

IL PRIMO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Questo cerchio contiene le ricerche più elementari in ambito magico, ma che comunque possono risultare piuttosto utili (specialmente al Mago alle prime armi): si tratta perlopiù di Ricerche ulteriori effettuate sugli Incantesimi Innati, nel tentativo di renderli più utili e/o più efficaci.. Tutti questi Incantesimi non richiedono generalmente molto tempo per essere appresi, e di solito se ne raggiunge la piena comprensione dopo una settimana di studio con l'aiuto di un precettore che ne abbia una padronanza completa. E' possibile inoltre apprenderli anche da appunti, pergamene, libri e via dicendo.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

AURA MAGICA (Jek-Ak)
PERCEZIONE DELLA MAGIA (Dir-Bes)
RIPARARE (Hel-Ter)
TRUCCHI MAGGIORI (Os-Les)

EVOCAZIONE

CREA CIBO (Fer-Ter)
FIAMMA (Os-Vas)
NUBE SULFUREA (Fer-Syr-Kor)

NECROMANZIA

ACCUMULAZIONE (Ysh-Bes-Ex)
INCANTESIMO DEL RIPOSO (Syr-Ura-Zed)
PARALISI (Kor-Gor)

APPENDICE AL PRIMO CERCHIO

Il cerchio è ormai considerato chiuso da tempo immemorabile: è infatti improbabile che esistano altre forme di diretta applicazione del Potere Magico che siano sfuggite alla ricerca ufficiale; sulle modalità di apprendimento, si tenga presente quanto scritto nell'Introduzione: la maggior parte dei praticanti di arti magiche ha esperienza con alcuni di questi poteri ancor prima di capire le sue stesse potenzialità: saranno quindi sufficienti pochi giorni, con la guida di un precettore adeguato, per acquistare la conoscenza di tutti gli incantesimi del Cerchio.

Si tenga comunque presente che si tratta di un Cerchio considerato "di base", costituito da ricerche magiche di gran lunga più semplici (e quindi di incantesimi meno potenti) rispetto a tutti i Cerchi che seguiranno.

IL SECONDO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Secondo il corpus ufficiale, questo cerchio raccoglie le ricerche iniziate secoli or sono dal leggendario Incantatore Assur Kargarath, storico fondatore della Scuola di Magia di Delos e considerato il più potente praticante di arti magiche che sia mai esistito; dopo la sua morte, i suoi studi furono portati avanti nel corso degli anni dai suoi discepoli. Questo Cerchio rappresenta un testo fondamentale non solo per la Scuola di Magia di Delos, ma per tutta la ricerca magica; esso contiene incantesimi fondamentali, ricerche di base il cui studio e il cui approfondimento ha portato alla nascita di tutti i cerchi successivi.

Sulla vera identità di Assur Kargarath è sorta in tempi recenti una disputa storiografica; secondo alcuni egli era in realtà un Evocatore, secondo altri un semplice studioso non praticante. Data però l'assenza quasi totale di una documentazione storica ufficiale, è impossibile stabilire con certezza da che parte risieda la verità: quel che è certo, è che Assur Kargarath diede un contributo incalcolabile alla ricerca magica, i cui frutti si vedono a tutt'oggi.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

CAMPO DI STASI (Kor-Fer-Les-Mur)

CHIUSURA MAGICA (Bes-Ins-Ter)

CONTROLLO REAZIONI 1: Provoca Riso (Kor-Ura-Rem-Gor)

CONTROLLO REAZIONI 2: Provoca Rabbia (Kor-Ura-Rem-Gor)

CONTROLLO REAZIONI 3: Provoca Apatia (Kor-Ura-Rem-Gor)

CONTROLLO REAZIONI 4: Campo di Violenza (Kor-Ura-Rem-Gor)

SBLOCCA PORTA (Bes-Ins-Ter-Xot)

SONNO (Ins-Wak-Nyx)

TELECINESI 1: Sposta Oggetti (Bes-Ex-Syr)

TELECINESI 2: Forza Magica (Bes-Ex-Syr)

TELECINESI 3: Levitazione (Bes-Ex-Syr)

TELECINESI 4: Volare (Bes-Ex-Syr)

TELECINESI 5: Viaggiare (Bes-Ex-Syr)

EVOCAZIONE

LAME DI LUCE (Bes-Ak-Vas)

MIASMA (Fer-Os-Syr-Kor)

SOSTANZA MAGICA 1: Melma (Fer-Qu-Ysh)

SOSTANZA MAGICA 2: Colla (Fer-Qu-Ysh)

SOSTANZA MAGICA 3: Alcol (Fer-Qu-Ysh)

NECROMANZIA

ACQUA IN POLVERE (Qu-Ysh-Ter)

CORAZZA (Bes-Ex-Pax)

IMBALSAMAZIONE (Pax-Ura-Mur)

TOCCO DEBILITANTE (Bes-Mur)

TORPORE (Wak-Ura-Gor)

VELOCITA' (Bes-Ura-Gor)

APPENDICE AL SECONDO CERCHIO

Anche il Secondo Cerchio fa parte del gruppo di Cerchi ormai considerati chiusi: a differenza del Primo, in questo Cerchio si trovano diversi Incantesimi che si riveleranno fondamentali per qualsiasi conoscitore di arti magiche; per questo motivo, si consiglia al Master di articolarne l'apprendimento in diverse fasi, in modo da rendere in termini di gioco la necessaria pratica che il Mago dovrà acquisire prima di poter utilizzare il potere in tutte le situazioni.

Apprendere un Incantesimo del Secondo Cerchio basandosi su degli appunti o delle annotazioni, e senza la guida di un precettore adeguato, è un azzardo che può durare diverse settimane; in ogni caso, non è un'operazione semplice neppure ricevendo un insegnamento adeguato: a seconda dell'abilità del precettore e delle capacità di apprendimento dell'allievo sarà infatti necessario un periodo di tempo variabile dai 5 ai 15 giorni (dopo i quali, si ricorda, l'allievo non avrà che una conoscenza sommaria e piuttosto elementare dell'Incantesimo).

IL TERZO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Il Terzo Cerchio della Magia racchiude la maggior parte degli Incantesimi più noti ai ricercatori di Arti Magiche del continente; venne sviluppato in un'epoca molto antica dal leggendario Conclave degli Arcani Riti, presieduto dall'Evocatore Abdul Al Azhred, deceduto secondo la storiografia ufficiale (insieme a tutti i suoi adepti) a seguito della Grande Inquisizione.

Dopo la sua morte, il Conclave degli Arcani Riti cessò di esistere, e l'immenso patrimonio di ricerche magiche raccolto a seguito degli sforzi di tutti i suoi adepti venne incluso nel Corpus Ufficiale della Scuola di Magia di Delos, non prima di essere oggetto di diverse censure.

Come si avrà modo di vedere, in questo Cerchio sono racchiusi diversi Incantesimi considerati "di attacco": si tenga sempre presente che l'utilizzo di incantesimi di questo tipo è regolato da precise disposizioni all'interno di ogni Paese.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

ASSOPIMENTO (Wak-Rem-Gor)

DECIFRARE (Dir-Ter-Les)

FLASH (Ak-Les)

INVISIBILITA' 1 (Les-Ex-Ysh)

INVISIBILITA' 2 (Les-Ex-Ysh)

SIMIL-ORO (Kor-Les-Ter)

EVOCAZIONE

ALLUCINAZIONI (Bes-Kor-Rem)

CALORE (Bes-Ysh-Vas)

CREATURA INVISIBILE (Fer-Gor-Xot)

PENTACOLO (Fer-Ex-Pax)

RAGNATELA (Fer-Kor)

SCHERMO MAGICO 1: SCUDO FISSO (Fer-Pax)

SCHERMO MAGICO 2: SCUDO MOBILE (Fer-Pax)

TERREMOTO 1: FRANA o VALANGA (Bes-Xot-Ter)

TERREMOTO 2: SPACCATURA (Bes-Xot-Ter)

TERREMOTO 3: VORAGINE (Bes-Xot-Ter)

NECROMANZIA

FORMA ASTRALE 1: Spirito Astrale (Bes-Ex-Ura)

FORMA ASTRALE 2: Occhio Astrale (Bes-Ex-Ura)

IDENTIFICATORE DI VITA (Gor-Ak-Dir)

MORTE APPARENTE (Les-Mur)

RAGGIO MORTALE (Bes-Os-Mur)

TENEBRE (Fer-Nyx)

APPENDICE AL TERZO CERCHIO

Il Terzo Cerchio è l'ultimo dei cerchi "storici", che sono ormai considerati Chiusi: a differenza del Primo e del Secondo, in questo Cerchio si trovano diversi Incantesimi utili in circostanze particolari come scontri o battaglie; questo è uno dei motivi per cui il Cerchio è considerato pericoloso dai Ricercatori di Arti Magiche, e l'apprendimento delle ricerche ivi contenute è sempre una cosa difficile e faticosa. Si consiglia al Master di articolare l'apprendimento in diverse fasi, in modo da rendere in termini di gioco la necessaria pratica che il Mago dovrà acquisire prima di poter utilizzare il potere in tutte le situazioni.

Apprendere un Incantesimo del Terzo Cerchio basandosi su degli appunti o delle annotazioni, e senza la guida di un precettore adeguato, è un azzardo che può durare anche molte settimane; in ogni caso, non è un'operazione semplice neppure ricevendo un insegnamento adeguato: a seconda dell'abilità del precettore e delle capacità di apprendimento dell'allievo sarà infatti necessario un periodo di tempo variabile dai 10 ai 30 giorni (dopo i quali, si ricorda, l'allievo non avrà che una conoscenza sommaria e piuttosto elementare dell'Incantesimo).

IL QUARTO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Il Quarto Cerchio della Magia è stato uno degli ultimi ad essere chiusi a livello ufficiale: al suo interno, sono contenute ricerche dei Maghi più famosi della storia di Delos e di Greyhaven: alcuni di essi sono ancora in vita, e continuano i loro studi, sviluppando ulteriormente i traguardi registrati.

Proprio a causa della sua ultimazione in tempi piuttosto recenti, il Quarto resta uno dei Cerchi su cui è più facile reperire informazioni: questo però non vuol dire che sia facile apprendere o trovare chi possa insegnare gli Incantesimi che contiene, che sono anzi custoditi molto gelosamente dai loro ideatori.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

IPNOTISMO (Les-Rem-Gor)
TRASFORMISMO (Ex-Kor)
FANGO PARLANTE (Ysh-Qu-Ter)
INDIVIDUARE L'INVISIBILE (Bes-Kor-Les)
POLVERE DELLA TRASPARENZA (Bes-Jek-Les-Rem)
POLVERE DEL SONNO (Bes-Les-Wak)
REPRESSIONE (Kor-Ura-Rem-Gor)
TELEPATIA (Bes-Rem-Gor)

EVOCAZIONE

IMMAGINI SPECULARI (Fer-Ex-Jek)
ACIDO 1: Missile Acido (Fer-Qu-Xot)
ACIDO 2: Pioggia Acida (Fer-Qu-Xot)
ACIDO 3: Tempesta di Acido (Fer-Qu-Xot)
FORZA MAGICA 1: Pugno di Forza (Fer-Bes-Ter)
FORZA MAGICA 2: Raffica (Fer-Bes-Syr)
MURO DI FUOCO (Fer-Os-Vas)

NECROMANZIA

IDENTIFICAZIONE DEL MALE (Dir-Nyx-Gor)
EROSIONE (Xot-Ura-Ter)
ESTRAZIONE (Bes-Ysh-Ter-Gor)
EVOCA SPETTRO (Fer-Mur)
FRAGILITA' (Ysh-Ter-Gor)
INCUBO (Bes-Nyx-Rem)

APPENDICE AL QUARTO CERCHIO

Al momento non sono previsti parametri di apprendimento per questo Cerchio di Incantesimi. Le modalità, e i metodi, previsti per lo studio degli Incantesimi, sono normali.

IL QUINTO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

L'origine di questo cerchio è avvolta nel mistero: si dice che sia una raccolta di una serie di ricerche non autorizzate, condotte nei territori centrali del Continente in secoli passati; molti sono i nomi di Ricercatori del passato a cui sono attribuite alcune delle ricerche magiche presenti in questo Cerchio, ma non vi sono altre informazioni a riguardo.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

DISLESSIA (Xot-Dir-Gor)

DISSOLUZIONE (Xot-Les)

LETTURA DEL PENSIERO 1: Emozioni (Bes-Dir-Rem-Gor)

LETTURA DEL PENSIERO 2: Ricordi (Bes-Dir-Rem-Gor)

LETTURA DEL PENSIERO 3: Mente (Bes-Dir-Rem-Gor)

SANTUARIO 1: Aura (Ex-Pax-Rem)

SANTUARIO 2: Circolo (Os-Pax-Rem)

STATO CONFUSIONALE (Xot-Rem-Gor)

EVOCAZIONE

FUOCO 1: MANI INFUOCATE (Ins-Ex-Vas)

FUOCO 2: SCUDO DI FIAMME (Pax-Vas)

FUOCO 3: IGNIZIONE (Fer-Vas-Xot)

GHIACCIO 1: BRINA (Fer-Cryo)

GHIACCIO 2: CONO DI GHIACCIO (Fer-Syr-Cryo)

GHIACCIO 3: TEMPESTA DI GHIACCIO (Fer-Os-Syr-Cryo)

NECROMANZIA

TAUMATURGIA 1: Guarigione (Ex-Hel-Mur)

TAUMATURGIA 2: Coma Rigenerativo (Ex-Hel-Mur)

TAUMATURGIA 3: Catarsi (Ex-Hel-Mur)

TAUMATURGIA 4: Reinnesto (Ex-Hel-Mur)

TAUMATURGIA 5: Rigenerazione (Ex-Hel-Mur)

APPENDICE AL QUINTO CERCHIO

Le modalità di apprendimento degli incantesimi del Quinto Cerchio sono per lo più ignote: a causa del tipo di Ricerche presenti, tuttavia, c'è ragione di pensare che si tratti di Incantesimi molto lunghi da studiare e da memorizzare: è probabile che prima di riuscire a raggiungere una piena padronanza su ricerche così complesse debba passare molto tempo, anche per il più brillante degli Stregoni.

IL SESTO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

Le origini di questo cerchio sono particolarmente misteriose; esso racchiude ricerche magiche di rara potenza, che qualsiasi Mago non può fare a meno di temere a causa della loro correlazione con realtà dimensionali diverse dalla nostra.

Essendo un Cerchio composto da sole Evocazioni, è lecito il quesito di chi si interroga sul perché esso sia stato incluso nel Corpus ufficiale della Scuola di Magia di Delos; è probabile che vi siano due motivi alla base di questa scelta: il primo sottolinea l'importanza delle ricerche magiche che hanno portato allo studio di questi Incantesimi, di indiscutibile valore per qualsiasi Mago; il secondo riflette sul fatto che, integrando questi insegnamenti all'interno di un Corpus Ufficiale, si ha una maggiore possibilità di controllarli e di proibirli. Non a caso, infatti, l'insegnamento e la pratica degli Incantesimi del Sesto Cerchio è proibita con leggi solitamente ancora più severe di quelle vigenti per gli altri Incantesimi nei paesi del Continente.

Per informazioni dettagliate sulle Creature che è possibile evocare con questi Incantesimi, è possibile consultare l'appendice al sesto Cerchio.

TABELLA DI EVOCAZIONE CASUALE	
1	Allucinazioni (Nessun effetto)
1-20	Nessun effetto
21-40	Spiriti Démoniaci (1d6+1)
41-65	Demone minore
66	Evento soprannaturale di massima Entità
67-85	Animale Démoniaco
86-95	Demone
96-99	Demone maggiore
100	Arcidiavolo

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

EVOCAZIONE

- EVOCAZIONE 1: Incontrollata (Fer-Os-Gor)
- EVOCAZIONE 1: Spiriti Démoniaci (Fer-Os-Gor)
- EVOCAZIONE 1: Demone Minore (Fer-Os-Gor)
- EVOCAZIONE 1: Animale Démoniaco (Fer-Os-Gor)
- EVOCAZIONE 1: Demone (Fer-Os-Gor)
- EVOCAZIONE 1: Demone Maggiore (Fer-Os-Gor)

APPENDICE AL SESTO CERCHIO

DATI E INFORMAZIONI SUI DEMONI CONOSCIUTI

SPIRITI DEMONIACI: Hanno l'aspetto di grandi pipistrelli, aventi però fattezze umanoidi: piccoli ed estremamente malvagi, cercheranno di danneggiare qualsiasi essere vivente nelle vicinanze in uno dei seguenti modi (determinati a caso o a discrezione del Master).

1-10	L'arma della vittima si squaglierà
11-20	Tutti i soldi si trasformeranno in carbone
21-30	L'armatura della vittima si slaccerà
31-40	La vittima diverrà un demente (Intelligenza 1) per 1d4 round.
41-50	Gli stivali della vittima si incolleranno al terreno
51-60	La vittima puzzerà orribilmente (penalità a discrez. del Master) per 1d4 turni.
61-70	La vittima diverrà totalmente calva
71-80	La vittima cambierà sesso (!) per 1d4 +1 turni.
81-99	Nessun effetto
100	La vittima rischierà la morte (Tiro Difficile di Resistenza).

DEMONI MINORI: esseri piuttosto potenti, si dividono in tre categorie:

IMP: mostro umanoide munito di artigli e punte cartilaginee che gli bucano la pelle liscia e molto dura; questi esseri sono poco intelligenti, e possono compiere solo mansioni di natura fisica: tenteranno (80%) di attaccare l'evocatore. Se costretti ad accettare comandi, obbediscono a ordini di tipo semplice ("Attacca", "Fermati", "Distruggi") (punteggi di Abilità variabili, a discrezione del Master).

ARPIA: incrocio tra donna e aquila, l'arpia è quanto di più disgustoso si possa immaginare; la bruttezza di questo mostro non conosce paragoni, così come la ferocia. Emana un odore pestilenziale ed i suoi artigli sono intrisi di veleno, può volare ed attacca con artigli. Tenterà di attaccare il primo essere vivente sulla sua strada e, se non vi riuscirà, tenterà di fuggire (punteggi di Abilità variabili, a discrezione del Master).

SUCCUBE: essere diabolico, dall'aspetto di una giovane donna, spesso con occhi verdi e lunghi capelli neri, nuda o con indosso una vestaglia di seta nera; il suo compito, normalmente, è quello di accoppiarsi con uomini umani per impadronirsi del loro seme, che verrà utilizzato per generare altre Succubi o Demoni. Combatte raramente, e cercherà subito di fuggire per poi adempiere al suo compito. È l'unico demone minore ad essere molto intelligente; è molto pericolosa per il Mago o per le vittime circostanti, in quanto se decide di ammaliare qualcuno, questi non potrà avvalersi di protezioni magiche di sorta, in quanto l'attacco non è di natura fisica; inoltre, le Succubi hanno sempre Aspetto e Sedurre ai massimi livelli. Se l'attacco riesce, la Succube indurrà il Mago ad uscire dall'eventuale Pentacolo, per poi accoppiarsi; il rapporto con una Succube provoca l'azzeramento totale (temporaneo) della Volontà.

ANIMALI DEMONIACI: il Master, in questo caso, potrà sbizzarrirsi: esistono infiniti animali demoniaci, da quelli "comuni" (lupi, cinghiali, orsi, corvi, cavalli) a quelli "elaborati" (Chimere, Cerberi, Galloserpenti, Idre); il Master è libero di inventare animali nuovi, o di attribuire i punteggi a quelli menzionati, sempre ricordando che, oltre ad essere ferocissimo, l'animale demoniaco è almeno il 50% più forte di quello normale.

DEMONI: questi esseri sono molto potenti, e si dividono in:

DIABOLO: il classico Diavolo con le corna e le ali da pipistrello, tenterà di attaccare il Mago (60%), oppure chi si trova nei dintorni (Punteggi di Abilità a discrezione del Master).

GORGONE: essere pericolosissimo da evocare; si tratta di una donna con la faccia per metà umana e per metà scarnificata; la prima cosa che farà (50%) sarà quella di guardare chi l'avrà evocata; poi cercherà di attaccare gli altri; ogni persona che incrocerà lo sguardo con la Gorgone, dovrà realizzare un tiro Molto Difficile di Fredezza per non essere tramutata in pietra. C'è anche un 50% di possibilità che la Gorgone guardi ANCHE un'altra persona non prevista dal Mago (determinata a caso) (Punteggi di Abilità a discrezione del Master).

PHILOSOPHER: il Philosopher è un essere evanescente, semi invisibile (tiro difficile di Individuare), che possiede le persone; dapprima tenterà di possedere il Mago (75%) che lo ha evocato. In alternativa, possederà un essere che si trova nei paraggi; per non essere posseduta, la vittima dovrà effettuare un tiro difficilissimo Fredezza. La persona posseduta, finché il Philosopher non la abbandonerà per ritornare alla propria dimensione, rimarrà sotto il controllo del Master, e compirà le azioni più malvagie e turpi possibili dopo aver eseguito l'ordine principale impartito al Philosopher dal Mago. Il Philosopher, una volta entrato all'interno di un corpo, non lo lascerà mai, se non per occupare quello di un individuo più potente.

DEMONI MAGGIORI: sono i demoni più potenti, e, a meno che il Mago non sia protetto, lo attaccheranno di sicuro. Si dividono in:

BEHOLDER: mostro orrendo di colore rosso, di forma sferica, con un'enorme occhio verde al centro e acuminati speroni cartilaginei lungo tutto il corpo; fluttua nell'aria a velocità incredibile, e attacca i nemici con la sua enorme bocca, c'è un 90% che attacchi il mago (Punteggi di Abilità a discrezione del Master).

SPIRITO DI MORTE: questo terribile Spirito si presenta come uno scheletro vestito di una cappa nera, spesso con una falce in pugno; non attacca e non può essere colpito, ma lancia pericolosissimi anatemi: la vittima deve realizzare un tiro difficilissimo di Fredezza se vuole rimanere in vita.

TITANO O CENTIMANE: creature semi divine di potenza inusitata, questi esseri sono altissimi (6-10 metri o più) e sono spesso muniti di più arti; attaccano con i loro poderosi pugni (Punteggi di Abilità a discrezione del Master).

ARCIDIABOLI: non riportiamo alcuna descrizione degli arcidiavoli; ci limitiamo a dire che sono gli esseri che più si avvicinano alle divinità (o, forse, sono le incarnazioni stesse delle divinità); è probabile che si limitino ad osservare la zona in cui sono stati evocati (50%), suscitando un terrore indicibile in tutti gli esseri viventi che lì si trovino; non obbediranno mai al Mago, ma potranno (25%) attaccare un essere vivente determinato casualmente; in quel caso, l'essere non avrà alcuna possibilità di salvarsi, se non scappando il più lontano possibile. È inutile dire che ogni protezione magica o tentataivo di attacco è perfettamente inutile.

INCANTESIMI

IL SETTIMO CERCHIO DELLA MAGIA

INTRODUZIONE

L'ultimo Cerchio della Magia racchiude una serie di Incantesimi di annullamento, tutti estremamente potenti, la cui ricerca si è svolta all'interno delle mura della Scuola di Magia di Delos. A causa della loro grande utilità, specialmente contro l'operato di altri Maghi, si capisce come i membri della Scuola di Magia di Delos ne custodiscano gelosamente la paternità.

ELENCO DEGLI INCANTESIMI

SORTILEGIO

DISTRUZIONE DEL SORTILEGIO (Xot-Les)

RIMOZIONE DEI RICORDI (Xot-Dir-Rem)

EVOCAZIONE

DISTRUZIONE DELL'EVOCAZIONE (Xot-Fer)

MORTE INSANGUINATA (Os-Fer-Mur-Zed)

NECROMANZIA

DISTRUZIONE DELLA NECROMANZIA (Xot-Mur)

LAMA DI MORGOTH (Mur-Ter-Gor)

QUATTRO PASSI (Os-Bes-Ura-Rem)

EVOCAZIONE e NECROMANZIA

POSSESSIONE (Fer-Kor-Xot-Zed)

SENZA TEMPO (Os-Bes-Ysh-Ura)

SORTILEGIO, EVOCAZIONE e NECROMANZIA

DISTRUZIONE DEL POTERE MAGICO (Xot-Bes-Gor)