

Cura del corpo



Una luce calda passa dalle mie mani al corpo del bersaglio, le cui ferite guariscono senza lasciare traccia.

Ep: restituisce 7 punti perduti di Valore

Em: niente

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio

20: 2 bersagli

35: 5 bersagli

25: 3 bersagli

40: 6 bersagli

30: 4 bersagli

45: 7 bersagli

Esercito del vento



Bianchi uccelli come aquile giganti, grifoni, pegasi e angeli arrivano dal cielo in risposta alla chiamata

Evoca Esercito del Vento
(non esiste **Em** in questo tipo di magie).

R	LA1	LA2	LA3	LA4	LA5	LA6	LA7
15	1	-	-	-	-	-	-
20	2	1	-	-	-	-	
25	3	2	1	-	-	-	-
30	4	3	2	1	-	-	-
35	5	4	3	2	1	-	-
40	6	5	4	3	2	1	-
45	7	6	5	4	3	2	1





Armatura di luce

Tutti coloro toccati dalla magia vengono avvolti da una sensazione di calore e di protezione. Una lieve luce bianca li circonda e li protegge.

L'incantesimo dona un Punto Armatura Fisica extra. Tale punto può superare il limite imposto dei 3 Punti Armatura massimi.

Ep: dona 1 Punto Armatura Fisica

Em: niente

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio

20: 2 bersagli

35: 5 bersagli

25: 3 bersagli

40: 6 bersagli

30: 4 bersagli

45: 7 bersagli

Senso di pace



Una luce candida investe i bersagli parlando ai loro cuori di pace, di resa, di amore.

Chi è colpito dalla magia smette di combattere e di litigare. Se anche un solo bersaglio della magia viene ferito o ucciso, tutti i bersagli si ridestano dall'incanto.

Ep: il bersaglio smette di combattere

Em: il bersaglio può solo difendersi fino al termine del Giro seguente.

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio	
20: 2 bersagli	35: 5 bersagli
25: 3 bersagli	40: 6 bersagli
30: 4 bersagli	45: 7 bersagli

Sacro corpo



Ogni arma del bersaglio viene avvolta da una luce bianca di purezza.

Se l'arma incantata da Sacro Corpo ferisce il mago che ha lanciato la magia, il corpo del mago ne sarà guarito (il suo Valore aumenterà fino al massimo e non oltre), se invece l'arma incantata Sconfigge e il mago, chi la brandisce subisce la stessa Sconfitta e il mago non subisce alcun danno! Solo una creatura intelligente e in grado di comprendere la magia smetterà di attaccare dopo il primo colpo portato con l'arma stregata.

Ep: se il bersaglio ti ferisce aumenti il tuo Valore. (fino a Massimo e non oltre)

Em: niente

15: se vieni Ferito ricevi invece +1 al Valore	
20: Ferita = +2 Valore.	35: Ferita = +3 Valore.
25: Ferita = +2 Valore.	40: Ferita = +4 Valore.
30: Ferita = +3 Valore.	45: Ferita = +5 Valore.

Ferma tempo



Un flash di luce si irradia attorno a me e tutto ciò che mi circonda si cristallizza, bloccato nel tempo che ha interrotto il suo ciclo naturale.

Ep: il tempo si ferma e il mago è l'unico che può ancora muoversi e agire. Tutto, attorno a lui, sarà fermo. Gli oggetti e i corpi possono essere spostati ma non spaccati, strappati, feriti o uccisi. Quando la magia ha termine il Giro riprende da dove era stato interrotto (e cioè subito dopo il lancio della Magia Ferma tempo o il suo annullamento).

Se viene lanciato un secondo "Ferma Tempo" durante l'effetto di questa magia, entrambe le magie vengono istantaneamente dissolte.

Em: niente

15: niente	
20: niente	35: 2 Turni
25: niente	40: 2 Turni
30: 1 Turno	45: 3 Turni

Eroismo



Un flash di luce bianca illumina gli occhi del bersaglio. Ora egli è più veloce e più potente.

I bersagli della Magia possono usufruire di un Punto Eroismo aggiuntivo per una sola volta fin quando la magia resta attiva.

Ep: il Personaggio può usufruire di un punto Eroismo extra

Em: niente

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio	
20: 2 bersagli	35: 5 bersagli
25: 3 bersagli	25: 3 bersagli
30: 4 bersagli	45: 7 bersagli

Sostegno divino



Una luce fredda e argentata appare dietro la mia testa, come una fulgida aureola.

Il mago può mantenere attivi più incantesimi contemporaneamente. Se uno degli incantesimi mantenuti attivi da “Sostegno Divino” decade (anche nel caso si tratti di un incantesimo di attacco, tipo Palla di Fuoco, che si esaurisce al termine del lancio) Sostegno divino e le altre magie “sotto Sostegno” decadono all’istante.

Ep: aumenta il numero di incantesimi attivi (oltre Sostegno)

Em: niente

15: niente	
20: niente	35: 2 incantesimi attivi
25: niente	40: 2 incantesimi attivi
30: 2 incantesimi attivi	45: 3 incantesimi attivi



Protezione dalla Magia

I bersagli vengono avvolti da una sensazione di calore e protezione e una lieve luce bianca brilla sul loro petto, proteggendoli dalla Magia.

L'incantesimo dona un Punto Armatura Magica extra. Tale punto può superare il limite imposto dei 3 Punti Armatura massimi.

Ep: dona 1 Punto Armatura Magica

Em: niente

15: l'effetto si ha su un solo bersaglio	
20: 2 bersagli	35: 5 bersagli
25: 3 bersagli	40: 6 bersagli
30: 4 bersagli	45: 7 bersagli

Invincibilità



L'unico bersaglio di questa magia è rinvigorito dal bacio della luce, ora si sente invincibile! E forse lo è!

Ep: L'ammontare del Valore del bersaglio aumenta e può anche superare il valore massimo. L'armatura Fisica e Magica diventa "Invincibile" cioè finché la magia è attiva il Valore Armature è infinito e non può essere superato da nessun Risultato.

Em: niente

15: +2 Valore.	
20: +4 Valore.	35: +10 Valore.
25: +6 Valore.	40: +12 Valore.
30: +8 Valore.	45: +14 Valore.