vagamente un drago, i Cavalieri di Bronzo ce lo tramandarono con questo nome.

- Teletrasporto [generale]
 - Ver: “Potere Arcano che la magia sia veicolo per viaggiare più veloce del pensiero!” TELEPORT!
 - Som: allargare la braccia coi palmi verso l'esterno.
 - Des: beati quei maghi che conoscono teletrasporto perchè per loro viaggiare non è mai un problema. E' così permesso spostarsi quasi istantaneamente da un luogo ad un altro conosciuto, senza pericolo di aggressioni e senza perdite di tempo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al quarto si può portare un passeggero.

Incantesimi di livello 5 – costo: 5 cartellini

- Sottomissione [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano come la magia libera la mia mente superiore essa domina le menti inferiori!”
DOMINATION 5!
 - Som: due dita su una tempia e puntare il bersaglio.
 - Des: Questo incantesimo violenta per un breve attimo la mente del bersaglio e gli instilla un comando di alcune parole (5). Il bersaglio cercherà di eseguirlo al meglio delle sue capacità e nei limiti della propria incolumità fisica. Non è possibile dare ordini palesemente suicidi (dove attacca quel drago sputafuoco è un ordine palesemente suicida, per i più) nè ordini che andrebbero fortemente contro all'indole morale del bersaglio (un paladino degno di questo nome non massacrerà dei bambini a causa di questo incantesimo).
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al quinto aumentare di 1 il livello di DOMINATION e il comando.

- Nova [aria]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere dell'Aria, detonate attorno a me in una nova esplosiva di mille soli!” CONFUSE fisico 5! MASS ENCHANTED ZERO 5 metri dal Caster!
 - Som: incrociare le mani sul petto e allargarle con i palmi in fuori.
 - Des: poveri coloro che affrontano l'ira di un aeromante tanto esperto da eseguire la Nova! Questo sortilegio crea un'esplosione di potere arcano ed elettricità attorno al mago che si espande in una sfera distruttiva.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al quinto aumentare di 1 il livello del CONFUSE.

- Fenditura [terra]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere della Terra, squarcia la crosta terrestre e stritola il mio nemico!” STRIKE DOWN 5! ALL LOCATION CRUSH ZERO!
 - Som: giungere le mani davanti a sè, indicando il bersaglio e poi batterle insieme.
 - Des: il bersaglio di questo incantesimo sente letteralmente mancare la terra sotto ai propri piedi mentre si apre una fenditura, le cui labbra lo stritoleranno appena toccherà terra. E' uno dei motivi per qui è meglio non far arrabbiare un geomante se anche solo si sospetta che possieda questo incantesimo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al quinto aumentare di 1 il livello di STRIKE DOWN.

- Palla di Fuoco [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere del Fuoco, colpisci i miei nemici e non lasciarne altro che cenere sul campo!”
MASS ALL LOCATION FIRE ZERO in 3 metri!
 - Som: muovere le mani a plasmare una sfera, sollevarla sopra la testa e lanciare, indicando il bersaglio.
 - Des: il sortilegio di distruzione per eccellenza. Il mago forma tra le sue mani una sfera di fuoco proveniente dal piano elementale igneo e la scaglia contro un bersaglio. All'impatto, la Palla di Fuoco crea una deflagrazione di circa 3 metri all'interno della quale riduce in cenere tutto quello che trova. Devo aggiungere altro?

- Aurora del Nord [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere dall'Acqua, piovvi sui miei nemici in mille cristalli come Aurora del Nord!” MASS PARALYZE 5 in 5 metri!
 - Som: caricare i pugni al fianco e colpire verso l'alto. Puntare infine il bersaglio.
 - Des: il bersaglio di questo incantesimo e tutto quello che ha intorno entro circa 5 passi vengono colpiti da una grandine leggera ed insistente che risplende di mille colori. Sfortunatamente questa grandine congela con il solo contatto e chi ne subisce l'effetto rimane sul campo come una bella statua di ghiaccio. Almeno finchè qualcuno non la colpisca, in quel caso viene frantumato in mille pezzi (subisce ALL LOCATION CRUSH ZERO).
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al quinto aumentare di 1 il livello di PARALYZE.

- Onda Energetica [generale]
 - Ver: “Potere Arcano con la tremenda energia magica che richiamo nelle mie mani io ti colpisco!”
ENCHANTED FATAL!
 - Som: portare le mani a sfera al fianco e lanciare l'onda energetica verso il bersaglio, polsi uniti.
 - Des: questo incantesimo rappresenta tutto sommato una versione potenziata, molto potenziata, del Dardo Magico. Il mago dapprima concentra il potere nelle mani formando una piccola sfera di energia. Poi lancia l'incantesimo verso il bersaglio e dalle sue mani si allunga un raggio che va a colpire in modo estremamente efficace e letale. L'unica pecca è che può essere controbattuto da un'incantesimo simile. In questo caso i due maghi dovranno aumentare il potere speso per prevalere sull'altro.

– Contromagia ad Area [generale]

Ver: “Potere Arcano io contrasto con le mia energia l'incantesimo che ci bersaglia!” MASS DISPEL 5!

Som: muovere le mani a circonferenza.

Des: vera manna dei maghi che scendono in battaglia, questo sortilegio permette di disperdere l'energia magica di un incantesimo ad area centrato sul mago stesso. Oppure di proteggere almeno sè stessi da un'incantesimo ad area.

Inc: per ogni cartellino speso oltre al quinto aumentare di 1 il livello di DISPEL.

Incantesimi di livello 6 – costo: 6 cartellini

- Schiavitù [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano che la magia sovrasti la tua debole mente e diriga le tue azioni secondo i miei desideri. Tu ora sei mio schiavo!” TOTAL DOMINATION 6 per 1 ora!
 - Som: avvicinarsi al bersaglio con due dita sulla tempia e toccarne la fronte.
 - Des: questo potente incantesimo mentale annulla completamente la volontà del bersaglio rendendolo per un lasso di tempo considerevole letteralmente schiavo del lanciatore. Non importa quanto sia rischioso il compito richiesto, quanto sia grande il rischio o quali siano le conseguenze dell'ordine impartito: lo schiavo lo eseguirà al massimo delle sue capacità. In questo caso l'unico limite al comando che si può imporre è l'intelligenza del bersaglio.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al sesto aumentare di 1 il livello del DOMINATION.

- Tuono [aria]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere dell'Aria, dei fulmini e delle tempeste! Io raccolgo il mio potere per scatenare su questa terra un potente tuono!” ALL LOCATION FATAL! CONFUSE BLINDNESS fisico 6 per 1 min in 5 metri!
 - Som: agitare le mani sopra la testa, indicare il bersaglio e infine chiudere il pugno sgomitando verso il basso.
 - Des: comincia ad essere difficile trovare parole diverse da “devastante” per descrivere questi incantesimi. Tuono evoca una potente colonna di elettricità che dal cielo si scarica sulla terra, centrando il bersaglio che ne subisce la piena potenza. Esso non ha molte speranze di sopravvivere e chi gli sta vicino soffrirà per un po' delle scariche elettriche residue e del lampo liberato all'impatto.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al sesto aumentare di 1 il livello del CONFUSE e del BLINDNESS.

- Sepoltura [terra]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere della Terra, dei campi e delle foreste! Dalla Terra nasce la vita e nella Terra deve ritornare sepolta!” STRIKE DOWN 6! ALL LOCATION CRUSH ZERO! BURY!
 - Som: indicare il bersaglio e toccare con una mano a terra.
 - Des: i geomanti fanno le cose per bene e non amano lasciare carcasse in giro. Sepoltura apre la terra sotto ai piedi del bersaglio e lo fa inghiottire dal suolo, stritolandolo e seppellendolo. Pochi si sono salvati da questo incantesimo, principalmente perchè qualcuno nelle vicinanze si è messo a scavare per tirarlo fuori in tempo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al sesto aumentare di 1 il livello di STRIKE DOWN.

- Getto di Lava [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere del Fuoco, delle fiamme e delle braci! Il mio potere consumi le tue carni lentamente in un Getto di Lava!” PAIN 6! ALL LOCATION FIRE FATAL!
 - Som: indicare il bersaglio con i palmi di entrambe le mani aperte.
 - Des: questo sortilegio è frutto della mente di un mago sadico, ma tremendamente pragmatico. Un getto di lava incandescente si materializza dalle mani del lanciatore e investe il bersaglio. Per un curioso effetto collaterale il bersaglio rimane cosciente durante il coma emettendo lamenti strazianti per le terribili ustioni che subisce. Fortunatamente per lui, la morte sopraggiunge in fretta dopo un incantesimo di questo tipo.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al sesto aumentare di 1 il livello di PAIN.

- Zero Assoluto [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano, Potere dell'Acqua, dei ghiacci e delle nevi! Rinchiudi in una gabbia gelida il mio nemico affinché patisca l'Agonia Bianca!” PARALYZE 6! ALL LOCATION SHATTER 6! ALL LOCATION CRUSH FATAL!
 - Som: agitare le mani sopra la testa, indicare il bersaglio ed unire gli avambracci davanti a sè.
 - Des: questo incantesimo è senza alcun dubbio un capolavoro di idromanzia. Esso congela il bersaglio, frantumando nella morsa del ghiaccio tutto quello che ha addosso e poi passando a lui. Non c'è memoria di qualcuno che sia sopravvissuto, ma tanti cubetti di ghiaccio.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al sesto aumentare di 1 il livello di PARALYZE e SHATTER.

- Cerchio di Fase [generale]
 - Ver: “Potere Arcano, che questo circolo viaggi più veloce del pensiero per raggiungere mete lontane senza affanni e senza timori!” MASS TELEPORT!
 - Som: tracciare un cerchio attorno alle persone da teletrasportare, camminando con le mani al cielo e cantilenando la componente verbale. Poi spostarsi al centro e ripetere un'ultima volta.
 - Des: il potere arcano non porta solo morte e distruzione, ma anche comodità. Il cerchio di fase è una di queste comodità, perchè permette di teletrasportare un numero virtualmente illimitato di persone, posto che siano all'interno del cerchio tracciato dal mago all'inizio dell'incantesimo.

Incantesimi di livello 7 – costo: 7 cartellini

- Allucinazione Mortale [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano che le tue peggiori paure siano rese solide, materiali e terribili, frantumino la tua fragile mente sotto il peso del terrore e della paura. Io creo per tua indicibile sofferenza un'allucinazione mortale!” **TERROR 7! FATAL** alla testa!
 - Som: toccarsi le tempie con indice e medio di entrambe le mani e indicare il bersaglio.
 - Des: questo incantesimo frigge letteralmente il cervello del bersaglio, rendendolo prima preda di un terrore paralizzante, poi in preda al panico egli cercherà di fuggire, ma la morte per pazzia lo coglierà comunque.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al settimo aumentare di 1 il livello del **TERROR**.

- Tempesta Definitiva [aria]
 - Ver: “Potere Arcano! Potere dell'Aria! Potere dei fulmini e delle tempeste! L'aria si fa densa come la mia furia, la pioggia cade come presagio del giusto castigo, il cielo brilla come l'ultima luce che vedrete! Io evoco la Tempesta Definitiva!” **MASS ALL LOCATION ENCHANTED ZERO 5 metri! BLINDNESS CONFUSE** fisico 10 minuti 20 metri!
 - Som: indicare il bersaglio, alzare prima una mano aperta al cielo, poi l'altra, poi a compimento entrambe.
 - Des: questo incantesimo scatena le peggiori condizioni atmosferiche immaginabili in uno spazio relativamente ristretto. L'area centrale, circa una decina di passi di diametro, è squassata da tremendi fulmini, mentre l'elettricità residua si scarica nelle vicinanze con le conseguenze che ben conosciamo.

- Cratere [terra]
 - Ver: “Potere Arcano! Potere della Terra! Potere dei campi e delle foreste! La terra si apre per accogliervi nel suo amorevole e tuttavia mortale abbraccio, le vostre ossa nutriranno la natura com'è disposto! Si apra un grande Cratere!” **MASS STRIKE DOWN 7! ALL LOCATION CRUSH ZERO! BURY 5 metri!**
 - Som: indicare il bersaglio, descrivere una circonferenza con le mani e toccare con entrambe il terreno.
 - Des: questo incantesimo, una versione più potente, molto più potente di Sepoltura, pare un cratere sotto ai piedi dei bersaglio ed essi ne vengono inghiottiti, subendo una sorte simile a quelli inumati da sepoltura.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al settimo aumentare di 1 il livello di **STRIKE DOWN**.

- Vulcano [fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano! Potere del Fuoco! Potere delle fiamme e delle braci! La mia ira brucia più del centro incandescente della terra, vi colpirà con una pioggia di lapilli e zolfo e brucerete tra atroci tormenti! Che il potere esploda come un vulcano!” **PAIN 7! MASS ALL LOCATION FIRE FATAL 5 metri!**
 - Som: puntare il bersaglio, unire le mani, spostarle sopra alla testa e lasciarle andare a fontana.
 - Des: la furia, perchè nessun mago nel pieno possesso delle sue facoltà mentali lancerebbe un incantesimo di questa crudeltà, erutta come un vulcano e colpisce letteralmente i bersagli con una pioggia di lapilli infuocati. Come per getto di lava, i bersagli colpiti rimangono coscienti finchè non sopraggiunge il coma ed emettono lamenti strazianti
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al settimo aumentare di 1 il livello di **PAIN**.

- Crescendo di Grandine [acqua]
 - Ver: “Potere Arcano! Potere dell'Acqua! Potere delle nevi e dei ghiacci! S'incupisca il cielo e incominci a piovere come mai è piovuto prima. Sia pioggia battente, scrosciante e tempo da lupi. Siate voi oggetto di un crescendo di grandine!” **MASS ALL LOCATION PAIN 7 in 5 metri! SUBDUE! CRUSH! ZERO! FATAL! Uno ogni 10 secondi.**
 - Som: indicare i bersagli, poi mulinare le mani aperte sopra alla testa cambiando chiamata ogni 10 secondi.
 - Des: questo incantesimo, come tutti quelli di alto livello che richiedono immense quantità di potere, è pura follia. Il tempo atmosferico comincia a mettersi al peggio dapprima con una pioggia acida, poi con chicchi di grandine sempre più grossi e letali.

- Dissolvi Magie ad Area [generale]
 - Ver: “Potere Arcano, io contrasto con la mia energia questo incantesimo che vi bersaglia!” **MASS DISPEL 7!**
 - Som: indicare il bersaglio e descrivere una circonferenza con le mani aperte.
 - Des: questo controsortilegio rappresenta l'apice delle magie di dissoluzione. Permette di annullare completamente un incantesimo ad area di pari potere o inferiore, preservando anche gli altri bersagli dalle conseguenze nefaste della magia originaria.
 - Inc: per ogni cartellino speso oltre al settimo aumentare di 1 il livello di **DISPEL**.

- Arma Leggendaria [generale]
 - Ver: “Potere Arcano che tutti ammirino l'arma di cui si parla nei miti! Essa racchiude il potere per uccidere e per questo solo scopo è stata creata. Anche gli dei immortali, privati della loro invulnerabilità imparano a temere quest'Arma Leggendaria!”

Som: sfiorare l'arma bersaglio per tutta la sua lunghezza.
Des: questo è uno dei sortilegi più potenti di alterazione. Esso carica a tal punto l'arma di energia magica che un colpo portato a segno con essa può ferire anche creature mitiche o addirittura divinità (l'arma dichiarerà infatti ARTIFACT)
Inc: per ogni cartellino speso oltre al settimo i colpi portabili aumentano di uno.

Incantesimi di livello 8 – costo: 8 cartellini

- Sonda Mentale [mentale]
 - Ver: “Potere Arcano! Ogni mio dito regge un filamento del tuo cervello cosicchè la tua mente sia un burattino nelle mie mani ed io la possa esplorare a mio piacimento, frugando negli angoli più nascosti e reconditi della tua testa. Tu non hai più segreti per me e alle mie domande risponderai anche senza parlare perchè la tua mente è un libro aperto ansioso di dirmi quello che voglio. Io violento la tua mente con la mia Sonda Mentale!” ARTIFACT TRUTH per 1 ora!
 - Som: il bersaglio dev'essere fermo o immobilizzato. Due dita su una tempia e una mano sulla fronte del bersaglio.
 - Des: questo sortilegio apre metaforicamente la testa del bersaglio come un libro, perchè il mago possa attingervi tutte le informazioni di cui necessita. Il bersaglio sente il bisogno irresistibile di rispondere a tutte le domande il più completamente e onestamente possibile, svelando i propri segreti più intimi e nascosti.

- Evoca Elementale dell'Aria/Acqua/Terra/Fuoco [Aria/Acqua/Terra/Fuoco]
 - Ver: “Potere Arcano! Potere del piano elementale dell'Aria/Acqua/Terra/Fuoco! Io convoco al mio cospetto una creatura natia di questo elemento perchè mi serva per tutto il tempo che sarà possibile. Io disporrò di lui e lo tratterò degnamente, ricompenserò fedeltà con gratitudine, valore con merito, ribellione con congedo. Sorgi dunque, creatura elementale, sorgi ed inginocchiati di fronte a me in modo che io possa farti intendere la mia volontà!” SUMMON!
 - Som: agitare una mano davanti a sè e indicare il punto di evocazione.
 - Des: questo sortilegio invia una chiamata magica nel piano elementale scelto per stringere un contratto a progetto o a tempo determinato con una creatura di quel piano. Quella che accetta comparirà presso l'evocatore ed attenderà il suo comando. Una volta portato a termine il compito oppure passata una decina di minuti essa tornerà al suo luogo d'origine. E' anche possibile congedare prima un'elementale. Data la grande forza di volontà richiesta per controllare queste creature, è possibile avere ai propri ordini un solo elementale alla volta.

- Cerchio di Morte [generale]
 - Ver: “Potere Arcano, la nera disperazione si diffonda tra i miei nemici, come oscuro presagio di ciò che sta per colpirli. Essi mi hanno adirato una volta di troppo e meritano la punizione peggiore che io possa dispensare loro. Siano dunque prigionieri ed impauriti, impotenti di fronte al fato che io scelgo per loro. Ferite compaiano sulla loro pelle e il sangue macchi ciascuno di loro. Scoppino le loro vene, esploda il loro cuore, si friga il loro cervello in un Cerchio di Morte!” MASS CAGE 10 metri! MASS TERROR 8! MASS ALL LOCATION ENCHANTED FATAL!
 - Som: ruotare su sè stessi descrivendo una circonferenza, alzare una mano e chiudere l'invocazione.
 - Des: come promesso dal nome, questo sortilegio porta morte e null'altro che morte. Tutto quello che c'è entro una decina di passi dal lanciatore viene imprigionato con la sensazione oppressiva della tomba. Questo da solo scatena una paura che distruggerebbe le menti più fragili, ma quando questa paura raggiunge il suo apice, il corpo dei bersagli si ferisce da solo, la pelle si squarcia sanguinando dalle vene danneggiate. Solo il lanciatore rimane immune a questi effetti e terminato l'incantesimo può camminare fuori dal cerchio indenne.

Incantesimi di livello 9 – costo: 9 cartellini

- **Fatale [mentale]**
 - Ver: “Potere Arcano che mi concedi controllo supremo su questa mente, permettimi di schiacciarla come desidero distruggendo questo essere con il maglio della magia. Si spenga il suo cervello, spariscano i ricordi, si annulli la consapevolezza, cessi di esistere questa creatura. Dove prima c'era un essere vivente io lascio solo un guscio vuoto e morto, severo monito per chi vorrà ostacolare la mia strada. Lo stesso destino sarà per i miei nemici, la stessa paura li attanagli, la stessa morte li attenda nera, terribile e paziente, affilando la sua falce pronta a recidere il filo che li tiene su questo piano. Questo stesso filo io recido per lei, distruggendo una mente con il mio sortilegio Fatale.” MORTAL.
 - Som: toccare con indice e medio di entrambe le mani le tempie del bersaglio.
 - Des: questo sortilegio utilizza il controllo mentale nel modo più letale e definitivo possibile. Semplicemente spegne il cervello del bersaglio che conseguentemente, muore. Questo incantesimo richiede un'energia immensa e perciò ha terribili ripercussioni fisiche (tradotte in un costo di 20 PE per lancio)

- **Tornado [aria]**
 - Ver: “Potere Arcano! Potere dell'Aria! Potere del Vento! Potere dei Fulmini! Potere delle Tempeste! È più nero delle tenebre, più oscuro della notte senza luna, più letale della furia degli dei immortali. S'alzi il vento alle mie parole, il cielo s'oscuri, l'aria sferzi la vostra pelle. Fulmini cadano al mio più piccolo capriccio e spazzino il campo. Tuoni sconvolgano le vostre orecchie, lampi brucino i vostri occhi, saette vi blocchino nell'istante di morte. Che il potere baleni tra nuvola e nuvola e tra terra e cielo, portando con se cariche più letali della collera divina. Il vento non lasci pietra su pietra mentre io mi compiaccio della distruzione che la mia volontà abbatte su di voi. Io vi colpisco con un potente Tornado!” MASS ALL LOCATION ZERO in 9 metri! BLINDNESS CONFUSE fisico 9 a vista per 10 minuti! REPEL 9 a volontà!
 - Som: agitare le mani sopra la testa, puntare il bersaglio e in compimento dell'incantesimo lasciare andare un piuma che indica la durata.
 - Des: questo sortilegio congiura sul campo di battaglia le peggiori condizioni atmosferiche con trombe d'aria, fulmini, lampi e quant'altro. Ciò che non viene distrutto dai fulmini è pervaso di energia elettrica. Ciò che non subisce l'energia elettrica viene spinto via da correnti d'aria fortissime.

- **Pioggia di Meteore [terra]**
 - Ver: “Potere Arcano! Potere Geomantico! Potere della Terra! Potere dei Campi! Potere delle Foreste! Nella mia comunione con la Madre Terra ho imparato che ogni sasso, ogni radice ha la sua importanza, il suo scopo ed il suo destino, così come lo abbiamo noi che camminiamo sul suolo che ci ha dato la vita, ci ospita e ci protegge. Ecco dunque il destino delle Meteore evocate per mio potere dal piano elementale della Terra. Più forti delle montagne! Più devastanti dei terremoti! Presagio di sepoltura per i miei nemici che presto si troveranno sotto tre volte tre metri di terra a guardare i fiori dalle radici. Potere Geomantico, io vi colpisco con una tremenda Pioggia di devastanti Meteore!” MASS ALL LOCATION CRUSH FATAL 9 in 9 metri! STRIKE DOWN 9 a udito!
 - Som: gesticolare indicando la terra, alberi, fiori etc. e poi lanciare un sasso nel punto dove viene centrato l'incantesimo.
 - Des: questo sortilegio, apice della scuola di Geomanzia, richiama direttamente dal piano elementale della Terra un gruppo di meteore che cadono a cascata nel punto desiderato dal Geomante, lasciando morte e distruzione. Un sasso è richiesto come focus di potere per poter indicare l'esatto punto di contatto tra i due piani. Oltre alla tremenda forza distruttrice delle meteore, l'incantesimo ha l'effetto collaterale di far tremare la terra come un terremoto di proporzioni gargantuesche.

- **Inferno [fuoco]**
 - Ver: “Potere Arcano! Potere Piromantico! Il mio occhio interiore, guidato dalla magia, è ora puntato sul piano elementale del Igneo, tra le fiamme eterne. Fuoco, fiamme, braci e zolfo colpiranno chi mi si oppone e non la sceranno altro che cenere sul mio cammino. Incendi di portata tale da far sembrare tepore piacevole la fornacate nella gola dei draghi. Orbene bruciate, bruciate nel fuoco della mia ira, bruciate nelle eterne fiamme elementali, bruciate nell'inferno in terra. Divampino attorno a me zolfo e braci e non lascino nemmeno le ossa di coloro che incontrino. Io vi colpisco con i brucianti tizzoni e le fiamme dell'Inferno!” MASS ALL LOCATION FIRE FATAL in 9 metri! ALL LOCATION FIRE, CONFUSE fisico 9 ogni 10 secondi in 9 metri.
 - Som: giungere le mani chiuse davanti a sé con gli indici protesi. Quindi accendere un fiammifero.
 - Des: Inferno apre le danze con un'enorme esplosione di fiamme in cui nessuno può sopravvivere. Poi, per tutta la durata dello zolfanello che il lanciatore tiene in mano, le fiamme continuano a bruciare attorno a lui colpendo chiunque sia così stupido da avvicinarsi. Purtroppo, una volta esaurito lo zolfanello l'incantesimo termina.

- Tsunami [acqua]

Ver: “Potere Arcano! Potere Idromantico! L'Acqua da la vita, l'Acqua toglie la vita. Nelle mie mani si concentri l'impeto della cascata, la forza della marea, la costanza della goccia che scava il granito, la veemenza della pioggia battente. Onde gigantesche si sollevino al mio comando, colonne d'acqua elementale sgorghino dalle mie mani protese e travolgano tutto con la violenza di una mandria lanciata alla carica. E dopo che l'ultima goccia sarà caduta il gelo si diffonda ed attanagli i cuori, ghiacci le membra e rechi con sè la lunga morte tra gli afflitti dalla mia travolgente ira. Rimangano a perenne monito del fato di chi osa opporsi a me gelide statue senza vita. Io vi colpisco con tutta la furia distruttrice di un Maremoto!” MASS ALL LOCATION CRUSH ZERO in 9 metri davanti! REPEL 9! STRIKE DOWN 9! PARALYZE 9!

Som: versarsi in mano una boccetta d'acqua e protendere le mani aperte nella direzione desiderata.

Des: questo sortilegio colpisce la zona direttamente davanti al lanciatore con tutta la forza dei mari sconvolti dalla tempesta e dai cataclismi. Tutto ciò che è presente davanti al mago viene letteralmente spazzato via da un'ondata di acqua burrascosa che infine ghiaccia.

- Urlo della Banshee [generale]

Ver: “Potere Arcano che la mia voce strazi il cuore di chi ascolta, ne flagelli l'animo, ne frantumi la mente e ne spenga la vita. Sia il mio lamento un invito a lasciare il mondo terreno per la sofferenza, a raggiungere il mondo delle anime immortali, a porre fine alla propria vita per non provare mai più questo dolore lacerante. Urlo di donna tradita, urlo di uomo finito, urlo di chi ha perso tutto e ciò che rimane è solo continuare a soffrire. Voce mia lacera il loro essere, spezza la loro determinazione, prendi la loro voglia di vivere e lascia solo morte e pace sul tuo cammino, perchè è solo non provando nulla che si smette di soffrire. Io grido il mio Urlo della Banshee!” MASS PAIN 9 a udito!

Som: braccia tese lungo i fianchi e urlare.

Des: questo incantesimo libera tutta la sofferenza delle Banshee, creature suicide per le sofferenze immense che provarono in vita, invitando tutti quelli che lo sentono ad abbandonarsi alla Morte. Più dura l'urlo più creature moriranno, a partire dalle più vicine al lanciatore (un MORTAL ogni 5 secondi; ogni chiamata MORTAL costa 10 PE), che usa parte della propria energia vitale per uccidere.