

INCANTESIMI BASE			
NOME	INCIPIT FORMULA	ESEMPIO DI FINE FORMULA	EFFETTO
<b>PAURA (4 BLU)</b>	léxi dýnamis	- temimi! - mi devi temere - scappa codardo - abbi paura di me	Il bersaglio prova un forte timore per chi ha lanciato l'incantesimo tanto da fare fatica a rimanere in sua presenza, egli può decidere se fuggire o se rannicchiarsi vicino al riparo più vicino. L'effetto dura per l'intera durata di una scena.
<b>SCARAVENTARE A TERRA (3 VERDI)</b>	léxi dýnamis	- cadi a terra! - le gambe non ti sorreggono più	Il bersaglio viene scaraventato a terra Lanciabile 2 volte nella stessa scena su bersagli diversi. È possibile lanciare disarmo e scaraventare a terra nella stessa scena, non per forza due volte scaraventare a terra, sempre su bersagli diversi, se in possesso di entrambi gli incantesimi
<b>DISARMO (2 VERDI + 1 BLU)</b>	léxi dýnamis	- lascia cadere ciò che hai in mano! - le due armi diventano roventi - resta disarmato!	Il bersaglio deve far cadere da entrambe le mani tutto ciò che stava brandendo o portando Lanciabile 2 volte nella stessa scena su bersagli diversi. È possibile lanciare disarmo e scaraventare a terra nella stessa scena, non per forza due volte disarmo, sempre su bersagli diversi, se in possesso di entrambi gli incantesimi
<b>DOLORE (4 ROSSI)</b>	léxi dýnamis	- soffri! - che il dolore ti attanagli - contorciti per il dolore	Il bersaglio viene colto da un dolore estremo che lo pervade facendolo contorcere al suolo. L'effetto dura fintanto che l'incantatore indica il bersaglio e al massimo per la durata di una scena.
<b>SILENZIO (2 BLU + 1 ROSSO)</b>	léxi dýnamis	- taci! - ti comando al silenzio - devi tacere	Il bersaglio non può proferire parola per l'intera durata della scena, se prova a parlare dalla sua bocca non uscirà nulla, nemmeno un suono
<b>FASCINO (2 ROSSI + 1 VERDE)</b>	léxi dýnamis	- sii mio amico! - al mio fascino non puoi resistere	Il bersaglio sarà ben disposto nei confronti dell'incantatore, come se fosse suo amico per l'intera durata di una scena. Attenzione che essere ben disposti non significa obbedire o lanciarsi nelle fiamme.
<b>DISSIPARE (incantesimi base)</b>	léxi dýnamis	- contro-incantesimo!	Questo incantesimo può essere lanciato solamente mentre si sta udendo un altro incantatore lanciare un incantesimo base, gli effetti dell'incantesimo lanciato vengono annullati.
<b>NASCONDIGLIO ARCANO (1 ROSSO + 1 BLU + 1 VERDE)</b>	léxi dýnamis	- le tenebre oscurano la mia presenza! - che il buio mi accolga - mi adagio nell'abbraccio delle tenebre	Dopo aver lanciato l'incantesimo il personaggio può Nascondersi. Conoscere questo incantesimo conta come conoscere l'abilità Nascondersi per soddisfare i requisiti delle abilità che lo richiedono
<b>SONNO (1 ROSSO + 1 BLU + 2 VERDI)</b>	léxi dýnamis	- cadi in un profondo sonno! - dormi!	Il bersaglio cade in un sonno profondo. Egli rimarrà addormentato per l'intera durata di una scena, finchè non verrà scosso o ci saranno forti rumori (il clangore delle armi che si scontrano durante uno scontro e in generale il rumore di uno scontro è sufficiente per svegliarsi). Essere feriti fa svegliare.
<b>CONFUSIONE (2 BLU + 1 VERDE)</b>	léxi dýnamis	- sei confuso e disorientato! - la tua mente è appannata! - sei sopraffatto dalla confusione!	Il bersaglio viene ridotto in uno stato di confusione per la durata di una scena

<b>INCANTESIMI AVANZATI</b>			
<b>NOME</b>	<b>INCIPIT FORMULA</b>	<b>ESEMPIO DI FINE FORMULA</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>FRANTUMA ARMATURE</b> (5 VERDI + 3 BLU + 1 ROSSO)	léxi anóteris dýnamis	- inibisco la protezione della tua armatura - la tua armatura non ti protegge più	L'armatura del bersaglio non gli fornisce più protezione fino alla fine della scena
<b>PARALISI</b> (5 ROSSI + 3 VERDI + 1 BLU)	léxi anóteris dýnamis	- rimani immobile! - paralizzati! - i tuoi arti si immobilizzano!	Il bersaglio non riesce a muovere alcun muscolo del corpo.
<b>FASCINO (GRUPPO)</b> (5 ROSSI + 1 BLU + 1 VERDE)	léxi anóteris dýnamis	siate miei amici!	I bersagli saranno ben disposti nei confronti dell'incantatore, come se fosse loro amico per l'intera durata di una scena. Attenzione che essere ben disposti non significa obbedire o lanciarsi nelle fiamme.
<b>SCARAVENTARE A TERRA (GRUPPO)</b> (5 VERDI + 1 ROSSO + 1 BLU)	léxi anóteris dýnamis	crollate tutti a terra!	I bersagli vengono scaraventati a terra
<b>DISARMO (GRUPPO)</b> (4 BLU + 2 VERDI + 1 ROSSO)	léxi anóteris dýnamis	lasciate tutti cadere ciò che avete in mano!	I bersagli devono far cadere da entrambe le mani tutto ciò che stavano brandendo o portando
<b>PAURA (GRUPPO)</b> (5 BLU + 2 ROSSI + 2 VERDI)	léxi anóteris dýnamis	temetemi tutti!	I bersagli provano un forte timore per chi ha lanciato l'incantesimo tanto da fare fatica a rimanere in sua presenza, essi può decidere se fuggire o se rannicchiarsi vicino al riparo più vicino. L'effetto dura per l'intera durata di una scena.
<b>DISSIPARE (incantesimi avanzati)</b>	léxi anóteris dýnamis	contro-incantesimo!	Questo incantesimo può essere lanciato solamente mentre si sta udendo un altro incantatore lanciare un incantesimo avanzato, gli effetti dell'incantesimo lanciato vengono annullati.

INCANTESIMI ANTICHI			
NOME	INCIPIT FORMULA	ESEMPIO DI FINE FORMULA	EFFETTO
SILENZIO (GRUPPO)	archaía léxi dýnamis	tacete tutti!	I bersagli non possono proferire parola per l'intera durata della scena, se provano a parlare dalla loro bocca non uscirà nulla, nemmeno un suono
MORTE	archaía léxi dýnamis	- muori! - cadi esanime! - che la vita abbandoni il tuo corpo!	Il bersaglio viene istantaneamente ridotto in fin di vita
OBEDIENZA	archaía léxi dýnamis	obbedisci ai miei comandi!	Il bersaglio sarà costretto ad obbedire ai comandi dell'incantatore per una scena.
SONNO (GRUPPO)	archaía léxi dýnamis	cadete in un profondo sonno!	I bersagli cadono in un sonno profondo. Essi rimarranno addormentati per l'intera durata di una scena, finché non verranno scossi o ci saranno forti rumori (il clangore delle armi che si scontrano durante uno scontro e in generale il rumore di uno scontro è sufficiente per svegliarsi). Essere feriti fa svegliare.

<b>MIRACOLI MINORI</b>		
<b>NOME</b>	<b>ESEMPIO DI PREGHIERA</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>LENIRE FERITE</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per lenire le tue ferite!	Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera è in grado di lenire le ferite (curare 1 PF) del bersaglio imponendo le proprie mani su di lui. Invocabile 2 volte nella stessa scena anche sullo stesso bersaglio. Un Paladino può invocare questo miracolo su se stesso
<b>SCACCIARE NON-MORTI</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per scacciare questa empietà, temimi! / mi devi temere / scappa codardo / abbi paura di me!	Il bersaglio non morto prova un forte timore per chi ha lanciato l'incantesimo tanto da fare fatica a rimanere in sua presenza, egli può decidere se fuggire o se rannicchiarsi vicino al riparo più vicino. L'effetto dura per l'intera durata di una scena.
<b>PROTEZIONE DIVINA</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per renderti immune al primo incantesimo che subirai!	Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera, è in grado di rendere il bersaglio immune a un singolo effetto magico subito. Finché l'effetto di questo miracolo non termina non è possibile per il personaggio invocarlo nuovamente.
<b>LIBERARE LA MENTE</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per liberarti dagli effetti che offuscano la tua mente!	Il personaggio è in grado, dopo aver terminato la preghiera, di curare il bersaglio da effetti mentali subiti e dai quale è affetto in quel momento. Questo miracolo non è in grado di liberare dagli effetti di obbedienza.
<b>EGIDA MENTALE: TERRORE</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per renderti immune alla paura fino alla fine della prossima contesa! / per la durata del prossimo concilio / ecc.	Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera, è in grado di rendere il bersaglio immune alla paura per una scena
<b>EGIDA MENTALE: FASCINO</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per renderti immune all'essere ammaliato fino alla fine della prossima contesa! / per la durata del prossimo concilio / ecc.	Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera, è in grado di rendere il bersaglio immune al fascino di altri personaggi per una scena
<b>ARMARE LO ZELOTA</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per incantare le tue armi per il prossimo colpo che sferrerai ed andrà a segno!	Dopo un'adeguata interpretazione sarà necessario legare un nastro del COLORE della propria divinità all'arma incantata o alle armi incantate. Invocabile 2 volte nella stessa scena anche sullo stesso bersaglio. Per un sacerdote non è possibile incantare le armi di più di due persone alla volta con questo miracolo, per poterne incantare di nuove è necessario che almeno un incantamento sia terminato. Un Paladino può invocare questo miracolo su se stesso Questo miracolo ha la durata di un singolo colpo andato a segno

<b>MIRACOLI SUPERIORI</b>		
<b>NOME</b>	<b>ESEMPIO DI PREGHIERA</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>OBLITERARE NON-MORTI</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per compiere questo miracolo, (nome della divinità) concedimi la forza di estirpare questa empietà, torna morto! / che la non-vita ti abbandoni!	Il bersaglio non-morto viene istantaneamente ridotto in fin di vita
<b>SUDARIO DIVINO</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per compiere questo miracolo, (nome della divinità) concedimi la forza di donare protezione, sarai immune agli incantesimi fino alla fine della prossima contesa! / per la durata del prossimo concilio / ecc.	Il personaggio è in grado, dopo aver terminato la preghiera, di rendere il bersaglio immune a tutti gli effetti magici per una scena. Finché l'effetto di questo miracolo non termina non è possibile per il personaggio invocarlo nuovamente.
<b>SCUDO DIVINO</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per compiere questo miracolo, (nome della divinità) concedimi la tua protezione per agire in tuo nome, se non arrecherai danno ad alcuno sarai immune a qualsiasi incantesimo e a qualsiasi danno fino alla fine della prossima contesa / del prossimo concilio col nemico.	Il personaggio è in grado, dopo aver terminato la preghiera, di rendere un altro personaggio immune a qualsiasi effetto o danno per la durata di una scena intera a patto che quest'ultimo non compia azioni con effetti offensivi su altri personaggi (tutti gli incantesimi, i miracoli che infliggono danno e qualsiasi assalto fisico sono azioni offensive, miracoli di cura o aiuto o l'abilità cerusico non sono offensive)
<b>LIBERARE DALLE IMPURITÀ</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per liberarti dal veleno che ti affligge!	Il personaggio è in grado, dopo aver terminato la preghiera, di curare il bersaglio dal veleno che lo affligge a patto che si conosca di che veleno si tratta (è necessaria la presenza di un personaggio che conosca i veleni e i loro effetti)
<b>FORTIFICARE LO ZELOTA</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per incantare le tue armi per il prossimo scontro!	Dopo un'adeguata interpretazione sarà necessario legare un nastro del COLORE della propria divinità all'arma incantata o alle armi incantate. Per un sacerdote non è possibile incantare le armi di più di una persona alla volta con questo miracolo, per poterne incantare di nuove è necessario che l'incantamento precedente sia terminato. Un Paladino può invocare questo miracolo su se stesso Questo miracolo ha la durata di una scena
<b>LENIRE FERITE di gruppo</b>	Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità) per lenire le vostre ferite!	Il personaggio, dopo aver terminato la preghiera è in grado di lenire le ferite (curare 1 PF) del gruppo di personaggi a lui vicino

<b>POZIONI BASE</b>		boccetta piccola	
<b>NOME</b>	<b>COLORE</b>	<b>COSTO IN REAGENTI</b>	<b>EFFETTO</b>
POZIONE DI CURA	ROSSO	2 ROSSI + 1 BLU	Questa pozione ripristina 2 PF a chi la beve
POZIONE DI RESISTENZA	BLU	2 BLU + 1 VERDE	Questa pozione fornisce +2 PF per una scena
ANTIDOTO	VERDE	2 VERDI + 1 ROSSO	Chi beve questa pozione viene curato dal veleno che lo affligge a patto che si conosca di che veleno si tratta (è necessaria la presenza di un personaggio che conosca i veleni e i loro effetti)
<b>POZIONI AVANZATE</b>		boccetta grande	
<b>NOME</b>	<b>COLORE</b>	<b>COSTO IN REAGENTI</b>	<b>EFFETTO</b>
POZIONE DI CURA MAGGIORE	ROSSO	4 ROSSI + 2 BLU + 1 VERDE	Questa pozione ripristina interamente i PF di chi la beve
POZIONE DI RESISTENZA MAGGIORE	BLU	4 BLU + 2 VERDI + 1 ROSSO	Questa pozione fornisce +4 PF per una scena
ANTIDOTO POTENTE	VERDE	4 VERDI + 2 ROSSI + 1 BLU	Chi beve questa pozione viene curato dal veleno che lo affligge anche se non si conosce il tipo di veleno

<b>VELENI</b>			
<b>NOME</b>	<b>SAPORE</b>	<b>COSTO IN REAGENTI</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>BRINDISI DEL MERCANTE</b>	<b>COLA</b>	3 VERDI + 2 ROSSI + 1 BLU	La vittima diventa confusa e accomodante, non sarà in grado di seguire discorsi complessi e sarà molto facile farle cambiare idea o farle credere anche cose false. L'effetto termina a fine giornata
<b>CANTO DELLA SIRENA</b>	<b>AMARENA</b>	3 ROSSI + 2 BLU + 1 VERDE	La vittima si innamora di chi ha inserito la propria essenza come ingrediente per la pozione (capello, sangue, saliva). L'innamoramento è molto molto forte, a tal punto che si è disposti a rischiare la propria vita per il proprio amato/a e/o a tradire i propri alleati. Se il giocatore non se la sente di interpretare un innamoramento è possibile interpretarlo come una fortissima ammirazione e fanatismo. L'effetto dura finché non viene somministrato un antidoto, anche negli eventi successivi.
<b>BOMBE VENEFICHE</b>			
<b>NOME</b>	<b>COLORE</b>	<b>COSTO IN REAGENTI</b>	<b>EFFETTO</b>
<b>BOMBA DEBILITANTE</b>	<b>BLU</b>	3 BLU + 2 VERDI + 1 ROSSO	La vittima diventa molto debole e fatica a fare qualsiasi azione se non quelle basilari (camminare, parlare, mangiare/bere). Correre e combattere diventa estremamente difficile, al livello di faticare anche a portare i colpi verso l'avversario. Lanciare incantesimi o invocare miracoli benché più stancante rimane possibile. L'effetto termina a fine scena.