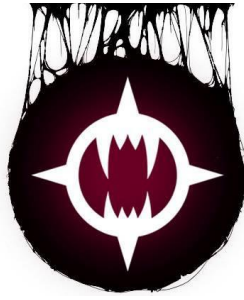
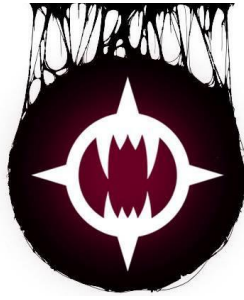


Nome della chiamata	Effetti	Punti potere
Domination	Il bersaglio vede il suo interlocutore come un essere superiore, il suo padrone, il suo idolo. Il suo desiderio diventa un ordine.	4
Confusion	Il bersaglio perde la sua forza di volontà. Rimane immobile, indeciso, capace solo di difendersi, per 30 secondi.	3
Dispel	Annulla l'effetto di qualsiasi incantesimo.	2
Runic	Dà 1 (uno) danno aggiuntivo al colpo sferzato.	3
Weakness	Una forte stanchezza prosciuga il bersaglio delle sue energie per 30 (trenta) secondi.	3
Paralyze	Il bersaglio è pietrificato, incapace di compiere movimenti per 30 (trenta) secondi	3
Strike Down	Applicato ad un colpo, genera una spinta tanto potente da gettare a terra il bersaglio.	2
Repel	Una forte ed invisibile spinta costringe il bersaglio a retrocedere di 5 (cinque) passi.	2
Fear	In preda alla paura, il bersaglio si allontana il più velocemente possibile dal suo avversario per 30 (trenta) secondi.	3
Crash	Applicato ad un colpo, questi rompe istantaneamente l'arma o lo scudo avversario.	5
Letal	Questo colpo raro provoca una ferita tanto grave da portare il bersaglio a 0 (zero) punti ferita o punti sangue. Questi cade a terra privo di conoscenza per 20 (venti) minuti finché il suo corpo non si rigenera naturalmente. L'immediata conseguenza al risveglio è il "WEAKNESS" che può durare l'intera giornata.	5
Sleep	Il bersaglio cade in torpore per 30 (trenta) secondi. Si accascia	



	in un sonno profondo.	3
No effect	L'incantesimo lanciato non ottiene effetto.	2
Mortal	Questo raro potere cattura l'anima del bersaglio, dandogli effettivamente la morte ultima ad un bersaglio incosciente (0 punti sangue). Richiede un cast di 20 parole	6
Santuario	Genera una bolla invisibile che isola il soggetto dagli attacchi magici esterni. A sua volta i suoi colpi magici non hanno effetto attraverso la bolla. Durata 3 (tre) minuti.	3
Heal	Rigenera 2 (due) punti sangue richiede una formula di 10 (dieci) parole. Annulla effetti di "BLEED" e "POISON".	3
Charme	Il bersaglio rimane affascinato dal suo interlocutore, nutrendo un ammirazione e una simpatia tale da costringerlo a prendere per vere le sue affermazioni plausibili. Dura 30 (trenta) minuti.	5
Illusion	Il bersaglio vede l'immagine descritta dal suo interlocutore come se fosse assolutamente reale per 5 (cinque) minuti.	4
Stop	Raro potere che impedisce al bersaglio di oltrepassare una determinata zona. Questa diventa come un muro invisibile per 30 (trenta) minuti.	5
Pull	Lega il bersaglio al suo avversario con un filo invisibile: egli è costretto a seguirlo per 30 (trenta) secondi.	3
Armor	Conferisce il doppio dei punti sangue posseduti per 30 (trenta) secondi.	3
Drag	Capacità di influenzare e intensificare le emozioni di un bersaglio per 30 (trenta) secondi.	3
Pick	Si avvicina senza farsi vedere alle spalle del target, riesce a	



	rubare ciò che si trova in due presunti punti. (Chiedere al target di consegnare ciò che si trova in due possibili zone del suo corpo, ad esempio in una tasca e in una mano, oppure sotto il cappello e dentro il calzino). Concentrazione di 20 (venti) sec.	3
Bleed	Si applica ad un arma che infligge 1 (una) ferita grave che sanguina ogni 5 (cinque) minuti facendo perdere un 1 (punto) sangue.	3
Scourge	Il soggetto si infligge 1 (una) ferita infliggendone 2 (due) al bersaglio. Richiede contatto su se stesso e contatto visivo sul bersaglio.	4
Drain	Attraverso il contatto fisico, assorbe punti sangue del bersaglio per recuperarne. 1 (uno) punto sangue assorbito e rigenerato ogni 30 (trenta) secondi.	3
Lie	Il soggetto può affermare un fatto plausibile capace di ingannare il bersaglio, che gli crede senza esitazione. Richiede contatto visivo.	2
Calling	Il bersaglio si sente attirato con violenza in direzione del caster da una forza incomprensibile. Egli è costretto a fare 5 (cinque) passi in avanti. Non richiede cast.	3