

Tomo della Magia di Mlystara

ver. 3.55

di Marco Dalmonte



SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	4	CAPITOLO 3. NUOVE FORME DI MAGIA	159
INDICE DI RIFERIMENTO DEI TERMINI.....	5	ARCANA	159
NOTE SU REGOLE GENERALI DELLA MAGIA	6	LA MALEDIZIONE ROSSA E LE EREDITÀ.....	159
LISTA DELLE FONTI	7	<i>Origini della Maledizione Rossa.....</i>	<i>159</i>
CAPITOLO 1. LA MAGIA ARCANA	8	<i>Rimuovere la Maledizione Rossa</i>	<i>161</i>
NATURA DELLA MAGIA ARCANA	8	<i>Le Sostanze Magiche.....</i>	<i>162</i>
LA LINGUA DELLA MAGIA	8	<i>Effetti della Maledizione Rossa.....</i>	<i>163</i>
LIBRO DEGLI INCANTESIMI E PERGAMENE MAGICHE	9	<i>Esaurimento del Cinnabryl</i>	<i>165</i>
MEMORIZZARE ED EVOCARE MAGIE ARCAE.....	9	<i>Riprendersi dagli Effetti Deleterii.....</i>	<i>166</i>
LIMITI DELLA MAGIA ARCANA.....	10	<i>Una Cura Possibile?.....</i>	<i>166</i>
ARMATURE E FALLIMENTO ARCANO.....	10	<i>Le Eredità.....</i>	<i>167</i>
VINCOLARE UN FAMIGLIO	11	LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA	182
SCUOLE DI MAGIA E SPECIALIZZAZIONE	13	<i>Alchimia</i>	<i>184</i>
LISTA DI INCANTESIMI PER SCUOLE DI MAGIA	16	<i>Criptomanzia.....</i>	<i>187</i>
<i>Tab. 1.5.1 – Incantesimi di Primo Livello.....</i>	<i>17</i>	<i>Cronomanzia.....</i>	<i>188</i>
<i>Tab. 1.5.2 – Incantesimi di Secondo Livello.....</i>	<i>17</i>	<i>Demonologia.....</i>	<i>191</i>
<i>Tab. 1.5.3 – Incantesimi di Terzo Livello</i>	<i>18</i>	<i>Dracologia</i>	<i>193</i>
<i>Tab. 1.5.4 – Incantesimi di Quarto Livello.....</i>	<i>18</i>	<i>Elementalismo.....</i>	<i>195</i>
<i>Tab. 1.5.5 – Incantesimi di Quinto Livello</i>	<i>19</i>	<i>Negromanzia</i>	<i>196</i>
<i>Tab. 1.5.6 – Incantesimi di Sesto Livello</i>	<i>19</i>	<i>Onirismo</i>	<i>197</i>
<i>Tab. 1.5.7 – Incantesimi di Settimo Livello.....</i>	<i>20</i>	<i>Stregoneria.....</i>	<i>199</i>
<i>Tab. 1.5.8 – Incantesimi di Ottavo Livello.....</i>	<i>20</i>	NODI E LINEE DI FORZA (MEGALISMO).....	200
<i>Tab. 1.5.9 – Incantesimi di Nono Livello.....</i>	<i>20</i>	IL SEGRETO DELLA RADIOSITÀ	204
TRADIZIONI ARCAE.....	21	<i>La Natura della Radiosità.....</i>	<i>204</i>
<i>Tab. 1.6 – Tradizione Alphetiana</i>	<i>23</i>	<i>L'Estensione della Radiosità.....</i>	<i>204</i>
<i>Tab. 1.7A – Tradizione Elfica Ancestrale.....</i>	<i>24</i>	<i>L'Uso della Radiosità</i>	<i>204</i>
<i>Tab. 1.7B – Tradizione Elfica Sotterranea</i>	<i>25</i>	<i>I Pericoli della Radiosità</i>	<i>204</i>
<i>Tab. 1.8 – Tradizione Fatata</i>	<i>26</i>	<i>Incantesimi della Radiosità.....</i>	<i>205</i>
<i>Tab. 1.9 – Tradizione Glantriana</i>	<i>27</i>	MAGIA INCONTROLLABILE O SELVAGGIA.....	207
<i>Tab. 1.10 – Tradizione Herathiana.....</i>	<i>28</i>	CAPITOLO 4. LA MAGIA DIVINA	211
<i>Tab. 1.11 – Tradizione Huleana</i>	<i>29</i>	NATURA DELLA MAGIA DIVINA.....	211
<i>Tab. 1.12 – Tradizione Marina.....</i>	<i>30</i>	MEMORIZZARE E EVOCARE MAGIE DIVINE.....	211
<i>Tab. 1.13 – Tradizione Mileniana.....</i>	<i>31</i>	LIMITI DELLA MAGIA DIVINA	211
<i>Tab. 1.14 – Tradizione Nithiana.....</i>	<i>32</i>	NON-MORTI E INCANTESIMI CURATIVI.....	211
<i>Tab. 1.15 – Tradizione Normanna.....</i>	<i>33</i>	PIETAS (REGOLA OPZIONALE)	211
<i>Tab. 1.16 – Tradizione Ochalese</i>	<i>34</i>	<i>Effetti della Pietas.....</i>	<i>212</i>
<i>Tab. 1.17 – Tradizione Olteca</i>	<i>35</i>	<i>Guadagnare e Perdere Pietas.....</i>	<i>212</i>
<i>Tab. 1.18 – Tradizione Sindhi.....</i>	<i>36</i>	<i>Perdita totale della Pietas e Maledizioni.....</i>	<i>212</i>
<i>Tab. 1.19 – Tradizione Tanagoro</i>	<i>37</i>	<i>Ricompense e Punizioni</i>	<i>213</i>
<i>Tab. 1.20 – Tradizione Thoniana.....</i>	<i>37</i>	<i>Conversione</i>	<i>216</i>
<i>Tab. 1.21 – Tradizione Thyatiana.....</i>	<i>38</i>	<i>Scetticismo</i>	<i>216</i>
<i>Tab. 1.22 – Tradizione Traladarana.....</i>	<i>39</i>	<i>Intervento Divino</i>	<i>216</i>
<i>Tab. 1.23 – Tradizione Traladar</i>	<i>39</i>	<i>Nota sugli Incantesimi</i>	<i>216</i>
<i>Tab. 1.24 – Tradizione Varellyana</i>	<i>40</i>	RESURREZIONI (REGOLA OPZIONALE).....	217
<i>Tab. 1.25 – Tradizione Ylari.....</i>	<i>40</i>	CAPITOLO 5. INCANTESIMI DIVINI.....	218
CAPITOLO 2. INCANTESIMI ARCANI.....	41	LISTA DEGLI INCANTESIMI DIVINI.....	218
PRIMO LIVELLO	43	<i>Tab. 5.1 – Incantesimi Clericali Comuni</i>	<i>220</i>
SECONDO LIVELLO	56	<i>Tab. 5.2 – Incantesimi Druidici</i>	<i>220</i>
TERZO LIVELLO.....	68	<i>Tab. 5.3 – Incantesimi Sciamanici</i>	<i>221</i>
QUARTO LIVELLO.....	79	PRIMO LIVELLO	222
QUINTO LIVELLO.....	94	SECONDO LIVELLO	228
SESTO LIVELLO	108	TERZO LIVELLO	230
SETTIMO LIVELLO	122	QUARTO LIVELLO	246
OTTAVO LIVELLO.....	134	QUINTO LIVELLO	255
NONO LIVELLO.....	145	SESTO LIVELLO.....	264
		SETTIMO LIVELLO.....	272

SOMMARIO

CAPITOLO 6. NUOVE FORME DI MAGIA DIVINA	282
MAGIA RUNICA	282
<i>Incantesimi Runici</i>	282
<i>Le 24 Rune della Potenza di Odino</i>	283
CAPITOLO 7. LA RICERCA MAGICA	287
MODIFICATORI PER LA RICERCA MAGICA	287
<i>Situazioni di gioco</i>	287
<i>Interruzioni</i>	287
<i>Materiali speciali</i>	287
STRUTTURE PER L'INCANTAMENTO	287
<i>Capanna mistica</i>	287
<i>Laboratorio magico</i>	287
<i>Officina magica</i>	287
<i>Biblioteca arcana</i>	288
RICERCARE INCANTESIMI	291
<i>Elementi necessari</i>	291
<i>Tempo e denaro</i>	291
<i>Probabilità di successo</i>	292
<i>Esperienza acquisita</i>	292
<i>Opzionale: incantesimi automatici</i>	292
INCANTARE OGGETTI MAGICI	292
<i>Elementi Necessari</i>	293
<i>Tempo e Denaro</i>	293
<i>Probabilità di successo</i>	293
<i>Esperienza acquisita</i>	294
<i>Collaborare all'Incantamento</i>	294
<i>Limiti, Potenzamenti e Ricariche</i>	294
<i>Oggetti Maledetti</i>	295
<i>Armi e Proiettili</i>	296
<i>Armature e Scudi</i>	297
<i>Oggetti di Protezione</i>	298
<i>Bacchette e Bastoni</i>	298
<i>Verghe</i>	298
<i>Pergamene</i>	298
<i>Pozioni e Unguenti</i>	299
<i>Oggetti Magici Vari</i>	299
<i>Oggetti Intelligenti</i>	300
CREARE COSTRUTTI	301
<i>Elementi Necessari</i>	301
<i>Tempo e Denaro</i>	301
<i>Probabilità di successo</i>	301
<i>Esperienza acquisita</i>	301
<i>Poteri del Costrutto</i>	301
INCANTARE GRANDI COSTRUZIONI	303
<i>Elementi Necessari</i>	303
<i>Probabilità di successo</i>	304
<i>Tempo e Denaro</i>	304
<i>Esperienza acquisita</i>	305
APPENDICE A. ELENCO MAGIE ARCAANE ..	306
ELENCO ALFABETICO DEGLI INCANTESIMI ARCANI ..	306
ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI PER LIVELLO ..	309
APPENDICE B. ELENCO MAGIE DIVINE	313
ELENCO ALFABETICO DEGLI INCANTESIMI DIVINI	313
ELENCO DEGLI INCANTESIMI DIVINI PER LIVELLO	315
APPENDICE C. MAGIA INEFFICACE NEL MONDO CAVO.....	317

APPENDICE D. LISTA DI ALLEATI PLANARI EVOCABILI.....	318
APPENDICE E. EVOCARE MAGIE SOTT'ACQUA	320
APPENDICE F. AFFATICAMENTO MAGICO (OPZIONALE).....	320
APPENDICE G. LIVELLI DI MAGIA SU MYSTARA	322
APPENDICE H. REGOLE PER TS E PD OGGETTI.....	324
<i>Tiri Salvezza degli Oggetti</i>	324
<i>Punti Danno degli Oggetti</i>	324
<i>Riduzione dei Punti Danno</i>	325
<i>Effetti della Perdita dei Punti Danno</i>	326
<i>Riparazione dei Punti Danno</i>	326
<i>Punti Strutturali</i>	327
APPENDICE I. MAGIE DEI CHIERICI SPECIALISTI	328
<i>Ahmanni Cavalca-testuggini</i>	328
<i>Al-Kalim</i>	328
<i>Alphaks</i>	328
<i>Alphatia</i>	328
<i>Aracone Prima</i>	328
<i>Arik</i>	328
<i>Arnelee</i>	328
<i>Asterius</i>	328
<i>Atruaghin</i>	328
<i>Atzanteotl</i>	328
<i>Bachraeus</i>	328
<i>Bagni Granfauci</i>	329
<i>Bartziluth</i>	329
<i>Bastet</i>	329
<i>Bemarris</i>	329
<i>Benekander</i>	329
<i>Brandan Scuotilande</i>	329
<i>Brindorhin</i>	329
<i>Brissard</i>	329
<i>Buglore</i>	329
<i>Calitha</i>	329
<i>Carnelian</i>	329
<i>Chardastes</i>	329
<i>Chirone</i>	329
<i>Clébard</i>	329
<i>Coberham</i>	330
<i>Cochere</i>	330
<i>Corvo</i>	330
<i>Crakkak</i>	330
<i>Crestaguzza</i>	330
<i>Cretia</i>	330
<i>Danel</i>	330
<i>Demogorgone</i>	330
<i>Diamante</i>	330
<i>Diulanna</i>	330
<i>Djaea</i>	330
<i>Dodici Osservatori</i>	330
<i>Eiryndul</i>	330
<i>Faunus</i>	330
<i>Finidel</i>	331

SOMMARIO

<i>Forsetta</i>	331	<i>Ordana</i>	335
<i>Frey</i>	331	<i>Paarkum</i>	335
<i>Freyja</i>	331	<i>Palartarkan</i>	335
<i>Fugit</i>	331	<i>Palson</i>	335
<i>Garal Glitterlode</i>	331	<i>Patura</i>	335
<i>Generale Eterno</i>	331	<i>Perla</i>	335
<i>Gorm</i>	331	<i>Petra</i>	335
<i>Gorrziok</i>	331	<i>Pflarr</i>	335
<i>Grande Drago</i>	331	<i>Pharamond</i>	336
<i>Guidarezzo</i>	331	<i>Plasmatore</i>	336
<i>Halav</i>	331	<i>Polunius</i>	336
<i>Harrow</i>	331	<i>Protius</i>	336
<i>Hattani Artiglio-di-pietra</i>	331	<i>Qywattz</i>	336
<i>Hel</i>	331	<i>Rad</i>	336
<i>Hircismus</i>	332	<i>Rafiel</i>	336
<i>Hymir</i>	332	<i>Raith</i>	336
<i>Idraote</i>	332	<i>Ralon</i>	336
<i>Idris</i>	332	<i>Ranivorus</i>	336
<i>Iliric</i>	332	<i>Rathanos</i>	336
<i>Ilmarinen</i>	332	<i>Razud</i>	336
<i>Ilkundal</i>	332	<i>Ruaidhri Hawkbane</i>	336
<i>Infaut</i>	332	<i>Saasskas</i>	336
<i>Ixion</i>	332	<i>Saturnius</i>	336
<i>Jammudaru</i>	332	<i>Signore Elementale dell'Acqua (Hydros)</i>	337
<i>Ka</i>	332	<i>Signore Elementale dell'Aria (Aeres)</i>	337
<i>Kagyar</i>	332	<i>Signore Elementale del Fuoco (Ignys)</i>	337
<i>Kallala</i>	332	<i>Signore Elementale della Terra (Tellus)</i>	337
<i>Karaash</i>	332	<i>Simurgh</i>	337
<i>Khoronus</i>	333	<i>Sinbad</i>	337
<i>Kiranjo</i>	333	<i>Skuld</i>	337
<i>Korotiku</i>	333	<i>Slizzark</i>	337
<i>I Korrigan</i>	333	<i>Soubrette</i>	337
<i>Koryis</i>	333	<i>Ssu-Ma</i>	337
<i>Kurtulmak</i>	333	<i>Stodos</i>	337
<i>Kythria</i>	333	<i>Tahkati Doma-tempeste</i>	337
<i>Liena</i>	333	<i>Talitha</i>	337
<i>Lokena</i>	333	<i>Tarastia</i>	337
<i>Loki</i>	333	<i>Taroyas</i>	337
<i>Lornasen</i>	333	<i>Terra</i>	338
<i>Loup</i>	333	<i>Terreno</i>	338
<i>Maat</i>	333	<i>Thanatos</i>	338
<i>Macroblan</i>	334	<i>Thor</i>	338
<i>Madarua</i>	334	<i>Tiresias</i>	338
<i>Mahmatti Alce-che-corre</i>	334	<i>Tourlain</i>	338
<i>Malafor</i>	334	<i>Turmis</i>	338
<i>Malinois</i>	334	<i>Tyche</i>	338
<i>Marwdyn</i>	334	<i>Urtson</i>	338
<i>Masauwu</i>	334	<i>Usamigaras</i>	338
<i>Mâtin</i>	334	<i>Utnapishtim</i>	338
<i>Mazikeen</i>	334	<i>Valerias</i>	338
<i>Mealiden</i>	334	<i>Vanya</i>	338
<i>Minroth</i>	334	<i>Wayland</i>	338
<i>Mrikitat</i>	334	<i>Wogar</i>	339
<i>N'grath</i>	334	<i>Yagrai</i>	339
<i>Ninfangle</i>	334	<i>Yav</i>	339
<i>Ninsun</i>	334	<i>Zalaj</i>	339
<i>Nob Nar</i>	335	<i>Zirchev</i>	339
<i>Noumena</i>	335	<i>Zugzul</i>	339
<i>Nyx</i>	335		
<i>Odino</i>	335		
<i>Oleyan</i>	335		
<i>Opale</i>	335		
<i>Orcus</i>	335		

Il qui presente supplemento non intende in alcun modo danneggiare i marchi registrati citati al suo interno, tutti appartenenti alla Wizards of the Coast (una sussidiaria della Hasbro Inc.)

INTRODUZIONE**Prefazione alla Prima Edizione**

Di Marco Dalmonte e Matteo Barnabè

In questo supplemento verranno presentati i due tipi di magia esistente nell'universo di Mystara secondo le regole di D&D: la magia arcana (caratteristica di maghi ed elfi) e quella divina (tipica di chierici, druidi e sciamani). Ciascuna possiede determinate caratteristiche, è soggetta a certe regole, e ha particolari limiti che verranno esposti nelle pagine che seguiranno, e che ogni Dungeon Master e ogni giocatore dovrebbe comprendere per riuscire a gestire al meglio un personaggio incantatore.

Questo manuale è frutto di un lungo lavoro di lettura, elaborazione e riedizione di tutto il materiale pubblicato per D&D e Mystara secondo le regole presentate originariamente nei set Base, Expert, Companion e Master, e poi riassunte nella *Rules Cyclopeda*. Con questo supplemento si è cercato di uniformare le regole che spesso apparivano contrastanti o semplicemente non codificate, rendendo più semplice per i giocatori e i Dungeon Master gestire l'utilizzo e la creazione di incantesimi, oggetti magici e classi di incantatori.

Il *Tomo della Magia di Mystara* può essere usato con le regole di D&D classico, e fa riferimento anche ai supplementi gratuiti disponibili online, scritti (separatamente o in collaborazione) dagli autori di questo stesso manuale, ovvero il *Manuale delle Abilità Generali* (compendio indispensabile per ogni campagna di D&D, indipendentemente dall'ambientazione), il *Manuale delle Armi e delle Maestrie*¹ (che propone un regolamento chiaro di maestrie e una lista completa di armi adatte ad ogni campagna) e la *Guida Completa agli Immortali di Mystara*² (supplemento utile a definire i pantheon di Mystara e nel dare un tocco di originalità e di diversità a ciascun incantatore divino).

Augurandosi che il lettore apprezzi il lavoro svolto sinora, gli autori di questo manuale invitano coloro che volessero fornire ulteriori incantesimi, classi o regole da aggiungere al Tomo, o semplicemente esprimere il proprio parere sul manuale, a contattarli privatamente ai loro indirizzi di posta elettronica.

In fede, 25/03/2002

Matteo Barnabè

Castel Bolognese (RA)
ekrenor@gmail.com

Marco Dalmonte

Barbiano (RA)
mdalmonte@hotmail.com

Prefazione alla Seconda Edizione

Di Marco Dalmonte

A distanza di sei anni dalla pubblicazione della prima edizione del Tomo, ho sentito il bisogno di aggiornare questo manuale prendendo spunto dalla Terza Edizione di D&D. Nello stesso tempo, ho cercato di rivedere e correggere in maniera più puntuale tutti gli incantesimi introdotti nel precedente manuale, specialmente in relazione al loro livello effettivo di potere, e di bilanciare alcune delle classi presentate nel Tomo (in particolare il druido e il maestro dei sigilli), potenziandole per renderle più appetibili. Data la mole di lavoro che ha assunto il Tomo della Magia, questo manuale è stato suddiviso per praticità in tre volumi.

Il Volume Primo, dedicato alla magia arcana, offre oltre 580 incantesimi descritti per i nove livelli di potere. Ho deciso di introdurre anche per D&D classico le scuole di magia tradizionali, nonché gli incantatori specialisti, regole più chiare per vincolare famigli e per le Arti Segrete (a cui ho aggiunto Cronomanzia e Demonologia), e soprattutto ho aggiunto una nuova forma di magia arcana basata sullo sfruttamento delle linee di forza del pianeta (Megalismo) e le classi dell'Elementalista (incantatore specializzato nelle magie elementali), del Canalizzatore (mago che usa solo bacchette e pozioni), del Mago Selvaggio (il vecchio wotan), dello Stregone (che trae il suo potere dal sangue e dal proprio retaggio) e del Virtuoso (un mago che evoca le magie grazie alla musica), eliminando il Mercante Avventuriero.

Il Volume Secondo, dedicato alla magia divina, descrive oltre 400 incantesimi e introduce nuove classi, in particolare l'Asceca (un mistico con poteri divini) e il Bardo (ora un incantatore divino per restare più fedeli alla figura storica dei primi bardi); offre il restyling dei Campioni Consacrati, del Druido, del Chierico semi-umano e del Custode della Reliquia per restare più fedeli al materiale canonico pur con originalità; elimina la classe del Ranger inteso come campione della natura (ruolo ricoperto dal Difensore Druidico, un tipo di Campione Consacrato); introduce liste di incantesimi ampliate sia per chierici che per druidi per renderli più versatili; e propone un'appendice con liste di incantesimi sostitutivi per ogni immortale, per rendere unico ogni chierico.

Il Volume Terzo è il più breve e si occupa delle regole concernenti l'incantamento degli oggetti e la gestione dei suddetti (Punti Danno, Punti Strutturali e Tiri Salvezza degli Oggetti), con un capitolo intero dedicato alla creazione e gestione degli Artefatti. In particolare ho introdotto un sistema di regole per la creazione di golem e costrutti, rendendo possibile anche ai chierici il loro incantamento; semplificato la gestione della creazione di oggetti magici con nuove semplici tabelle di generazione casuale; proposto nuove regole opzionali per gestire la magia in ogni sua forma; introdotto uno strumento per misurare la fede dei sacerdoti e dei seguaci delle varie divinità (Pietas); suggerito un modo per gestire il risucchio di energia in modo facile e non troppo penalizzante; e infine delineato regole precise e semplici per consentire di multi-classare e di giocare le razze semi-umane a 36 livelli.

Ancora una volta mi auguro che chiunque entri in possesso di questo manuale possa sfruttarlo per migliorare le sue sessioni di gioco e per trarne nuovi spunti per la sua campagna: in tal caso il Tomo avrà svolto la sua funzione.

Un ringraziamento particolare va a tutti i miei giocatori e agli amici del forum di Mystara, che nel corso degli anni hanno contribuito coi loro commenti e suggerimenti a rifinire i contenuti di questo volume.

Ravenna, Aprile 2008 (2.0) – Aprile 2015 (2.9)

¹ Ora sostituito dal manuale *Armeria di Mystara*.

² Ora sostituita dal manuale *Codex Immortalis*.

Prefazione alla Terza Edizione

Di Marco Dalmonte

La presente revisione del Tomo della Magia ha comportato un aggiornamento degli incantesimi sfruttando le nuove regole mutate dalle varie edizioni di D&D che ho implementato nel corso degli ultimi quindici anni nel mio personale sistema di gioco. Gli incantesimi sono stati ricalibrati grazie al playtesting estensivo che ha permesso di eliminare squilibri e incongruenze iniziali, e per ciascuno è stato indicato un Tiro Salvezza basato sulle nuove categorie adottate nel mio sistema (Corpo, Mente, Riflessi e Magia). Inoltre i tre Volumi della seconda edizione sono ora riuniti in un solo manuale che implementa le seguenti modifiche:

- nel **Capitolo 1** aggiunte le regole per vincolare un Famiglio e descritte nuove tradizioni magiche (Fatata, Normanna, Ochalese, Thoniana, Traldar, Varellyana);
- nei **Capitoli 2 e 5** vari incantesimi sono stati modificati, spostati, eliminati o introdotti ex novo. L'elenco dettagliato delle modifiche apportate viene fornito all'inizio di ognuno dei capitoli suddetti;
- nel **Capitolo 3** aggiunte le regole per gli effetti della magia incontrollabile e riviste quelle per le Arti Segrete;
- nel **Capitolo 4** aggiornate le regole per i limiti della magia divina, inserite le regole opzionali per Pietas e Resurrezioni, modificate le liste di incantesimi di Chierici, Druidi e Sciamani, eliminati i paragrafi non attinenti a magia divina e relativi alle Tipologie di Sacerdoti, agli Obblighi e Doveri dei Chierici e alle regole per Scacciare Non-Morti; questi paragrafi si ritrovano nella sezione relativa al Chierico del manuale **Classi di Mystara**;
- nel **Capitolo 7** modificate le regole per incantare oggetti e ricercare incantesimi usando il metodo dei gradi abilità;
- eliminati i capitoli dedicati agli Incantatori Alternativi sia divini che arcani, poiché tutte le classi colà introdotte si trovano ora nel manuale delle **Classi di Mystara**, che descrive tutte le classi arcane, divine, marziali e furtive.

Ravenna, 01/04/16 (v. 3.0) – 31/10/21 (v. 3.55)

Indice di Riferimento dei Termini

In questo supplemento, si è scelto di utilizzare una terminologia precisa riguardo agli effetti magici, e per non creare confusione nel lettore, i termini più usati sono descritti di seguito con il loro significato.

TERMINI GENERICI

Attacco di contatto: TxC per toccare il bersaglio a cui si aggiunge il modificatore di Destrezza al posto della Forza. La CA del bersaglio si calcola senza considerare l'armatura naturale o indossata né lo scudo, ma solo coi bonus di Destrezza, magia, abilità generali o di classe/ruolo e maestrie.

Magia arcana: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo diretto delle energie magiche presenti nell'universo per influenzare la realtà circostante. Essa è prerogativa dei maghi (o stregoni), degli elfi, delle razze fatate, e dei bardi (che tuttavia utilizzano le canzoni anziché le formule magiche per evocare la magia).

Magia divina: la magia caratteristica di coloro che si basano sul controllo indiretto delle energie magiche, subordinato al vincolo con una divinità o una forza mistica universale (Legge o Caos). In pratica, coloro che utilizzano la magia divina non controllano direttamente il potere evocato, ma attingono al potere di una determinata forza ultraterrena che lo mette a loro disposizione. Essa è prerogativa dei chierici (o sacerdoti), dei druidi, degli sciamani e di tutte quelle classi che ottengono poteri magici in seguito alla venerazione di una divinità o di uno spirito superiore.

Incantatore: si riferisce a qualsiasi individuo in grado di utilizzare la magia, sia essa arcana o divina.

Incantesimo: si riferisce all'effetto magico prodotto da un incantatore, sia esso arcano o divino.

Pregliera sacra: sinonimo di incantesimo divino (pregliere comuni invece non sortiscono alcun effetto magico).

Dadi Vita (DV): il numero di dadi di un certo tipo (solitamente d8, a meno che non sia specificato il contrario), da tirare per determinare i PF delle creature, o per determinare il numero di creature influenzate da una magia.

Tiro per Colpire (TxC): tiro con d20 e bonus associati per colpire la CA del nemico. Gli attacchi di contatto sono modificati dal bonus di Destrezza e non da quello di Forza.

Tiro Salvezza (TS): tiro con d20 e bonus associati per evitare del tutto o parzialmente gli effetti di un incantesimo. Il tipo esatto di Tiro Salvezza viene riportato per ogni incantesimo (laddove questo sia ammesso).

EFFETTI FISICI LIMITANTI

Cecità: penalità di -6 ai Tiri per Colpire; penalità di -4 ai TS Riflessi; CA ridotta di 4 punti; impossibile usare armi da tiro; maestrie nelle armi ridotte al grado Base; movimento normale dimezzato (ridotto a 2/3 se il cieco viene guidato da qualcuno); rischio di cadere o sbattere contro qualcosa (50% ogni round) se si muove a velocità normale.

Paralisi: impossibile muoversi o parlare, possibile concentrarsi solo con prova d'abilità ogni round, udito non compromesso. La visione è limitata al campo visivo fisso (non si possono muovere gli occhi), e la rigidità delle membra può essere forzata da interventi esterni con prova di Forza.

Silenzio: impossibile udire o emettere alcun suono all'interno dell'area d'effetto; trattare come *sordità* per tutti i presenti nell'area del silenzio.

Soffocamento: condizione possibile per mancanza di aria (sia sott'acqua che nel vuoto o per effetto di incantesimi o attacchi). Il soggetto può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione se non fa sforzi, o per metà della Costituzione in situazione di sforzo, dopo di che è necessaria una prova di Costituzione con penalità cumulativa di -1 ad ogni round successivo: ad ogni fallimento il soggetto perde 1/3 dei PF totali per danni debilitanti, finché i PF scendono sotto zero e sviene continuando a perdere 1 PF al round, con la morte che sopraggiunge a -10 PF.

Sordità: penalità di -2 alla Destrezza e di -2 a tutti i tiri per la Sorpresa (compresa l'abilità generale *Allerta*), a meno che non possieda altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito), impossibilità di utilizzare l'abilità di *Percezione Ascoltare*. Gli incantatori assordati hanno inoltre una probabilità del 30% di fallire il lancio di qualsiasi incantesimo, se questo comprende una componente verbale.

Sorpresa: chi è sorpreso (probabilità base 1-2 su 1d6) non può agire per quel round, la sua CA si calcola senza scudo e bonus per Destrezza, abilità generali o maestria nell'arma, mentre chi sorprende ha +2 al TxC.

Stordimento: penalità di -4 alla CA, ai TS e alle prove di abilità, movimento dimezzato, impossibile correre, attaccare o concentrarsi ed evocare magie.

DIMENSIONI E TAGLIA

Spesso nel testo si fa riferimento alle dimensioni di creature o di oggetti. Per una più rapida consultazione delle abbreviazioni o delle diciture riportate, la Tabella I mostra una chiarificazione metrica riguardante le possibili dimensioni di oggetti e creature. Per le Creature, la dimensione elencata è l'Altezza o la Lunghezza, per gli oggetti si intende la dimensione più grande (fra lunghezza, larghezza o spessore). Il Coefficiente di Taglia (**CdT**) indica per quanto occorre moltiplicare l'ingombro di un oggetto (o il peso di una creatura) di

INTRODUZIONE

quella taglia rispetto ad uno di taglia media per scoprire il suo peso, P.D. e costo, e viene usato anche per determinare il peso massimo trasportabile, sollevabile e maneggiabile.

Tab. I – Dimensioni di Creature e Oggetti

Taglia	Sigla	CdT	Creature	Oggetti
Minuscolo	D	1/8	Fino a 20 cm	Fino a 10 cm
Minuto	T	1/4	21 cm – 60 cm	11 cm – 30 cm
Piccolo	S	1/2	61 cm – 1,20 m	31 cm – 80 cm
Medio	M	1	1,21 m – 2,1 m	81 cm – 1,60 m
Grande	L	2	2,2 m – 3,6 m	1,61 m – 3 m
Enorme	H	4	3,7 m – 7,5 m	3,1 m – 6 m
Gigantesco	G	8	Oltre 7,5 m	Oltre 6 m

Occorre ricordare che le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

Inoltre, è consigliabile anche modificare i Dadi Vita delle Classi in base alla taglia di una creatura. Infatti, come i danni prodotti dalle armi variano in funzione delle dimensioni dell'arma (una spada minuscola non causa gli stessi danni di una spada media – vedere il manuale *Armeria di Mystara* per maggiori dettagli), così un personaggio di taglia più piccola dovrebbe avere meno PF di un personaggio di taglia più grande (a parità di livello e Costituzione). In caso contrario, un guerriero di taglia minuscola avrebbe gli stessi PF di uno di taglia Media o Enorme, e sarebbe più resistente ai danni inferti dalle armi della propria taglia. Per ovviare a questo paradosso, si consiglia semplicemente di considerare i Dadi Vita associati ad ogni Classe e pensati per personaggi di taglia Media e convertirli in base alla taglia del personaggio, come da tabella seguente:

Tab. II – Dadi Vita in base alla Taglia

Taglia	Creature	DV	DV	DV
Minuscolo	Fino a 20 cm	1	d3	d4
Minuto	21 cm – 60 cm	d2	d4	d5
Piccolo	61 cm – 1,20 m	d3	d5	d6
Medio	1,21 m – 2,1 m	d4	d6	d8
Grande	2,2 m – 3,6 m	d5	d8	d10
Enorme	3,7 m – 7,5 m	d6	d10	d12
Gigantesco	Oltre 7,5 m	d8	d12	2d8

Esempio: un guerriero (d8) halfling (taglia piccola) usa d6 (come i normali halfling riportati nella *Rules Cyclopeda*), mentre un guerriero troll (taglia grande) usa d10. Un mago (d4) kubitta (taglia minuta) userà d2, mentre un ladro (d4) halfling (taglia piccola) usa d3.

Infine, creature più grandi sono notoriamente più forti di quelle più piccole, che invece sono più agili a causa della minore massa corporea. Per questo ad ogni taglia si accompagna un bonus e un malus alla Forza e alla Destrezza, come mostra la Tabella III:

Tab. III – Forza e Destrezza in base alla Taglia

Taglia	Creature	FOR	DES
Minuscolo	Fino a 20 cm	-4	+4
Minuto	21 cm – 60 cm	-2	+2
Piccolo	61 cm – 1,20 m	-1	+1
Medio	1,21 m – 2,1 m	+0	+0
Grande	2,2 m – 3,6 m	+1	-1
Enorme	3,7 m – 7,5 m	+2	-2
Gigantesco	Oltre 7,5 m	+4	-4

Note su regole generali della Magia

Bonus sommabili

Non è possibile sommare bonus dati da vari incantesimi al TxC o alla CA, ma occorre considerare solo il migliore.

Allo stesso modo, effetti che concedono una riduzione del danno o un Valore Armatura naturale possono sommarsi solo al VA dato da una corazza, altrimenti occorre considerare solo il migliore.

Danni dipendenti dal livello dell'incantatore

Per gli incantesimi i cui danni dipendono dal livello dell'incantatore, quest'ultimo può scegliere di variare l'intensità dei danni dal massimo consentito fino al minimo garantito in base al suo livello e al livello di potere della magia. Ad esempio una palla di fuoco fa 1d6 danni per livello, è un incantesimo di 3° e si acquisisce al 5° livello d'esperienza. Un mago di 10° potrebbe quindi creare una palla di fuoco che faccia un danno variabile da 5d6 (minimo possibile) a 10d6 (massimo possibile per il suo livello attuale).

Esseri creati o evocati magicamente

Sconfiggere creature create o evocate magicamente non fa guadagnare i PE corrispondenti: questi vengono acquisiti solo una volta sconfitto chi le ha evocate o create.

Un'evocazione crea una copia perfetta della creatura richiamata (incluse memorie e personalità), che svanisce al termine della magia, se viene uccisa o muore l'evocatore. Un essere può essere copiato tramite un'evocazione solo una volta nella sua vita, ma la creatura originale rivive questo evento nei suoi sogni, e se la copia evocata rimane uccisa avrà incubi tremendi; sta al DM decidere quanto ciò incida sulla sanità mentale dell'essere e quanto siano nitidi i suoi ricordi.

Incantesimi non permanentizzabili

Come regola generale non possono essere resi permanenti su oggetti o abbinati ad una *permanenza* effetti la cui durata sia istantanea (come *palla di fuoco*) o già permanente (come *luce perenne*) o sia determinata dalla concentrazione dell'incantatore (come *evoca elementali*), oppure incantesimi di 8° e 9° livello di potere, a meno che la descrizione dell'incantesimo non espliciti diversamente (come nel caso di *campo di forza*). Inoltre nessun incantesimo divino può mai essere abbinato alla magia arcana di *permanenza* (8°)

Quando appare la nota che l'effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*, oppure che non può essere reso permanente, ciò presuppone due condizioni.

- l'effetto non può essere abbinato alla permanenza: l'effetto non può essere reso permanente con un incantesimo di *permanenza*, ma è possibile incantare un oggetto con quel tipo di potere in modo permanente (es. usare *forza taurina* per fare guanti del potere orchesco);
- l'effetto non può essere reso permanente: l'effetto non può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza*, né può essere incantato in modo permanente su un oggetto (es. *velocità*), che deve essere limitato a un numero di usi giornalieri o a cariche (v. Capitolo 7).

Incantesimi di Divinazione

Qualsiasi incantesimo divinatorio che sia in grado di spiare luoghi o creature a distanza (es. *spiare*, *scrutare*, *occhio dello stregone*) può essere neutralizzato, oltre che incantesimi appositi (es. *schermo occultante*) anche dalla presenza di un strato di almeno 5 centimetri di piombo o 3 metri di pietra

INTRODUZIONE

che circondi interamente il luogo o la persona che si desidera spiare. Per questo molti incantatori o potenti signori dispongono di una camera in cui tenere concili segreti o fare ricerche riservate le cui pareti sono ricoperte di una spessa lamina di piombo che le isola da tentativi di divinazione a distanza. Solo gli incantesimi divinatori di 8° e 9° livello sono tanto potenti da penetrare queste barriere fisiche.

Incantesimi e Resistenza alla Magia o Anti-magia

Qualsiasi incantesimo evocato da un soggetto o da un oggetto che risulti di natura dannosa o pericolosa per una creatura dotata di Resistenza alla Magia (espressa in valore percentuale) deve superare la RM per avere effetto. Occorre tirare 1d100 e se il risultato è superiore alla RM il bersaglio subisce gli effetti della magia, viceversa la ignora totalmente.

In caso il bersaglio sia protetto da un campo o barriera di Anti-Magia, esso può negare qualsiasi effetto magico con cui entri in contatto entro certi limiti: una barriera di Anti-Magia protegge chi la possiede da tutti gli effetti ma non influenza creature evocate, mentre un'area di Anti-Magia può far scomparire temporaneamente anche esseri evocati e disattivare i poteri degli oggetti magici temporanei. Anche in questo caso esiste una percentuale che occorre superare tirando 1d100 per sapere se l'incantesimo o i poteri degli oggetti e delle creature magiche saranno negati o meno.

Gli incantesimi dei livelli dal 7° al 9° hanno un potere tale da contrastare in parte queste resistenze, e il valore della Resistenza alla Magia o Anti-Magia derivata da difese innate o da incantesimi di un bersaglio va sempre abbassato del 10% contro incantesimi (arcani o divini) di 7° livello, del 20% contro incantesimi di 8° e del 30% contro quelli di 9°; a fronte di quanto sopra indicato, la percentuale dell'incantesimo di 6° *barriera anti-magia* è da considerarsi al 100%.

Quanto sopra esposto non si applica in alcun modo al potere del raggio di anti-magia tipico dei beholder né all'incantesimo arcano omonimo di 9° livello.

Lista delle Fonti

Di seguito viene riportata la lista dei manuali dai quali sono stati tratti molti degli incantesimi e delle regole che caratterizzano questo manuale. Occorre notare che, benchè si siano utilizzati tutti i manuali editi dalla TSR/WotC per D&D Mystara, in realtà solo quelli qui sotto riportati esibivano sezioni rilevanti ai fini della compilazione di questo tomo.

Si ricorda il lettore inoltre che la consultazione dei manuali disponibili gratuitamente online *Armeria di Mystara* e *Manuale delle Abilità Generali* è d'obbligo per integrare le informazioni qui contenute.

Dungeons & Dragons Classico

AC10: Book of Dragons and Giants

Champions of Mystara boxed set

CM4: Earthshaker!

CM8: The Endless Stair

Dawn of the Emperors boxed set

D&D Basic set

D&D Companion set

D&D Expert set

D&D Master set

GAZ1: The Grand Duchy of Karamaikos

GAZ2: The Emirates of Ylaruam

GAZ3: The Principalities of Glantri

GAZ5: The Elves of Alfheim

GAZ6: The Dwarves of Rockhome

GAZ7: The Northern Reaches

GAZ8: The Five Shires

GAZ9: The Minrothad Guilds

GAZ10: The Orcs of Thar

GAZ11: The Republic of Darokin

GAZ12: The Golden Khan of Ethengar

GAZ13: The Shadow Elves

GAZ14: The Atruaghin Clans

Hollow World boxed set

HWA1: Nightwail

HWR1: Sons of Azca

HWR2: The Kingdom of Nithia

HWR3: The Milenian Empire

PC1: Tall Tales of the Wee Folk

PC2: Top Ballista

PC3: The Sea Creatures

PC4: Night Howlers

Rules Cyclopeda

Wrath of the Immortals boxed set

Advanced Dungeons & Dragons (1st Edition)

Oriental Adventures

Advanced Dungeons & Dragons (2nd Edition)

AD&D Player's Handbook

Arabian Adventures Sourcebook (Al-Qadim)

Complete Bard's Handbook

Complete Druid's Handbook

Complete Priest's Handbook

Complete Ranger's Handbook

Complete Wizard's Handbook

Domains of Dread (Ravenloft)

Glantri: Kingdom of Magic boxed set

Red Steel boxed set

Savage Coast Sourcebook

Tome of Magic

Dungeons & Dragons 3.5 Edition

D&D Player's Handbook

Nephandum – Avventure nel Terrore [Asterion Press]

Riviste

Dragon Magazine

Capitolo 1. LA MAGIA ARCANA

Natura della Magia Arcana

Ogni incantatore inizia la propria carriera sotto la guida di un maestro, che gli insegna i rudimenti della magia. Nel caso dei maghi si tratta di maestri delle arti arcane che prendono il personaggio come apprendista, oppure che insegnano in importanti collegi o scuole di magia (come ne esistono in Glantri, Thyatis e Alphatia): i maestri donano ai loro allievi tutte le conoscenze necessarie per imparare a muovere da soli i primi passi nel mondo della magia, anche una volta che il loro apprendistato cessa.

I maghi imparano così a interpretare e leggere la lingua arcana fatta di simboli di potere che, associati secondo certe modalità, evocano determinati effetti magici (come fossero formule chimiche), e ottengono l'incantesimo *lettura del magico* per proseguire nelle ricerche e riuscire a leggere qualsiasi alfabeto magico esistente (dato che la lingua della magia non è universale). Per ogni livello d'esperienza ottenuto studiando in compagnia del proprio mentore, ogni mago apprende dal proprio mentore un nuovo incantesimo del livello appropriato. Tuttavia, qualora l'apprendista, giunto al 9° livello, non abbia ancora lasciato il suo mentore, qualsiasi maestro insiste affinché i propri allievi continuino le proprie ricerche magiche autonomamente (ovvero cessa di fornire loro incantesimi). Questo perché, nonostante la buona volontà dei maestri, tutti gli incantatori arcani sono particolarmente gelosi dei propri segreti, e laddove è ammissibile condividere con gli allievi gli incantesimi più comuni fino al 4° livello di potere, diventa inappropriato concedere loro incantesimi così potenti da rendere l'allievo un potenziale rivale.

Perciò, i maghi si ritrovano ben presto ad aggirarsi nelle biblioteche alla ricerca di antichi trattati di magia e alchimia, a mescolare componenti preziosi e pericolosi, e a mettere così insieme, poco per volta, tutte le nozioni che consentiranno loro di padroneggiare gli incantesimi desiderati.

Dato che non esiste una lingua della magia univoca e che vi sono diversi stili di approccio alle arti arcane, è ovvio come uno stesso incantesimo possa essere riprodotto sfruttando formule e gesti di evocazione diversi. I maghi talvolta riescono a capire dove ha studiato un incantatore dal modo in cui evoca gli incantesimi, dato che ciò dipende dalla tradizione arcana che segue. Esistono infatti diverse tradizioni di magia arcana diffuse su Mystara, caratterizzate dalle formule e dai gesti che utilizzano i loro adepti oltre che dalle diverse tipologie di incantesimi conosciuti. Le più famose sono la tradizione alphetiana (gestualità fluida ed enfatica e formule essenziali), quella thyatiana (gestualità veloce e geometrica e formule difficili), quella elfica (gestualità minima e formule prolisse), quella glantriana (combina tra loro tutte le tre tradizioni appena elencate, creando un melange unico), quella herathiana (gestualità bizzarra e formule dai suoni schioccanti), quella nithiana (gestualità tanto più enfatica quanto più potente è l'incantesimo e formule brevi) e quella marina (gestualità lenta e formule brevi ma urlate con enfasi).

La Lingua della Magia

Esistono diversi modi di evocare uno stesso tipo di fenomeno magico, ovvero diverse formule magiche in base al tipo di scuola della magia a cui un incantatore arcano appartiene. Questo indica che la cosiddetta "lingua della magia" è ben lungi dall'essere definita "unica e comune" a tutti gli esperti di magia. Esistono infatti varie lingue dotate di unità sintattiche

che possono essere considerate simili, ma ne esistono altrettante i cui simboli e fonemi potrebbero risultare estranei ed incomprensibili anche al più esperto tra gli incantatori arcani. Questo dipende dal fatto che esistono differenti lingue della magia: a volte alcune di esse condividono diversi fonemi o simboli magici (come quella glantriana nei confronti di tutte le altre diffuse nel Mondo Conosciuto), altre volte invece si tratta di idiomi totalmente estranei o alieni (come quello alphetiano o quello herathiano). Eppure, in entrambi i casi, tutte le lingue della magia esistenti condividono una similitudine: sono in grado di evocare effetti identici, e sono dunque in qualche modo legate inestricabilmente all'energia che permea il Multiverso. La domanda che occorre porsi è: in che modo una formula magica è legata all'effetto che intende produrre?

Iniziamo col dire che ogni mago apprende durante la sua istruzione a distinguere e a sillabare i singoli fonemi che compongono l'area semantica e sintattica della lingua della magia che caratterizza la scuola a cui l'incantatore appartiene. Imparare a pronunciare i diversi fonemi non significa in questo caso riuscire a capire sempre cosa significhi un determinato accostamento di determinati simboli, poiché non si tratta in questo caso di simboli ideografici (ovvero che comunicano un'idea). Il paragone che può chiarire questo concetto è quello con un novizio alchimista: all'inizio egli apprende ciò che i simboli dei diversi elementi alchemici indicano, ma è solo con l'esperienza che impara a conoscere il significato dell'accostamento di quei simboli (le formule alchemiche) e i composti o le reazioni a cui ciascuna formula si riferisce. Allo stesso modo il mago necessita di un codice che gli consenta di comprendere gli effetti che generano i diversi accostamenti di simboli magici.

La *lettura del magico* (espressa coi simboli più semplici esistenti) permette all'incantatore di comprendere e riconoscere il potere insito nelle pergamene magiche e nei libri di magia di incantatori che non appartengono alla sua tradizione arcana, fornendo a un determinato accostamento di simboli un significato comprensibile. L'incantesimo permette di comprendere le proprietà e lo scopo di una magia, le formule e i gesti necessari per creare e controllare un particolare effetto arcano. Una volta compreso un incantesimo o una runa, il mago non avrà alcun bisogno di utilizzare una seconda volta la *lettura del magico* per rileggerlo e capirlo.

Come accennato in precedenza, esistono diverse lingue della magia, ciascuna tipica di una determinata tradizione magica (o scuola), sviluppatasi in base alla cultura e alle conoscenze arcane che una civiltà ha accumulato nei secoli. Questo indica che i fonemi e i simboli scelti per evocare a controllare le forze magiche dell'universo sono scelti arbitrariamente: essi non sono che veicoli esteriori e variabili attraverso cui le energie universali vengono evocate ed incanalate nel corpo del mago per produrre determinati effetti soggetti alla sua volontà. L'unica cosa che hanno in comune questi idiomi è il fatto di essere sempre collegati in maniera più sensibile (rispetto alle lingue comuni) con le energie che governano l'universo, come se fossero codici privilegiati attraverso i quali queste energie possono essere più facilmente comprese e utilizzate dagli incantatori. C'è anche chi sostiene che le lingue della magia derivino tutte da un unico idioma ancestrale, da cui si sono evolute tutte le lingue una volta che le diverse razze sono apparse, e mentre i dialetti comuni si sarebbero imbarbariti a tal punto da perdere qualsiasi connessione con l'energia primordiale del Multiverso, le lingue della magia sarebbero l'ultimo legame esistente con la Prima Lingua e l'energia che essa controllava.

Ciò che risulta chiaro comunque, è che la lingua della magia non possiede potere di per se stessa, ma è un mezzo tramite cui accedere alle energie arcane dell'universo e le plasma. Questo indica che la capacità effettiva di evocare incantesimi dipende in minima parte dalla lingua della magia, e in massima parte da chi la utilizza. La lingua della magia è in pratica come la chiave per attivare un congegno, senza la quale il congegno non parte; però, se colui che mette in funzione il congegno non è in grado di dirigerlo e usarlo efficacemente, esso ben presto si rivela inutile o pericoloso.

Ogni incantatore sa di essere limitato dal proprio livello di esperienza nell'utilizzo delle arti arcane, e non tutti si azzardano a usare incantesimi troppo potenti prima del tempo, perché non riuscirebbero a comprenderlo e a controllarlo totalmente una volta evocato. Qualsiasi incantatore tenti di evocare un incantesimo di un livello di potere superiore a quello da lui padroneggiato (possibile solo nel caso legga una magia scritta su una pergamena) ha le seguenti probabilità di fallire:

<p>% fallimento incantesimi oltre liv. max padroneggiato (liv. della magia – liv. di potere max padroneggiato) × 10%</p>

Esempio: se un mago di 3° (padroneggia magie di 2° livello) tenta di creare una *tempesta di ghiaccio* (incantesimo di 4° livello di potere) da una pergamena, la percentuale di fallimento sarà la seguente: $(4 - 2) \times 10\% = 2 \times 10 = 20\%$.

Se un incantesimo sfugge al controllo, consultare la tabella 3.9 nel Capitolo 3 (pag. 209) per determinare l'effetto di Magia Incontrollabile che ne scaturisce.

Libro degli Incantesimi e Pergamene Magiche

Grazie alle loro superiori capacità mnemoniche e alla loro conoscenza, i maghi possono memorizzare le formule degli incantesimi conosciuti e utilizzarli quando più gli aggrada. Ma cosa significa questo esattamente?

Quando si incanta una pergamena con una formula magica, essa si carica dell'energia magica necessaria per evocare l'effetto desiderato. L'energia viene rilasciata al momento della pronuncia della formula, cancellando di fatto la formula stessa dal supporto su cui era stata scritta mentre le energie fuoriescono da essa (difatti l'utilizzo di incantesimi scritti su pergamene può eccedere il numero massimo di incantesimi normalmente memorizzabili dall'incantatore).

Il libro degli incantesimi invece è il tomo su cui vengono scritti con minuzia di particolari le formule e i gesti che servono per evocare determinate forze magiche, e il metodo per dominarle e rilasciare un certo tipo di effetti. A differenza di una pergamena magica, un libro degli incantesimi insegna come raccogliere l'energia magica, e l'incantatore non può leggere un incantesimo direttamente dal suo libro, poiché lì non si trova l'energia magica imbrigliata e già pronta (come dentro una pergamena incantata), ma semplicemente una lunga descrizione di come si è giunti a creare una determinata formula e di quali siano le parole e i gesti rituali per evocare un potere. Il mago deve trovare l'energia necessaria in base alle proprie capacità, e questo può essere fatto solo entro i limiti del suo livello di potere (ovvero può evocare ogni giorno solo il numero di incantesimi previsto dal suo livello). La lingua della magia, come infatti già specificato, possiede un legame particolare con le energie magiche, ma non basta per evocarle, senza la padronanza delle arti arcane che l'incantatore acquista con studio ed esperienza.

Un libro degli incantesimi è un tomo voluminoso di 300 pagine che può contenere svariati incantesimi. Le sue pagine e la copertina sono state trattate alchimicamente per proteg-

gerle da comuni effetti deleteri (umidità e fuoco). Esso ha un ingombro di 90 monete, costa 300 m.o., ed è immune al fuoco e all'umidità normale (ma le pergamene possono essere strappate e distrutte!). Ogni formula scritta nel libro occupa 1 pagina per livello di potere a cui appartiene (visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate) e per leggere e capire un incantesimo trovato in un libro per la prima volta occorre 1 turno per magie dal livello 1° al 3°, 2 turni per magie dal 4° al 6° e 3 turni dal 7° al 9°. È possibile apporre nuove formule nel libro in due modi:

- ricercando l'incantesimo desiderato con le procedure comuni (vedi Capitolo 7);
- copiando la formula da un altro libro di magia (se il possessore lo permette), impiegando 1 turno per magie dal 1° al 3°, 2 turni dal 4° al 6° e 3 turni dal 7° al 9°;

Visto che si tratta di una serie di informazioni particolarmente complesse e dettagliate, i maghi hanno bisogno di ripassare tutte le loro formule giorno per giorno, rileggendole ogni mattina. Con l'andare del tempo diventano certamente più avvezzi agli incantesimi più semplici e si concentrano su quelli più difficili, e questo rende la pratica della lettura un esercizio che comunque non consuma mai più di un'ora al giorno. Tuttavia esso è necessario ai maghi come respirare, e se venisse meno la fonte della loro conoscenza, cioè se il loro libro andasse perduto, questo sarebbe un grave colpo.

Ogni mago può infatti ricordare senza rileggerli gli incantesimi memorizzati solo per un massimo di 24 ore, dopo di che comincia a non raccapezzarsi più. Nel caso non abbia con sé il proprio libro, l'unica soluzione che ha è mettere per iscritto quel che ricorda prima che la memoria cominci a fare cilecca (procedimento che impiega 1 turno per livello di potere di ogni incantesimo), e quindi scrivere un nuovo libro degli incantesimi. Per fare ciò è necessaria una prova di *Magia Arcana* per ogni incantesimo che intende ricordare, con penalità cumulativa di -1 per livello di potere di ciascuna magia; la penalità raddoppia nel caso il mago tenti di ricordare la formula di un incantesimo conosciuto che però non aveva memorizzato. Se la prova di abilità fallisce, il mago non ricorda più la formula corretta di quel determinato incantesimo (quindi potrà recuperarlo solo leggendolo dal suo libro o dal libro di qualche altro mago, oppure ricercandolo ex novo - v. Capitolo 7). Questo spiega come mai ogni mago ripassi quotidianamente le formule contenute nel suo libro degli incantesimi e custodisca gelosamente il proprio libro (a volte facendone più di una copia).

Memorizzare ed Evocare magie arcane

Un incantatore arcano necessita di meditare un'ora ogni giorno (solitamente al risveglio) e di riposare per almeno otto ore (senza interruzioni più lunghe di dieci minuti tra un'ora e l'altra) per recuperare gli incantesimi, e al momento di memorizzare i vari incantesimi, la sua scelta è limitata sia dalle magie che effettivamente conosce (ovvero che ha scritto nel proprio libro degli incantesimi), sia dal livello di potere massimo che padroneggia.

Se un incantatore utilizza magie poco prima di studiare nuovamente il suo libro, o mentre riposa (interrompendo il suo sonno), questo prosciuga le sue capacità magiche del giorno avvenire. In pratica, quando un incantatore arcano prepara gli incantesimi per il nuovo arco di tempo, tutti gli incantesimi che ha usato nelle ultime 8 ore contano nel suo nuovo limite giornaliero (ad esempio, se un mago può evocare tre incantesimi di 1° e due di 2°, e ne usa uno di 1° e uno di 2° entro 8 ore prima di ristudiarli nuovamente, allora ne dovrà studiare uno in meno di 1° e di 2°, poiché non ha risparmiato energie sufficienti).

Inoltre, alcune magie possono essere utilizzate anche per evocare un effetto completamente contrario a quello standard: queste magie vengono chiamate incantesimi inversi o invertiti. Per usare un incantesimo invertito, un incantatore arcano deve recitare la formula invertendo alcune parole con il loro opposto; non è quindi necessario memorizzare la magia al contrario, ma si può invertirla direttamente sul momento. Inoltre, il mago non ha limitazioni per quanto riguarda l'uso di incantesimi invertiti, se non quelle imposte dalla sua coscienza (allineamento) in base alla situazione.

Limiti della Magia Arcana

La magia arcaica è una forma di energia meno limitante rispetto a quella divina, perché dipende dalle capacità individuali dell'incantatore che la utilizza invece che dal rapporto con una divinità (che è condizionato da un lato dalla personalità del sacerdote e dall'altro da quella dell'immortale). Per questo normalmente si ritiene che la magia arcaica sia la forma più pura e più potente di arte magica esistente in natura.

In termini di gioco, questo si riflette sulle possibilità degli incantatori arcani di creare incantesimi e oggetti magici, possibilità che sono limitate solo dalla quantità di denaro disponibile (per la ricerca e la creazione magica si faccia riferimento al Capitolo 7), dal livello dell'incantatore e dall'approvazione del DM. In generale, gli incantatori arcani possono creare qualsiasi tipo di magia, con l'esclusione di:

- **magie curative:** i maghi non hanno facile accesso alla capacità di guarire il corpo e in generale di prolungare la vita, area di dominio naturale degli immortali, e per questo essi non possono replicare nessuno degli incantesimi curativi e di resurrezione dei chierici;
- **magie di viaggio temporale:** i maghi non possono influenzare lo scorrere del tempo in alcun modo (*ferma tempo* e *velocità* accelerano infatti solo il metabolismo dell'individuo). Infatti i segreti del tempo nell'universo di Mystara sono di esclusivo dominio degli Immortali della Sfera del Tempo, e solo loro sono in grado di concedere la conoscenza di questi segreti agli individui più meritevoli;
- **magie di livello planetario:** i maghi non possono creare effetti che influenzino un'area più grande di 1,5 km per livello di potere, e non possono causare sconvolgimenti di livello universale o planetario utilizzando un incantesimo (per impedire la totale alterazione o distruzione di pianeti o specie e l'assoluto dominio da parte degli incantatori sulle altre creature);
- **magie clericali:** ad eccezione delle magie clericali già presenti nella lista delle tradizioni arcaiche (es. *animazione dei morti*, *vista rivelante*, *protezione dal male*), nessun altro incantesimo divino può essere replicato dalla magia arcaica se non tramite un *desiderio*. Se il DM lo permette, solo gli specialisti possono replicare incantesimi divini della loro stessa scuola ad un livello di potere superiore rispetto all'incantesimo clericale, o allo stesso livello se l'effetto viene in qualche modo ridotto (es. raggio o area d'effetto dimezzata, capacità ridotte, ecc.);
- **magie druidiche:** in generale, tutte le magie che influenzano la natura o gli animali dovrebbero restare dominio dei druidi, ovvero quei chierici che si specializzano nel venerare e proteggere la natura in tutti i suoi aspetti, salvo quelle già previste nella lista di incantesimi arcani comuni qui riportata.

Esiste un'ulteriore limitazione agli incantesimi che possono essere inventati dagli incantatori arcani, e riguarda la pericolosità degli effetti distruttivi riproducibili:

- incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima senza ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 6° livello o superiore;
- incantesimi che danno la morte immediata (in caso di mancato Tiro Salvezza) alla vittima, e causano ulteriori effetti secondari (in caso di favorevole TS) devono essere di 7° livello o superiore;
- incantesimi non mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono avere una durata limitata, oppure un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, o influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (4 per livello di potere) o una classe specifica;
- incantesimi mortali che non concedono alcun TS per essere evitati devono essere almeno di 6° livello, avere un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, e influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (al massimo 1 per livello di potere) o una classe specifica;
- il danno massimo quantificabile che un singolo effetto magico può causare ad una creatura deve essere di 20d6 danni. L'unica eccezione ammessa è lo *sciame di meteorite* (9° livello), che può arrivare a causare fino a 40d6 danni ad un singolo essere nelle condizioni ideali.

Infine, occorre specificare alcuni punti che riguardano la permanenza di certi effetti magici:

- nessun incantesimo che dia un bonus magico di qualsiasi tipo ad un'arma o a un'armatura, o che potenzi le caratteristiche di un individuo, può essere abbinato ad un incantesimo di *permanenza* (deve essere temporaneo);
- nessun incantesimo di 8° e 9° livello di potere può essere associato ad una *permanenza*, a meno che non venga indicato esplicitamente il contrario nella descrizione;
- nessun incantesimo che acceleri la velocità corporea di un individuo può essere reso permanente, se non si vuole creare scompensi che possono portare alla morte della creatura influenzata (ogni round dopo la prima mezzora in questo stato infatti, occorre effettuare un TS Corpo o perire per lo choc corporeo);
- nessuna magia di durata istantanea o permanente, o che dipende dalla concentrazione dell'incantatore, può essere resa permanente.

Per concludere, è importante ricordare che le regole soprastanti devono essere sempre e comunque integrate dalla saggezza e dal buon senso del Master. Se infatti venisse introdotto un incantesimo che, pur rispettando le regole sopraccitate, si rivelasse troppo potente (o squilibrante nel caso venisse reso permanente), il DM ha sempre l'ultima parola su ciò che è o non è possibile fare con gli incantesimi.

Armature e Fallimento Arcano

Qualsiasi incantatore arcano può proteggersi indossando un'armatura, ma dato che non è mai stato addestrato a portarla e che essa costituisce una barriera tra il suo corpo e le energie magiche esterne, egli andrà incontro a grossi impedimenti rispetto alla sua capacità di evocare, plasmare e controllare la magia. In base al tipo di protezione indossata e di materiale con cui è fatta, il mago ha sempre una certa probabilità di fallimento arcano, ovvero una possibilità che i suoi incantesimi non si manifestino e che l'energia magica vada sprecata, come riportato nella Tabella 1.1. In particolare, se i materiali con cui è fatta la protezione indossata appartengono al regno animale o vegetale, l'interferenza è minima (a parità di protezione offerta), rispetto invece alla barriera creata da protezioni ricavate da minerali e leghe metalliche.

I tessuti ricavati da fibre vegetali e animali sono gli unici che non distorcono il controllo dei poteri magici, e per questo vengono comunemente usati dagli incantatori arcani, che invece disdegnano le protezioni pesanti come armature e scudi.

Nota: questa regola opzionale dà anche ai maghi la possibilità di utilizzare armature e protezioni generiche, sacrificando la totale maestria delle energie magiche. Ogniquale volta un incantatore arcano evoca una magia mentre indossa un'armatura completa o parziale, c'è una certa probabilità che l'incantesimo fallisca e vada sprecato in base al materiale con cui è fatta la protezione indossata (tirare 1d100 e consultare la seconda colonna della Tabella 1.1); in caso di materiali diversi, si applica sempre la probabilità più sfavorevole. Inoltre, un'armatura completa riduce il punteggio di Destrezza del mago e impone una penalità a tutti i suoi attacchi, poiché egli non è abituato a muoversi e a combattere indossando corazze (si vedano le regole nel manuale *Armeria di Mystara*).

Tab. 1.1 – Probabilità fallimento arcano con corazze

<i>Materiale della corazza</i>	<i>% fallimento</i>
Fibre naturali *	–
Materiali magici **	10%
Pelli, Ossa e Gusci	20%
Legno e Corallo	30%
Metalli comuni e Leghe	40%

* **Fibre naturali:** si intendono sia fibre vegetali (come lino, cotone, canapa, iuta) che animali (cioè ricavate da pelo animale, come lana, seta, alpaca, cachemire e così via)

** **Materiali magici:** con questa definizione non si intendono le armature incantate, ma i materiali creati magicamente (come il vetracciaio e il legno pietrificato, o la seta indurita alchemicamente per fabbricare corazze aracnidi) e quelli alieni e rari (come adamantite, mithral e acciaio rosso).

Esempio: il mago Niklaus decide di tentare la sorte prima della battaglia e indossa una corazza di maglia in acciaio. In questo modo la sua probabilità di fallire ogni incantesimo sarà del 40%, e a causa della corazza avrà inoltre una penalità di -4 ai Tiri per Colpire e la sua Destrezza è limitata a 15.

Tabella 1.2 – Vincolare un famigliaio

	<i>Famiglio Animale</i>	<i>Famiglio Mostruoso</i>	<i>Famiglio Planare</i>
<i>Costo rituale</i>	50 m.o. per DV	300 m.o. per DV	1.000 m.o. per DV
<i>Incantesimo appropriato</i>	Evoca alleato animale (2°)	Evoca alleato mostruoso (4°)	Evoca alleato planare (6°)
<i>PF donati al famigliaio</i>	1d2	1d3+1	1d4+2
<i>DV base famigliaio (max 9 DV)</i>	Pari a Livello Evocatore	1/2 Livello Evocatore	1/3 Livello Evocatore
<i>Penalità prova Magia arcana</i>	-1 ogni 2 DV	-1 per DV	-2 per DV

Risultato prova Magia Arcana

<i>Fallim. Critico (1)</i>	<i>Fallimento</i>	<i>Successo 0-5 pt</i>	<i>Successo 6+ pt</i>	<i>Successo critico (20)</i>
-4	-2	+2	+4	+8

Se la creatura prevale, rifiuta di vincolarsi e scompare; se invece prevale l'evocatore, la creatura ne diventa il famigliaio. Se la creatura è intelligente e l'evocatore propone un vincolo con una scadenza temporale non superiore ai 5 anni, l'essere può accettare di diventare un famigliaio temporaneo, a patto che l'evocatore gli garantisca determinati vantaggi o doni. Nel caso queste promesse vengano disattese, il famigliaio nutrirà risentimento verso il padrone e farà di tutto per travisarne gli ordini, pur senza nuocerli direttamente. Si può tentare di vincolare un famigliaio solo una volta al mese, e se l'azione fallisce non si può ritentare con quel tipo di creatura finché l'evocatore non guadagna un nuovo livello di esperienza, anche se è possibile provare a vincolare esseri di altre specie.

Vincolare un Famiglio

Ogni incantatore arcano può scegliere di vincolare a sé una creatura come famigliaio, ovvero un servitore particolarmente fedele che condivide con l'incantatore un vincolo spirituale e telepatico. Si può avere un solo famigliaio legato a sé, indipendentemente dal tipo: se l'incantatore vuole cambiare famigliaio, deve lasciare libero quello attuale e procedere a trovare un nuovo candidato. Si possono vincolare famigliaio di tre tipi diversi: animali normali o giganti (famiglio animale), bestie fantastiche (famiglio mostruoso) o creature extraplanari di qualsiasi specie (famiglio planare).

Per poter vincolare un famigliaio, l'incantatore deve possedere i seguenti requisiti:

- possedere l'abilità generale *Magia Arcana*;
- possedere l'incantesimo di evocazione appropriato;
- avere sufficienti PE per non regredire di livello.

Prima di evocare la creatura, l'incantatore prepara un'offerta di cibo gradito ad essa (es. carne per una tigre, bacche e sangue per un pipistrello, e così via) e brucia un incenso speciale, avendo cura di mettervi una parte del corpo (pelo, scaglie, piume) dell'essere da richiamare. Il rituale dura sempre due ore e il costo richiesto varia in base al tipo di famigliaio (v. tabella 1.2), i cui Dadi Vita non possono superare una certa soglia in base al livello dell'evocatore (in assoluto non possono mai essere più di 9 DV a livello Adulto e non è possibile evocare esseri con meno DV della forma adulta, ad esempio una viverna da 5 DV anziché 7 DV).

È quindi necessaria una prova di abilità *Magia Arcana*, con penalità basata sul tipo di famigliaio richiamato, che indica se la preparazione è stata soddisfacente e il cui risultato influirà sul tentativo di vincolare a sé la creatura. Successivamente si usa l'incantesimo appropriato per richiamare l'essere (v. tabella 1.2), e mentre esso consuma il suo pasto, l'evocatore esercita la sua influenza per vincolarlo come famigliaio. Per conoscere la reazione della creatura occorre una prova contrapposta di Volontà: tirare 1d12 e aggiungere bonus Intelligenza, Saggezza e Carisma, mentre l'evocatore aggiunge anche il modificatore relativo al rituale compiuto e +2 se ha lo stesso Allineamento del famigliaio.

Se il vincolo ha successo, l'incantatore sacrifica permanentemente un numero di PE pari alle m.o. spese nel rituale e trasferisce temporaneamente un certo numero di Punti Ferita al famigliaio per stabilire il vincolo (v. tab. 1.2). Il famigliaio da questo momento obbedisce ad ogni ordine del suo evocatore, e considera il luogo ove è avvenuta la cerimonia di vincolamento come il suo rifugio mistico; è possibile cambiare il luogo del rifugio una volta per livello, compiendo un rito di un'ora che richiede ingredienti occulti del valore di 500 m.o. Per tre volte al giorno il mago può concentrarsi per evocare o rimandare il famigliaio al rifugio: l'essere compare sempre al suo fianco e può rimanere a servirlo senza limiti di tempo, e il mago può rimandarlo nel rifugio se il famigliaio è entro 9 metri sfruttando una delle tre evocazioni disponibili. Il padrone può anche usare un incantesimo di *evoca alleato* appropriato alla creatura per richiamare il proprio famigliaio se ha terminato le tre evocazioni giornaliere, e al termine della magia l'evocatore sceglie se far rimanere il famigliaio o farlo tornare al luogo da cui proveniva. Il padrone dovrebbe garantire alla

creatura cibo sufficiente e un riparo per sopravvivere, specialmente nel caso di famigli non abituati a procacciarsi il cibo da soli o lasciati in habitat a loro sconosciuti od ostili.

Il famiglio ha le caratteristiche e capacità della creatura di riferimento (quelli animali guadagnano i TS di un Guerriero di livello pari ai suoi DV), protegge il padrone a meno di ordini diversi, e può allontanarsi da lui senza limiti di distanza. Finché il famiglio resta entro un raggio di 3 km dal padrone, questi può concentrarsi per vedere e udire attraverso la creatura (astraendosi dai propri sensi), può comprenderne i pensieri (emozioni e pensieri semplici per i famigli animali) e conversare telepaticamente con essa, e persino far originare la propria voce dalla creatura per trasmettere messaggi a distanza. Il famiglio infine beneficia delle stesse protezioni offerte da incantesimi di Abiurazione attivi sul suo padrone finché rimane a 3 metri da lui.

L'incantatore può annullare il vincolo familiare con una cerimonia di un'ora senza alcun costo, liberando il famiglio dalla servitù e per vincolare una nuova creatura. Se il famiglio muore, il padrone ne è subito conscio a causa del contraccolpo psichico che lo stordisce per 1 round e deve effettuare un TS Magia con penalità pari alla metà dei DV del famiglio: in caso riesca, riacquista i Punti Ferita trasferiti al famiglio, ma se il TS fallisce, li perde permanentemente.

Se una magia di *distruzione del male, esilio o bandire* colpisce un famiglio, il suo padrone (ovunque si trovi) deve effettuare un TS Magia per evitare l'annullamento del vincolo: se il TS fallisce, l'evocatore riprende i PF donati alla creatura ma rimane stordito per 1 round per il contraccolpo. Incantesimi di *protezione dal male* tengono a distanza il familiare, mentre campi anti-magia influenzano le capacità magiche dei famigli ma non spezzano il loro legame col padrone. La creatura può cadere vittima di controllo magico da parte di terzi, ma non attaccherà mai direttamente il suo vero padrone.

Ogni famiglio acquisisce 1 DV aggiuntivo quando viene vincolato, e aggiunge 1 DV ulteriore per ogni livello guadagnato dal padrone dopo averlo vincolato (migliorando PF, BAB e TS in base ai suoi DV totali), elevandosi anche oltre i DV della forma adulta (es. la viverna evocata con 5 DV può arrivare ad avere 10 DV se il padrone guadagna 5 livelli), ma senza superare il limite della categoria a cui appartiene:

Animale: DV Adulto +6 (max 14 DV)

Mostruoso: DV Adulto +4 (max 12 DV)

Planare: DV Adulto +2 (max 10 DV)

Ciascun famiglio dà inoltre al proprio padrone un certo bonus finché il vincolo magico che li lega permane.

Famiglio animale: il padrone ottiene un bonus di +2 alla prova con un'abilità generale posseduta che appartenga a una delle due caratteristiche correlate alla specie animale.

Anfibi: Destrezza o Saggezza

Bovini: Forza o Costituzione

Canidi: Saggezza o Forza

Caprini: Costituzione o Destrezza

Cervidi: Carisma o Forza

Equini: Costituzione o Destrezza

Felini: Forza o Destrezza

Mustelidi: Destrezza o Forza

Primates: Intelligenza o Carisma

Rettili: Destrezza o Carisma

Roditori: Destrezza o Saggezza

Uccelli rapaci: Saggezza o Forza

Uccelli comuni: Intelligenza o Carisma

Ursini: Forza o Costituzione

Famiglio mostruoso: il padrone ottiene +1 al BAB naturale.

Famiglio planare: il padrone ottiene +1 ai tiri Iniziativa.

Il famiglio ottiene inoltre dei vantaggi in base al livello del suo padrone nel modo seguente (bonus cumulativi):

Tab. 1.3 – Vantaggi speciali del Famiglio in base al livello dell'evocatore

Liv. evocatore	Capacità di ogni famiglio	Famiglio animale	Famiglio mostruoso	Famiglio planare
3°-6°	Legame familiare	+1 BAB e danni	–	–
7°-10°	Abilità potenziata	Talento familiare	+1 BAB e danni	–
11°-15°	Arma magica: +1	+1 a tutti TS	Talento familiare	+2 BAB e danni
16°-20°	Seconda vita	+1 CA e VA	+1 CA e VA	+2 a tutti TS, Talento familiare
21°-25°	Arma magica: +2	+1 attacco/round	Talento familiare	+2 CA e VA, Talento familiare
26°+	Resistenza a Magia: +20%	+1 a tutti TS	+2 a tutti TS	+2 prove abilità, Talento familiare

- **Legame familiare:** finché sullo stesso piano di esistenza padrone e famiglio condividono i sensi più sviluppati tra i due (gradi *Percezione*), e ottengono un bonus di +1 alla CA o ad un tipo di TS; la scelta del bonus riguarda lo stesso campo per entrambi, modificabile solo vincolando un nuovo famiglio. Infine se il padrone sceglie di non migliorare il BAB del famiglio al progredire dei DV, egli ottiene un bonus alla prova di una sua abilità generale pari ai DV guadagnati dal famiglio (max +4), e il famiglio un egual bonus a un suo TS.
- **Abilità potenziata:** il famiglio ottiene 3 gradi bonus in un'abilità scelta dal padrone tra *Allerta, Istinto combattivo, Percezione, Schivare, Senso del pericolo, Sorpresa*.
- **Arma magica:** la creatura colpisce come fosse un'arma col bonus indicato, o somma il bonus nel caso l'essere colpisca già come arma magica (es. se il famiglio colpisce come arma +1, quando il padrone raggiunge l'11° livello il famiglio colpisce come +2).
- **Seconda vita:** il famiglio ignora un attacco che causa danni mortali o un TS fallito che comporterebbe la sua morte; una volta usata, la capacità si ripristina ogni volta che il padrone guadagna un nuovo livello d'esperienza.

- **Resistenza alla magia:** il famiglio guadagna +20% di Resistenza alla Magia contro incantesimi ed effetti magici ostili, cumulativo con RM razziale della creatura.

Tab. 1.4 – Talenti Familiari

Talento	Riferimento
Attacco fulmineo	Guerriero
Attacco poderoso	Guerriero
Condivisione arcana	v. sotto
Critico migliorato	Guerriero
Eludere	Ladro
Evitare colpi critici	Guerriero
Fisico temprato	Guerriero
Incalzare	Guerriero
Prontezza di riflessi	Guerriero
Resistenza elementale	v. sotto
Robustezza innata	v. sotto
Sensi allertati	v. sotto
Spirito di sacrificio	v. sotto

Guerriero: fare riferimento all'omonima Abilità Marziale del Guerriero descritta nel manuale *Classi di Mystara*.

Ladro: fare riferimento all'omonima Abilità Furtiva del Ladro descritta nel manuale *Classi di Mystara*

Legenda

Condivisione arcana: quando evoca un incantesimo di livello appropriato al suo tipo di famiglia (1°-2° per animali, 1°-4° per mostruosi, 1°-6° per planari), il padrone può decidere che esso abbia effetto anche sul famiglia, finché questi si trova entro 3 metri; sono esclusi effetti generati da oggetti magici o poteri sovranaturali dell'incantatore, ma è possibile condividere anche quegli incantesimi che normalmente non avrebbero effetto su creature della specie del familiare. In aggiunta, il padrone può usare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio se stesso (raggio zero) sul suo famiglia, sempre che questo si trovi entro 3 metri durante l'evocazione, e in tal caso l'incantesimo influenzerà solo il famiglia. Infine, il padrone può far originare incantesimi di contatto direttamente dal famiglia anziché dalle proprie mani.

Resistenza elementale: resistenza permanente identica all'omonimo incantesimo clericale di 2° valida per un tipo di elemento tra fuoco, gelo ed elettricità. Non è possibile rendere la creatura resistente ad un elemento a cui è vulnerabile.

Robustezza innata: il famiglia guadagna 2 PF aggiuntivi per ogni DV posseduto.

Sensi allertati: il famiglia ottiene 3 gradi gratuiti nelle abilità *Percezione* e *Senso del pericolo* e può negare di essere vittima della Sorpresa una volta al giorno.

Spirito di sacrificio: una volta al giorno, il padrone può trasferire la metà dei PF persi da un attacco al suo famiglia per ridurre i danni subiti, o viceversa il padrone può scegliere di subire metà dei PF arrecati al suo famiglia per proteggerlo.

Scuole di Magia e Specializzazione

Ogni incantatore arcano distingue tra scuola e tradizione arcana per differenziare tra incantesimi che hanno in comune effetti o obiettivi (scuole) e una lista di magie caratteristiche di determinate culture o accademie magiche (tradizioni).

Maghi, Teurghi e Canalizzatori possono scegliere di specializzarsi in una delle scuole di magia (una facoltà che invece è preclusa alle altre classi arcane). Gli specialisti privilegiano una scuola sulle altre e grazie alla loro devozione a questa disciplina acquisiscono diversi vantaggi. Dal momento in cui decide di specializzarsi, la scelta dell'incantatore è irrevocabile, e ciò avviene solo studiando tomi sull'argomento o dietro l'insegnamento di un maestro specialista per un periodo di almeno 3 mesi; se il soggetto decide poi di abbandonare la specializzazione perde il 5% dei suoi PE attuali.

Esistono otto diverse Scuole della magia arcana, e ciascun incantesimo appartiene ad una e una sola di queste scuole, con l'unica eccezione di *desiderio*, non associato ad alcuna. Di seguito vengono elencate le scuole in ordine alfabetico con una descrizione delle loro peculiarità (fare riferimento a queste descrizioni per capire a che tipo di scuola può appartenere ogni nuovo incantesimo che si vuole creare), mentre la tabella seguente indica il numero totale di magie per ogni scuola, considerando quelle presentate in questo tomo.

Abi	Amm	Div	Evo	Ill	Inv	Nec	Tra
69	53	59	86	56	63	61	148

Abiurazione: incantesimi che proteggono, bloccano o bandiscono creando barriere fisiche o magiche, negando caratteristiche fisiche o magiche e danneggiano i trasgressori. Da notare che se l'abiurazione crea una barriera che tiene certi tipi di creature alla larga, la barriera non può essere forzata per spingere via quelle creature. Se si forza la barriera, si sente una pressione evidente, e se si continua a forzare, la barriera si dissolve (ad esempio nel caso del *cerchio di protezione dal male*). Lo specialista è chiamato Abiuratore.

Ammaliamento: incantesimi che infondono al ricevente qualità carismatiche attraverso cui influenzare il comportamento di terzi o gli permettono di controllare la mente altrui. Tutti gli ammalamenti sono incantesimi che influenzano la mente con una fascinazione (rendendo l'incantatore più affabile e convincente per le vittime), una compulsione (forzando il comportamento del bersaglio) o un'alterazione della memoria (cancellandone o modificandone i ricordi). Lo specialista è chiamato Ammaliatore.

Divinazione: incantesimi che rivelano, raccolgono o permettono lo scambio di informazioni e conoscenze, smascherano le illusioni e scoprono cose nascoste. Lo specialista è chiamato Divinatore.

Evocazione: incantesimi che portano creature o oggetti all'incantatore (convocazione), manipolano la materia per creare un elemento o un essere (creazione), o permettono lo spostamento istantaneo (trasporto). Le convocazioni portano cose o esseri che al termine della magia o una volta morti tornano nel loro piano d'origine, e che non possono sfruttare eventuali poteri propri di convocazione. Le creazioni materializzano oggetti o creature per un certo periodo o in maniera permanente. I trasporti invece permettono di percorrere grandi distanze in pochissimo tempo o di superare le barriere planari. Lo specialista è chiamato Evocatore.

Illusione: incantesimi che alterano la percezione (mente o sensi) o creano immagini false. Le illusioni possono creare immagini che sembrano reali ma esistono solo nella mente della vittima (allucinazioni), possono creare una falsa sensazione (finzioni), modificare le caratteristiche di cose, luoghi o persone per farle scomparire o apparire diverse (mascheramento), oppure creare effetti parzialmente reali sfruttando l'energia della Dimensione dell'Incubo (trame e ombre). Lo specialista è chiamato Illusionista.

Invocazione: incantesimi che manipolano l'energia o creano energia dal nulla. Gli effetti di queste magie sono spesso spettacolari e dannosi, di durata istantanea o permanente. Lo specialista è chiamato Invocatore.

Necromanzia: incantesimi che manipolano, creano o distruggono la vita o la forza vitale. Gli incantesimi riguardano i non-morti, l'energia negativa e necrotica, la forza vitale e l'anima degli esseri. Lo specialista è chiamato Necromante.

Trasmutazione: incantesimi che modificano le caratteristiche fisiche del bersaglio, le proprietà di esseri, cose o condizioni. Lo specialista è chiamato Trasmutatore.

Vantaggi della Specializzazione

Uno specialista è in grado di evocare gratuitamente un incantesimo in più della propria scuola per ogni tre livelli di potere rispetto al massimo numero di magie usabili al giorno, quindi uno in più tra il 1° al 3°, uno tra il 4° e il 6°, e uno tra il 7° e il 9°, senza bisogno di sceglierlo in anticipo ma utilizzando uno di quelli della propria scuola scritto sul suo libro.

Ogni specialista guadagna un bonus di +1 a tutti i TS contro magie della propria scuola, mentre impone una penalità di -1 ai TS per evitare effetti da lui creati basati sulla sua scuola di specializzazione. L'unica eccezione la fanno gli Abiuratori, che guadagnano un bonus di +1 ai TS per resistere a qualsiasi incantesimo e un bonus di +10% per dissolvere magie, e i Divinatori, che hanno un bonus di +2 ai TS contro effetti di Illusione e impongono un -2 ai TS per evitare magie divinatorie. Inoltre, gli effetti della propria scuola sono sempre considerati "comuni" per determinare la penalità alla prova d'abilità per creare incantesimi o oggetti magici (vedi Capitolo 7).

Giunto al 9° livello, uno specialista riesce a manipolare l'energia della propria scuola in maniera sorprendente producendo effetti particolari.

Abiuratore: le magie di abiurazione sono difficili da annullare (-30% alla probabilità) e la durata aumenta del 50%.

Ammaliamento: i suoi incantesimi ammaliatori sono più difficili da dissolvere (-20%) e guadagna +2 a prove di Carisma nei confronti delle sue vittime in ogni circostanza.

Divinatore: può superare barriere che bloccano divinazioni con prova di Saggezza con penalità pari al livello della magia (tentativo possibile 1 volta per effetto).

Evocatore: considera l'incantatore come se avesse 3 livelli in più per determinare le variabili di magie di Evocazione.

Illusionista: i suoi incantesimi di Illusione sono più difficili da dissolvere (-20%) o contrastare (malus al TS diventa -2).

Invocatore: può modificare a piacimento l'energia originale dell'invocazione scegliendo tra fuoco, gelo e elettricità.

Necromante: controlla non-morti come chierico di pari livello e i suoi incantesimi negromantici si rafforzano se rischia la morte (-1 al TS per resistere sotto 50% dei PF totali).

Trasmutatore: può modificare la propria forma una volta al round entro i limiti dell'incantesimo senza interromperlo (anche riprendere la forma originale e poi ritrasformarsi).

Svantaggi della Specializzazione

La filosofia degli specialisti impone che rinuncino ai poteri di una scuola considerata opposta. In pratica, gli specialisti non possono apprendere più di un incantesimo per livello di potere che appartenga alla scuola proibita, e sono limitati ad usare al massimo un oggetto magico con poteri della scuola proibita. Lo schema seguente illustra le opposizioni standard tra le scuole di magia esistenti:

Abiurazione – Invocazione
 Ammaliamento – Negromanzia
 Divinazione – Illusione
 Evocazione – Trasmutazione

ELEMENTALISMO

L'elementalista è un tipo di mago che si specializza nella comprensione e nell'uso di magie legate ad un determinato elemento, attingendo alle forze elementali per aumentare il proprio potere. La dottrina dell'elementalismo nacque millenni orsono sul pianeta d'origine degli alphetiani, e rimase per secoli la filosofia di base degli incantatori alphetiani, che anziché specializzarsi nelle otto scuole classiche della magia, sceglievano di votarsi ad una delle quattro scuole di elementalismo. La teoria delle opposizioni elementali purtroppo portò gli alphetiani alla catastrofe, poiché la disputa filosofica per stabilire quale dei quattro elementi primari dell'universo fosse il più potente, finì col trasformarsi in una vera e propria guerra civile tra Seguaci dell'Aria e del Fuoco, che causò infine la distruzione di Vecchia Alphetia e l'esilio dei superstiti. Gli alphetiani che giunsero su Mystara compresero che avrebbero dovuto lasciarsi alle spalle le vecchie filosofie elementali, e convertirono la loro sapienza magica sulla base delle caratteristiche del loro nuovo pianeta d'adozione. Ciononostante, l'elementalismo venne tramandato come disciplina da diverse sette e oggi è una tradizione misterica piuttosto diffusa anche se riservata a pochi iniziati, spesso collegata all'Arte Segreta dell'Elementalismo (vedi sezione *Le Arti Segrete di Mystara* nel capitolo 3). L'elementalismo è diffuso e radicato in particolare nei Principati di Glantri, in Ochalea, in Ylaruam e a Thyatis, mentre nell'Impero Alphetiano viene ancora visto con sospetto. Per questo gli elementalisti cercano di essere discreti riguardo la loro dottrina, pur usando i poteri derivanti a loro vantaggio.

Scuole Elementali di Specializzazione

Aria, acqua, terra e fuoco costituiscono la base delle quattro scuole elementari. Ogni elemento ha un proprio opposto, un elemento su cui domina ed uno da cui è dominato. Ad ogni elementalista è proibito imparare incantesimi e utilizzare oggetti magici legati al proprio elemento opposto.

Acqua: la magia elementale dell'Acqua si basa sulla forza e la malleabilità di ogni genere di liquido. La maggior parte degli elementalisti dell'Acqua sono individui calmi ma risoluti, e hanno potere sui liquidi e sul ghiaccio. L'Acqua si oppone alla Terra, domina il Fuoco ed è dominata dall'Aria.

Aria: la magia elementale dell'Aria riguarda ogni genere di gas e vapore, nonché il volo e la gravità. Gli elementalisti dell'aria sono spesso altezzosi e fieri sostenitori della libertà individuale, tanto da rasentare l'anarchia. L'Aria si oppone al Fuoco, domina l'Acqua ed è dominata dalla Terra.

Fuoco: la magia elementale del Fuoco è temibile e difficile da controllare, basandosi sull'elemento potenzialmente più distruttivo e instabile. Gli elementalisti del fuoco sono spesso altrettanto imprevedibili e avventati, amanti degli effetti spettacolari e distruttivi. Il Fuoco si oppone all'Aria, domina la Terra ed è dominato dall'Acqua.

Terra: la magia elementale della Terra permette di creare barriere fisiche durevoli, e plasmare la roccia e la terra a proprio piacimento. Molti di questi incantesimi sono di natura difensiva, e il carattere rigido e pragmatico di questi elementalisti rispecchia il loro elemento. La Terra si oppone all'Acqua, domina l'Aria ed è dominata dal Fuoco.

Poteri dell'Elementalista

L'elementalista, in quanto mago specializzato, impone una penalità di -1 ai TS per evitare effetti da lui creati basati sul suo elemento e riceve un modificatore ai suoi TS contro effetti legati agli elementi:

- +1 TS contro effetti del suo stesso elemento
- -1 TS contro effetti dell'elemento opposto
- +2 TS contro effetti dell'elemento dominato
- -2 TS contro effetti dell'elemento dominante

Ogni elementalista è in grado di evocare gratuitamente un incantesimo in più del proprio elemento ogni tre livelli di potere rispetto al massimo numero di magie usabili al giorno. Le magie offensive del suo elemento provocano sempre 1 PF in più per dado e tutti gli incantesimi basati sul suo elemento sono considerati "comuni" ai fini della ricerca magica (vedi Capitolo 7). Tuttavia, egli deve rinunciare a tutti gli incantesimi e agli oggetti legati alla scuola elementale opposta, né può specializzarsi nelle scuole tradizionali.

L'elementalista può anche **amplificare gli incantesimi elementali**. Una volta al giorno, egli può usare un incantesimo del suo elemento come se fosse un incantatore di 3 livelli di esperienza superiore. La decisione deve essere annunciata prima di evocare l'incantesimo e questo effetto aumenta tutte le variabili della magia legate al livello dell'incantatore. Questo potere non permette all'elementalista di usare magie di un livello a cui non ha normalmente accesso.

Infine, a partire dal 15° livello l'elementalista può **controllare gli elementali** evocati appartenenti alla propria scuola senza bisogno di mantenere la concentrazione.

LISTA DEGLI INCANTESIMI ELEMENTALI

Di seguito vengono riportati gli elenchi riassuntivi di tutti gli incantesimi legati ai quattro elementi presenti in questo manuale (quelli *in italico sono invertiti*), con la sigla della scuola di appartenenza a fianco. Nel caso di incantesimi creati ex novo, solo se il DM valuta che l'effetto è davvero collegato ad uno degli elementi esso può essere considerato magia elementale.

CAPITOLO 1: MAGIA ARCANNA

ACQUA (47 incantesimi)

Primo Livello

1. Contrastare elementi: freddo (Ab)
2. Esplosione elementale: acqua (Ev)
3. *Evaporazione magica* (Tr)
4. Galleggiare (Tr)
5. Pioggia magica* (Tr)
6. Raggio elementale: congelante (In)

Secondo Livello

1. *Affondare* (Tr)
2. Dardo elementale ghiacciato (In)
3. Nuotare* (Tr)
4. Soffio arcano: gelo (In)

Terzo Livello

1. Arma potenziata: gelida (Tr)
2. Cono di gelo (In)
3. Controllo degli elementi: acqua (Tr)
4. Forma liquida (Tr)
5. Respirare elemento: Acqua (Tr)
6. Simulacro liquido (Ev)
7. Trasmutare liquidi (Tr)

Quarto Livello

1. *Aria liquida* (Tr)
2. Forma glaciale (Tr)
3. Lancia di ghiaccio (In)
4. Muro d'acqua (In)
5. Muro di ghiaccio (In)
6. Nebbia solida (Ev)
7. Scudo elementale: gelido (Ab)
8. Strali elementali: ghiacciati (In)
9. Tempesta di ghiaccio (In)
10. Trasmutazione acqua (Tr)

Quinto Livello

1. Distorsione elementale sott'acqua (Tr)
2. Evoca elementali dell'Acqua (Ev)
3. Forma elementale: Acqua (Tr)
4. Onda elementale: gelo (In)
5. Potere elementale: Acqua (Ev)
6. Trappola di ghiaccio (Ab)

Sesto Livello

1. Controllare i liquidi (Tr)
2. Controllare le correnti (Tr)
3. Nebbia acida (Ev)
4. Protezione elementale estesa da Acqua (Ab)
5. Sfera raggelante (In)
6. Viaggio elementale: Acqua (Ev)

Settimo Livello

1. *Agitare le acque* (Tr)
2. Calmare le acque* (Tr)
3. Controllare elementali: Acqua (Am)
4. Pioggia acida (Ev)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Acqua (Tr)
2. Ghiaccio perenne (In)

Nono Livello

1. Maremoto (Ev)
2. Raggio polare (In)

ARIA (47 incantesimi)

Primo Livello

1. Aria leggera (Tr)
2. Caduta morbida (Tr)
3. Esplosione elementale: aria (Ev)
4. Fluttuare (Tr)
5. Illusione minore (Il)
6. Onda sonora (In)
7. Spinta possente (In)
8. Vento sussurrante (Di)

Secondo Livello

1. Folata di vento (In)
2. Levitazione (Tr)
3. Muro di vuoto (In)
4. Nube maleodorante (Ev)

Terzo Livello

1. Arma potenziata: vibrante (Tr)
2. Climatizzare ambiente (Tr)
3. Controllo degli elementi: Aria (Tr)
4. Creare aria (Ev)
5. Forma gassosa (Tr)
6. Respirare elemento: Aria (Tr)
7. Rombo di tuono (In)
8. Volare (Tr)

Quarto Livello

1. Acqua aeriforme (Tr)
2. Creare atmosfera (Ev)
3. Muro di vento (In)
4. Raffica di vento (In)
5. Tromba d'aria (Ev)

Quinto Livello

1. Distorsione elementale in aria (Tr)
2. Evoca elementali dell'Aria (Ev)
3. Forma elementale: Aria (Tr)
4. Frusta di vento (In)
5. Nube mortale (Ev)
6. Onda elementale: pressione (In)
7. Potere elementale: Aria (Ev)
8. Veicolo incantato (Tr)

Sesto Livello

1. Controllare i venti (Tr)
2. Evanescenza (Tr)
3. Nube velenosa (Ev)
4. Protezione elementale estesa da Aria (Ab)
5. Viaggio elementale: Aria (Ev)

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Aria (Am)
2. Controllo del tempo atmosferico (Tr)
3. Nube esplosiva (Ev)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Aria (Tr)
2. Immaterialità (Tr)
3. Nave di nuvola (Ev)
4. Nube corrosiva (Ev)

Nono Livello

1. Ruggito possente (In)
2. Uragano (Ev)

FUOCO (48 incantesimi)

Primo Livello

1. Contrastare elementi: caldo (Ab)
2. Esplosione elementale: fuoco (Ev)
3. Mani brucianti (In)
4. Raggio elementale: incandescente (In)
5. *Raffreddare* (Tr)
6. Riscaldare* (Tr)

Secondo Livello

1. Alterare fuochi normali (Tr)
2. Dardo elementale infuocato (In)
3. Fiamma magica (In)
4. Occhi di bragia (In)
5. Pirocinesi (In)
6. Rune esplosive (Ab)
7. Sfera incendiaria (In)
8. Soffio arcano: fuoco (In)

Terzo Livello

1. Arma potenziata: rovente (Tr)
2. Controllo degli elementi: Fuoco (Tr)
3. Palla di fuoco (In)
4. Respirare elemento: Fuoco (Tr)
5. Trappola di fuoco (Ab)

Quarto Livello

1. Ali della fenice (Ev)
2. Attacco solare (In)
3. Forma fiammeggiante (Tr)
4. Muro di fuoco (In)
5. Passaggio nella lava (Ab)
6. Scudo elementale: ardente (Ab)
7. Strali elementali: infuocati (In)

Quinto Livello

1. Distorsione elementale nella lava (Tr)
2. Evoca elementali di Fuoco (Ev)
3. Fiamma purificatrice (In)
4. Forma elementale: Fuoco (Tr)
5. Onda elementale: fuoco (In)
6. Potere elementale: Fuoco (Ev)
7. Traccia di fuoco (Di)

Sesto Livello

1. Fiamma di giustizia (Di)
2. Tentacolo infuocato (In)
3. Protezione elementale estesa da Fuoco (Ab)
4. Roccia in lava (Tr)
5. Viaggio elementale: Fuoco (Ev)

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Fuoco (Am)
2. Fuoco dilaniante (In)
3. Palla di fuoco ritardata (In)
4. Ragnatela infiammante (In)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Fuoco (Tr)
2. Morte esplosiva (In)
3. Pietre incandescenti (Tr)
4. Pioggia di fuoco (In)

Nono Livello

1. Furia infuocata (In)
2. Sciame di meteore (In)

TERRA (47 incantesimi)

Primo Livello

1. Esplosione elementale: terra (Ev)
2. Fossa intrappolante (Tr)
3. Localizzare minerali (Di)
4. Proiettili magici (Tr)

Secondo Livello

1. Mani di pietra (Tr)
2. Stretta rocciosa (Ev)

Terzo Livello

1. Controllo degli elementi: Terra (Tr)
2. Forma sabbiosa (Tr)
3. Pugno di roccia (Ev)
4. Respirare elemento: Terra (Tr)
5. *Rocce in sassi* (Tr)
6. Sassi in rocce* (Tr)

Quarto Livello

1. Fauci della terra (Ev)
2. Parete di roccia (Ev)
3. Passa pareti (Tr)
4. Passa roccia (Ev)
5. Scolpire pietra (Tr)

Quinto Livello

1. Dissoluzione* (Tr)
2. Distorsione elementale sotto terra (Tr)
3. Evoca elementali della Terra (Ev)
4. Forma elementale: Terra (Tr)
5. *Indurire* (Tr)
6. Muro di pietra (Ev)
7. Onda elementale: sabbia (In)
8. Pelle di pietra (Ab)
9. Porta di roccia (Tr)
10. Potere elementale: Terra (Ev)

Sesto Livello

1. Carne in pietra* (Tr)
2. Creare pietra (Ev)
3. *Lava in roccia* (Tr)
4. *Pietra in carne* (Tr)
5. Protezione elementale estesa da Terra (Ab)
6. Terre mobili (Tr)
7. Viaggio elementale: Terra (Ev)

Settimo Livello

1. Controllare elementali: Terra (Am)
2. Controllo della gravità (Tr)
3. Roccia (Tr)
4. Trasporto via roccia (Ev)

Ottavo Livello

1. Aura elementale: Terra (Tr)
2. Corpo di sabbia (Ne)
3. Pietre incandescenti (Tr)

Nono Livello

1. Armata di pietra (Tr)
2. Cristallizzare (Tr)
3. Fiume di sabbia (Ev)
4. Imprigionare: sepoltura (Ab)
5. Pietrificazione di massa (Tr)
6. Sciame di meteore (In)

Lista di Incantesimi per Scuole di Magia

Di seguito vengono presentati tutti gli incantesimi arcani conosciuti in base al livello di potere, suddivisi per scuole. Gli incantesimi includono quelli comuni descritti nella *Rules Cyclopeda*, quelli introdotti nei supplementi ufficiali per Mystara editi dalla TSR, e quelli aggiunti dagli autori di questo manuale. Gli incantesimi invertibili vengono elencati due volte: quelli affiancati da un asterisco sono la versione normale, mentre quelli in *italico* sono la forma inversa.

TAB. 1.5.1 – INCANTESIMI DI PRIMO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione
1	Barriera impermeabile	Charme persone	Analizzare	Cavalcatura fatata	Aura dissimulante	Dardo incantato	Guarigione necromantica	Aiuto domestico
2	Contrastare elementi	Esitazione	Bussola	Esplosione elementale	Camuffamento	Disco levitante	Simbolo di debolezza	Aria leggera
3	Guardiano naturale	Oratoria	Individuare il magico	Servitore invisibile	Celarsi ai non-morti	Luce magica*	Soffocare	Arma ritornante
4	Protezione dal male	Parola del comando	Individuare non-morti	Sputo acido	Illusione minore	Luci fatate	Sussurro maledetto	Caduta morbida
5	Scudo magico	Sonno	Intuizione		Manto del terrore	Mani brucianti	Tocco del ghoull	<i>Colla</i>
6	Sigillo arcano	Stordire	Lettura dei linguaggi		Mentire	Onda sonora	Tosse spastica	Colorare*
7			Lettura del magico		Nascondere tracce	Raggio elementale		Dardo infallibile
8			Localizzare minerali		Spruzzo colorato	Spinta possente		Equilibrio marinaro*
9			Localizzare specie			Stretta folgorante		<i>Evaporazione magica</i>
10			Lungavista			<i>Tenebre magiche</i>		Fluttuare
11			Ricerca informazioni					Fossa intrappolante
12			Vento sussurrante					Galleggiare
13								<i>Gambe molli</i>
14								<i>Inciampare</i>
15								Intralciare
16								Lungopasso*
17								Movimenti del ragno
18								Pioggia magica*
19								Prestigigitazione
20								Proiettili magici
21								<i>Raffreddare</i>
22								Riscaldare*
23								<i>Scolorire</i>
24								Unto*

TAB. 1.5.2 – INCANTESIMI DI SECONDO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione
1	Allarme magico	Charme animali	ESP	Corda magica	Bocca magica	Dardo accecante	Cadavere ambulante	<i>Affondare</i>
2	Apnea	Controllare umanoidi	Individuare costruzioni nascoste	Creare proiettili	Creazione spettrale	Dardo elementale	Indebolire non-morti*	Alterare fuochi normali
3	Barriera riflettente	Estasi	Individuare il male	Evoca alleato animale	Immagini illusorie	Fiamma magica	Mano spettrale	Arma magica
4	Cerchio di simulazione	Paura	Lingua animale	Freccia acida	Invisibilità	Folata di vento	Morte apparente	Capacità temporanea
5	Chiavistello magico	Risata incontenibile	Localizzare oggetti	Nube maleodorante	Maschera di morte	Muro di vuoto	<i>Potenziare non-morti</i>	Carenare
6	Protezione mentale	Simbolo di stordimento	Vedere l'invisibile	Ragnatela	Mimetismo	Occhi di bragia	Raggio di indebolimento	Colpo sicuro
7	Rune esplosive	Zona di verità	Verità del sangue	Smaterializzazione	Sfocatura	Pirocinesi	Tocco devastante	Elasticità
8	Scudo deflettente		Visioni della memoria	Stretta rocciosa	Silenzio individuale	<i>Raggio di luna</i>		Fusione corporea
9					Trama ipnotica	Raggio di sole*		Guardia notturna
10						Sfera incendiaria		Levitazione
11						Soffio arcano		Mani di pietra
12								<i>Marcire</i>
13								Nuotare*
14								Rifocillare
15								Rinnovare*
16								Scassinare
17								Scolpire legno

TAB. 1.5.3 – INCANTESIMI DI TERZO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necroman.	Trasmutazione
1	Barriera elettrica	Amnesia	Comunicazione	Contenitore magico*	Allucinazione mortale	Cono di gelo	Distuggere non-morti*	Arma elementale
2	Cerchio di protezione dal male	Blocca persone	Custode vigile	<i>Contenitore maledetto</i>	Iscrizione segreta	Fulmine magico	Dolore mortale	Climatizzare ambiente
3	Concentrazione	Controllare animali	Identificare specie	Creare aria	Muro illusorio	Luce perenne*	<i>Guarire non-morti</i>	Controllo degli elementi
4	Dissolvi magie	Simbolo di paura	Lingue	Munizioni inesauribili	Sfera di invisibilità	Palla di fuoco	Morso del vampiro	Fertilità*
5	Libera persone	Sonno fatato	Ombra strisciante	Pugno di roccia	Travestimento	Rombo di tuono	Rubare il respiro	Forma gassosa
6	Pelle di legno	Suggestione	Presagio	Sigillo del serpente		<i>Tenebre perenni</i>		Forma liquida
7	Protezione da proiettili normali		Spiare	Simulacro liquido				Forma sabbiosa
8	Riparo sicuro		Visione della morte	Spruzzo acido				Incantare dardi
9	Trappola di fuoco			Viceversa				Infravisione
10								Ingrandire*
11								<i>Lentezza</i>
12								Metamorfosi animale
13								Respirare elemento
14								Riflessi fulminei
15								<i>Rimpicciolire</i>
16								<i>Rocce in sassi</i>
17								Sassi in rocce*
18								<i>Sterilità</i>
19								Trasmutare liquidi
20								Velocità*
21								Volare

TAB. 1.5.4 – INCANTESIMI DI QUARTO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutazione
1	Aura difensiva	Charme mostri	Individuare mutaforma	Ali della fenice	Distorsione	Attacco solare	Contagio	Abilità eccezionale
2	Barriera naturale	Confusione	Localizzare creatura	Copia fedele	Illusione vegetale	Lancia di ghiaccio	Freccia nera	Abilità rubata
3	Cerchio mistico	Controllare emozioni	Mappa magica	Creare atmosfera	Invisibilità migliorata	Mano interposta	Maledizione	Acqua aeriforme*
4	Guscio rivelatore	Controllare piante	Occhi del morto	Creare tessuto	Mostro d'ombra	Muro d'acqua	Manipolazione corporea	<i>Aria liquida</i>
5	Passaggio nella lava	Ipnatismo	Occhio dello stregone	Entourage fantasma	Pensieri fittizi	Muro di fuoco	Possessione delle spoglie	Autometamorfosi
6	Runa di guardia	Simbolo di discordia	Scrutare	Evoca alleato mostruoso	Terreno illusorio	Muro di ghiaccio	Raggio vampirico	Conversione magica
7	Scaccia maledizioni		Seconda vista	Evoca rifugio	Terrori notturni	Muro di vento	Vincolo spirituale	Eroismo
8	Scudo elementale		Sesto senso	Fauci della terra		Raffica di vento		Forma bestiale
9			Vista penetrante	Museruola magica		Sfere elettrizzanti		Forma fiammeggiante
10				Nebbia solida		Strali elementali		Forma glaciale
11				Parete di roccia		Tempesta di ghiaccio		Gittata eccezionale
12				Passa roccia				Incantare oggetti
13				Porta dimensionale				Magnetismo
14				Tromba d'aria				Manipolazione vegetale
15				Vortice acido				Metamorfosi
16								Passa pareti
17								Pilota automatico
18								Scolpire pietra
19								Trasmutazione acqua
20								Trasparenza

TAB. 1.5.5 – INCANTESIMI DI QUINTO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinaz.	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione
1	Aura di sicurezza	Blocca mostri	Contattare piani esterni	Creare legno	Immagine persistente	Fiamma purificatrice	Animazione dei morti	Agilità felina*
2	Intercetta incantesimi	Comando inconscio	Déjà-vu	Creare mostri comuni	Incantesimo d'ombra	Frusta di vento	Aura spettrale	Consumare cinnabryl
3	Libertà	Controllare giganti	Lingua universale	Creazione minore	<i>Incubo</i>	Fulmine oscuro	Blocca non-morti	Dardo fatale
4	Lucchetto magico	Demenza precoce	Memoria	Distorsione elementale	Inganno	Onda elementale	Giara magica	<i>Debolezza</i>
5	Pelle di pietra	Dominare persone	Telepatia	Evoca elementali	Moltiplica immagine	Scarica di fulmini	Metamorfosi necromantica	Dissoluzione*
6	Schermo occultante	Imposizione	Traccia di fuoco	Muro di pietra	Sogno *		Oblio	<i>Fiacchezza</i>
7	Trappola di ghiaccio	Nebbia mentale	Vista rivelante	Nube mortale	Trama iridescente		Supplizio empatico	Forma elementale
8		Simbolo di amnesia		Pioggia di terrore	Visione falsa			Forza taurina*
9				Potere elementale				Frantumare
10				Teletrasporto				Fuoco d'assedio
11				Tunnel dimensionale				<i>Goffaggine</i>
12								<i>Indurire</i>
13								Ipervelocità
14								Penetrare le difese
15								Porta di roccia
16								Telecinesi
17								Tempra ferrea*
18								Trasformazione forzata
19								Trasmutare solidi
20								Veicolo incantato

TAB. 1.5.6 – INCANTESIMI DI SESTO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinaz.	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione
1	Ancora dimensionale	Alterare la memoria	Fiamma di giustizia	Amante fantasma	Fuorviare	Lampo solare	Creare non-morti	Alterazione della magia
2	Barriera anti-magia	Charme piante	Richiamo telepatico	Convocare*	Illusione programmata	Mano possente	Morte	Animare armi
3	Catene arcane	Controllare draghi	Vista arcana	Creare pietra	Nemesi	Sfera raggelante	Reincarnazione	Arma mortale
4	Gabbia di forza	Regressione mentale		<i>Disperdere</i>	Olografia	Tentacolo infuocato	Servizio mortale	Carne in pietra*
5	Globo di invulnerabilità	Suggestione di massa		<i>Divisione magica</i>	Ombra solida		Sguardo maledetto	Controllare i liquidi
6	Preservare			Duplicazione magica*			Simbolo di dolore	Controllare i venti
7	Protezione elementale estesa			Evoca alleato planare			Spaccaossa	Controllare le correnti
8	Spezzare incantamento			Muro di ferro				Controllo inerziale
9				Nebbia acida				Disintegrazione
10				Nube velenosa				Evanescenza
11				Salto dimensionale				Forma eterea
12				Sentiero dell'arcobaleno				<i>Lava in roccia</i>
13				Specchio comunicante				Legno pietrificato
14				Viaggio elementale				<i>Pietra in carne</i>
15								Porta magica
16								Rituale propiziatorio
17								Roccia in lava*
18								Terre mobili
19								Trasformazione

TAB. 1.5.7 – INCANTESIMI DI SETTIMO LIVELLO

	Abiuraz.	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necroman.	Trasmutazione
1	Bandire	Collare dell' asservimento	Conoscenza	Creare ferro	Animare ombre	Catena di fulmini	Controllare non-morti	Accumulatore magico
2	Barriera dimensionale	Controllare elementali	Copia incantesimo	Creare mostri magici	Cerchio fatato	Fuoco dilaniante	Fusione necromantica	<i>Agitare le acque</i>
3	Energia purificatrice	Danza	Mente collettiva	Creazione maggiore	Gemello d'ombra	Palla di fuoco ritardata	Lamento lugubre	Calmare le acque*
4	Epurare invisibilità	Esigere	Specchio del passato	Evoca oggetto	Incubo illusorio	Ragnatela infiamante	Risucchio vitale	Controllo della gravità
5	Pelle d'acciaio	Parola incapacitante		Nube esplosiva	Invisibilità di massa	Spada		Controllo del tempo atmosferico
6	Respingi incantesimi	Risonanza empatica		Pioggia acida	Velo			Metamorfosi naturale
7	Simulacro protettivo	Simbolo di follia		<i>Prigione dimensionale</i>				Risucchio magico
8				Rifugio dimensionale*				Roccia
9				Soccorso				Trasferire incantamento
10				Spostamento planare				Vascello incantato
11				Teletrasporto superiore				
12				Trasporto via roccia				
13				Vincolo planare				

TAB. 1.5.8 – INCANTESIMI DI OTTAVO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocaz.	Necromanzia	Trasmutaz.
1	Baluardo	Apertura mentale	Divinazione ultima	Creare acciaio	Impersonare	Ghiaccio perenne	Clonare	Alterazione spaziale
2	Barriera mentale	Charme di massa	Globo della sapienza	Nave di nuvola	Incantesimo d'ombra superiore	Mano stritolante	Corpo di sabbia	Attacco devastante
3	Campo di forza	Controllare viventi	Momento di prescienza	Nube corrosiva	Miraggio arcano	Morte esplosiva	Creare non-morti superiori	Aura elementale
4	Interdizione arcaica	Simbolo di sonno	Rivela locazioni	Teletrasporto di massa	Trama scintillante	Pioggia di fuoco	<i>Distuggi filatterio</i>	Corpo astrale
5	Schermo difensivo					Spruzzo prismatico	Filatterio vitale*	Forza dei giganti
6	Scudo da duello						Longevità	Immaterialità
7	Sfera protezione dalla magia						Orrido avvizzimento	Metamorfosi superiore
8							Parola accecante	Permanenza
9							Ricettacolo mistico	Pietre incandescenti
10							Vincolo necromantico	Ritardo
11								Vetracciaio

TAB. 1.5.9 – INCANTESIMI DI NONO LIVELLO

	Abiurazione	Ammaliam.	Divinazione	Evocazione	Illusione	Invocazione	Necromanzia	Trasmutazione
1	Annullare immunità	Dominare mostri	Assorbire conoscenze	Cancello	Illusione mortale	Furia infuocata	Alter Ego	Armata di pietra
2	Chiudi portale	Paralisi di massa	Mappa rivelatrice	Cerchio di teletrasporto	Realtà illusoria	Raggio polare	Controllare costrutti	Cambiaforma
3	Distruzione del magico	Parola soporifera	Previsione	Connessione	Ubiquità	Ruggito possente	Creare ibridi	Cristallizzare
4	Immunità			Creare qualunque mostro		Sciame di meteore	<i>Liberare l'anima</i>	Ferma tempo
5	Imprigionare			Fiume di sabbia		Spada di luce	Parola mortale	Pietrificazione di massa
6	Muro prismatico			Labirinto dimensionale		Tempesta di fulmini	Simbolo di morte	
7	Raggio anti-magia			Maremoto			Sonno maledetto	
8	Ripristinare			Sfera acida			Vincolare l'anima*	
9	Scudo entropico			Uragano				

Tradizioni Arcane

Le Tradizioni Arcane raccolgono tutti gli incantesimi comunemente noti agli incantatori di una certa regione o etnia, ovvero quelli che vengono insegnati nelle accademie di magia di determinate nazioni. La tradizione più antica è quella fatata: risale alla notte dei tempi, quando il Multiverso venne creato e quegli immortali che non avevano partecipato alla lotta tra Ordine e Caos divennero i Fatati, esseri ancora immortali ma dai poteri drasticamente ridotti. Furono le fate ad insegnare l'arte della magia a molte delle razze intelligenti che in seguito popolarono il Multiverso. Su Mystara invece, la prima tradizione fu creata molti millenni prima dell'ascesa della razza umana dai Carnifex, grandi carnosauri intelligenti evoluti dagli ultimi dinosauri che calcarono il suolo mystarano oltre centomila anni prima di Blackmoor. Questa tradizione è completamente scomparsa in seguito alla distruzione della civiltà carnifex a opera degli immortali, che rinchiusero i pochi sopravvissuti nei Pozzi dell'Esilio, un piano prigione ben sorvegliato dove razze o creature pericolose sono state confinate nel corso delle ere (vedi avventura *M3: Twilight Calling*). Successivamente con l'ascesa di umani e semi-umani intorno al 6000 PI, le tradizioni magiche cominciarono a moltiplicarsi, a partire da quella Elfica e Thoniana (la prima tradizione arcana fondata da un'etnia umana) fino alle più recenti tradizioni dell'ultimo millennio, come quella Glantriana e Thyatiana. A queste vanno aggiunte anche tradizioni che giunsero su Mystara quando popolazioni aliene si insediarono sul pianeta: quella Alphatiana, quella Herathiana (tipica degli aranea) e quella Laterrana (praticata dagli esuli fuggiti dal pianeta Laterre, nella Dimensione del Mito, e rifugiatisi nelle valli della magocrazia più famosa del Mondo Conosciuto).

Di seguito si propone una lista approssimativa delle tradizioni arcane attive su Mystara, con la data approssimativa della fondazione della tradizione tra parentesi e l'area in cui ciascuna è predominante. Si possono naturalmente trovare affiliati a una certa tradizione anche in altre zone, dato che molti incantatori sono avventurieri o amano esplorare regioni distanti in cerca di misteri o potere. Le *tradizioni in italico* sono considerate di basso livello magico, *quelle in grassetto italico* di alto livello, mentre le restanti sono di medio livello.

Alphatiana (4500 PI): Impero Alphatiano e colonie

Denagothiana (500 PI): Denagoth

Elfica (5000 PI): Alfheim, Alphatia, Cinque Contee, Costa Selvaggia, Davania, Glantri, Hule, Norwold, Reame Silvano, Regno d'Ombra, Thyatis, Wendar, elfi del Mondo Cavo

Fatata (millenaria): Mondo Fatato, ovunque su Mystara

Glantriana (800 DI): Darokin, Glantri

Herathiana (3500 PI): Herath, regioni aranea

Huleana (500 PI): Baronie Selvage, Hule, Terre di Mezzo

Hutaakana (1200 PI): Valle Hutaaka (Mondo Cavo)

Marina (2000 PI): Minrothad, regni sottomarini e isole

Mileniana (800 PI): Cathos e Vacros, Cestia, Città-stato davaniane, Minaea, Milenia (Mondo Cavo)

Nithiana (1500 PI): Nithia (Mondo Cavo), Thothia

Normanna (1800 PI): Norwold, Qeodhar, Terre del Nord

Ochalese (500 PI): Isola dell'Alba, Ochalea

Olteca (4000 PI): Azca e Colli Oltechi (Mondo Cavo)

Sindhi (500 DI): Sind, Shajhapur (Mondo Cavo)

Tanagoro (2000 PI): Isole delle Perle, Tanegioth, Tangor, Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zyxl

Thoniana (4500 PI): Thonia e Skothar settentrionale

Thyatiana (50 DI): Baronie Selvage, Darokin, Ierendi, Impero Thyatiano, Karamaikos

Traladarana (100 DI): Città-stato huleane, Darokin, Karamaikos

Traldar (1000 PI): Regni Traldar (Mondo Cavo)

Varellyana (200 PI): Davania centro-meridionale

Ylari (900 DI): Baronie Selvage, Ylaruam

Ogni incantatore arcano deve scegliere la propria tradizione di appartenenza in base alle sue radici storiche e culturali, e questa scelta influenzerà la sua capacità di creare oggetti magici e ricercare incantesimi. Infatti, per ciascuna tradizione esiste una lista di incantesimi dal 1° al 9° livello considerati "comuni" dai suoi membri. Gli incantesimi comuni sono più semplici da svelare tramite la ricerca magica, mentre per quelli non comuni (ovvero che non appartengono alla propria tradizione) il procedimento è più arduo (v. sezione "Ricerca incantesimi" nel Capitolo 7). L'incantatore può anche scambiare magie a lui note con formule di altre tradizioni, permettendo ad altri maghi l'accesso al proprio libro degli incantesimi in cambio di un simile favore, oppure comprarle (laddove sia possibile) o trovare pergamene e libri che contengano incantesimi delle altre scuole. Il DM dovrebbe variare gli incantesimi degli avversari dei PG tenendo conto della tradizione del PNG.

La lista di incantesimi di tradizione influenza anche la capacità di riconoscere gli effetti magici presenti negli oggetti con una prova di *Forgiatura magica* (si faccia riferimento alla regola spiegata nel *Manuale delle Abilità Generali*), poiché l'incantatore può riconoscere solo gli effetti comuni alla tradizione cui appartiene oppure alla scuola in cui si specializza.

Infine, in virtù della loro educazione arcana tradizionale, le classi del Mago e del Teurgo beneficiano anche di una capacità speciale associata alla propria Tradizione magica. La lista delle capacità speciali associate ad ogni tradizione mystarana viene data di seguito. Nel caso di altre tradizioni, il Master è incoraggiato a creare nuove capacità, tenendo conto che a tradizioni antiche dovrebbero corrispondere poteri più importanti e viceversa.

Alphatiana: Potenza elementale

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti di incantesimi basati sull'elemento Aria.

Denagothiana: Nemico prescelto

Gli elfi ricevono una penalità cumulativa di -1 ai TS per evitare gli effetti di ogni incantesimo della sua tradizione.

Elfica: Resistenza magica

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello e riceve un bonus cumulativo di +2 ai TS contro quell'incantesimo o contro effetti di oggetti incantati con quel potere.

Fatata: Incantesimo supremo

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale impossibile da contrastare col controincantesimo (il tentativo fallisce automaticamente) e che dimezza automaticamente la resistenza alla magia del bersaglio (ma viene ostacolato normalmente dall'anti-magia); è possibile cambiare l'incantesimo supremo ogni volta che il personaggio acquisisce un nuovo livello.

Glantriana: Incantesimo innato

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale che potrà usare gratuitamente una volta al giorno. L'incantesimo scelto si può cambiare solo una volta acquisito un nuovo livello.

Herathiana: Esperto Ammaliatore

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti di incantesimi di Ammaliamiento della sua tradizione.

Huleana: Esperto Illusionista

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti di incantesimi di Illusione della sua tradizione.

Hutaakana: Sapienza arcana

Bonus di +2 alla prova di *Magia arcana* per ricercare qualsiasi incantesimo.

Marina: Potenza elementale

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Acqua.

Mileniana: Incantesimi superiori

Gli incantesimi tradizionali del mago si considerano di un livello superiore rispetto al normale. Ciò non influenza le variabili della magia (danni, durata, ecc.), ma serve per stabilire la potenza di un controincantesimo che voglia contrastarli ed è utile per superare le difese delle creature immuni agli incantesimi fino ad un certo livello.

Nithiana: Potenza elementale

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Fuoco.

Normanna: Incantesimi in combattimento.

Il mago che subisce danni o viene disturbato mentre evoca un incantesimo beneficia di un bonus di +3 alla prova di *Concentrazione* per evitare di perderlo.

Ochalese: Raggio incrementato

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello il cui Raggio è raddoppiato; non ha effetto su incantesimi con raggio zero (incantesimi personali) o a tocco.

Olteca: Artefice arcano

Bonus di +2 alla prova di *Forgiatura magica* per incantare qualsiasi oggetto magico; se l'oggetto ha più poteri, il bonus si applica a ciascuna prova.

Sindhi: Efficacia potenziata

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello che impone -1 ai TS delle vittime per evitarne l'effetto.

Tanagoro: Durata incrementata

Il mago sceglie un incantesimo tradizionale per livello la cui durata non sia istantanea, permanente o 1 singolo round e ne raddoppia la durata.

Thoniana: Esperto Trasmutatore

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti di incantesimi di Trasmutazione della sua tradizione.

Thyatiana: Esperienza focalizzata

Il mago sceglie un numero di incantesimi tradizionali pari al suo bonus di Intelligenza che evoca come se avesse 2 livelli in più per determinarne tutte le variabili (danni, raggio, durata, area, ecc.) e ad ogni livello pari può scegliere un nuovo incantesimo focalizzato per sostituire uno dei precedenti.

Traladarana: Esperto Negromante

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti di incantesimi di Necromanzia della sua tradizione.

Traldar: Potenza arcana

Quando usa un incantesimo tradizionale, la resistenza alla magia o l'anti-magia parziale del bersaglio è ridotta del 20% (fino ad azzerarla); non ha effetto contro l'anti-magia al 100% (come una *barriera anti-magia*).

Varelyana: Potenza elementale

Penalità cumulativa di -1 ai TS delle vittime per evitare gli effetti degli incantesimi basati sull'elemento Terra.

Ylari: Incantesimo firma

Il mago sceglie un singolo incantesimo tradizionale a sua disposizione detto "incantesimo firma", che può cambiare ad ogni passaggio di livello a suo piacimento; il Tiro Salvezza per evitare o ridurre gli effetti dell'incantesimo firma ha una penalità cumulativa di base di -2.

Si possono fondare nuove tradizioni arcane miscelando gli incantesimi già esistenti in modo diverso, o creandone di nuovi, ma occorre sempre limitare ciascun livello ad un numero massimo di 15 incantesimi totali. Inoltre, affinché una nuova tradizione venga effettivamente fondata, occorre che almeno una dozzina di maghi seguano la stessa lista di incantesimi e progrediscano sino al 9° livello (il livello del titolo), per sancire ufficialmente la sua esistenza. Qualora l'ultimo esponente di una determinata tradizione morisse, con esso scomparirebbe anche la sua tradizione.

Se si vuole usare questo sistema anche per determinare il numero e il tipo di incantesimi di nuove tradizioni, si tenga presente il livello di diffusione della magia in una determinata campagna. È consigliabile infatti fare una lista con pochi incantesimi (8-10 per ciascun livello di potere) per campagne con poca magia o per culture in cui la magia non è molto diffusa (es. traladarani o tanagoro su Mystara), mentre per ambientazioni o culture in cui il livello di diffusione della magia è medio (es. Greyhawk o la cultura sindhi su Mystara) si può rimanere intorno ai 11-14 incantesimi conosciuti per livello. Nelle campagne dove la magia è più diffusa invece (es. Forgotten Realms o le culture magiche per eccellenza, ovvero l'Alphatia, Thyatis e la razza elfica), il numero oscilla da 14 a 16 incantesimi conosciuti per livello.

Vengono riportate di seguito diverse tabelle, ciascuna delle quali elenca gli incantesimi comuni di una determinata tradizione arcana. Si è cercato di proporre esempi di culture mystarane per ognuno dei tre livelli di conoscenza magica sopra elencati, in modo da esplicitare meglio le differenze che possono esservi tra le conoscenze magiche delle diverse etnie mystarane.

Nota 1: Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) sono invertibili, cioè dotati di un effetto inverso.

Nota 2: L'incantesimo *lettura del magico* (1°) è considerato comune per qualsiasi tradizione, mentre *desiderio* (9°) non è mai comune per alcuna; per questo si è scelto di ometterli nelle liste sotto riportate.

Nota 3: Nel Mondo Cavo l'*Incantesimo di Preservazione* annulla questo tipo di effetti per ciascuna scuola:

Ammaliamento: tutti i tipi di charme e dominazione mentale; effetti di bloccaggio.

Divinazione: effetti che penetrano l'invisibilità; effetti che leggono nella mente dei soggetti; effetti che mettono in contatto con piani esterni, col mondo esterno o con gli spiriti dei defunti; qualsiasi forma di scrutamento a distanza; effetti che permettono di vedere nel futuro o nel passato; *conoscenza* (7°).

Evocazione: effetti di trasporto istantaneo o tra piani; effetti che evocano creature da altri piani o da altri luoghi; effetti che creano esseri viventi.

Illusione: tutti i tipi di invisibilità.

Necromanzia: effetti di possessione di un corpo o dello spirito vitale; qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione (esclusa l'animazione dei morti).

Per ulteriori dettagli sulla lista degli incantesimi inutilizzabili nel Mondo Cavo si faccia riferimento all'apposita Appendice al termine del volume.

TAB. 1.6 – TRADIZIONE ALPHATIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Allarme magico	Amnesia	Autometamorfofi	Animazione dei morti
Analizzare	Cerchio di simulazione	Blocca persone	Cerchio mistico	Aura di sicurezza
Aria leggera	Chiavistello magico	Climatizzare ambiente	Creare atmosfera	Blocca mostri
Caduta morbida	Creazione spettrale	Concentrazione	Creare tessuto	Creare legno
Charme persone	ESP	Contenitore magico*	Evoca alleato mostruoso	Demenza precoce
Colorare*	Evoca alleato animale	Creare aria	Incantare oggetti	Evoca elementali
Contrastare elementi	Folata di vento	Dissolvi magie	Metamorfofi	Forma elementale
Dardo incantato	Fusione corporea	Forma gassosa	Muro di vento	Frusta di vento
Fluttuare	Immagini illusorie	Fulmine magico	Occhio dello stregone	Lingua universale
Individuare il magico	Invisibilità	Luce perenne*	Pilota automatico	Memoria
Lettura dei linguaggi	Levitazione	Palla di fuoco	Porta dimensionale	Nube mortale
Luce magica*	Muro di vuoto	Protezione da proiettili normali	Raffica di vento	Scarica di fulmini
Onda sonora	Nube maleodorante	Rombo di tuono	Runa di guardia	Telecinesi
Proiettili magici	Ragnatela	Travestimento	Scrutare	Teletrasporto
Scudo magico	Scassinare	Velocità*	Sfere elettrizzanti	Tunnel dimensionale
Sonno	Vedere l'invisibile	Volare	Tromba d'aria	Veicolo incantato

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterazione della magia	Accumulatore magico	Aura elementale	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Bandire	Campo di forza	Cancello
Catene arcane	Catena di fulmini	Clonare	Cerchio di teletrasporto
Controllare i venti	Conoscenza	Creare acciaio	Connessione
Creare pietra	Controllo della gravità	Impersonare	Creare qualunque mostro
Disintegrazione	Controllo del tempo atmosferico	Interdizione arcana	Distruzione del magico
Evanescenza	Copia incantesimo	Immaterialità	Ferma tempo
Evoca alleato planare	Creare ferro	Longevità	Immunità
Gabbia di forza	Nube esplosiva	Nave di nuvola	Labirinto dimensionale
Morte	Parola incapacitante	Nube corrosiva	Muro prismatico
Nube velenosa	Respingi incantesimi	Permanenza	Parola mortale
Olografia	Rifugio dimensionale*	Ricettacolo mistico	Previsione
Porta magica	Risucchio magico	Ritardo	Ruggito possente
Protezione elementale estesa	Spostamento planare	Scudo da duello	Sonno maledetto
Rituale propiziatorio	Teletrasporto superiore	Sfera di protezione dalla magia	Tempesta di fulmini
Spezzare incantamento	Vincolo planare	Spruzzo prismatico	Uragano

Aree di diffusione: Alphatia, Bellissaria, Esterhold, Norwold, Isola dell'Alba, Isole Alatiene.

TAB. 1.7A – TRADIZIONE ELFICA ANCESTRALE

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Arma magica	<i>Blocca persone</i>	Autometamorfofi	Agilità felina*
<i>Charme persone</i>	Creazione spettrale	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	<i>Blocca mostri</i>
Dardo incantato	<i>ESP</i>	Crea fuoco* (D)	<i>Charme mostri</i>	<i>Contattare piani esterni</i>
Guardiano naturale	<i>Evoca alleato animale</i>	Dissolvi magie	<i>Controllare emozioni</i>	Creare legno
Illusione minore	Fuoco fatuo (D)	Fulmine magico	<i>Controllare piante</i>	<i>Creare mostri comuni</i>
Individuare il magico	Immagini illusorie	Ingrandire*	Illusione vegetale	Demenza precoce
Intralcia	Individuare il male	Libera persone	Immunità agli elementi (D)	Dissoluzione*
<i>Intuizione</i>	<i>Invisibilità</i>	Metamorfofi animale	Manipolazione vegetale	<i>Evoca elementali</i>
Lettura dei linguaggi	Levitazione	Oscurare* (D)	Metamorfofi	Forma vegetale (D)
Localizzare specie	Lingua animale	Protezione dal veleno (D)	Muro di fuoco	<i>Imposizione</i>
Luci fatate	Paura	Protezione da proiettili normali	<i>Occhio dello stregone</i>	Intercetta incantesimi
Lungopasso*	Ragnatela	<i>Sfera di invisibilità</i>	<i>Porta dimensionale</i>	Muro di pietra
<i>Parola del comando</i>	Resistenza agli elementi (D)	<i>Spiare</i>	Scaccia maledizioni	Schermo occultante
Pioggia magica*	Scolpire legno	Sonno fatato	<i>Seconda vista</i>	Telecinesi
Protezione dal male	Silenzio individuale	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	<i>Teletrasporto</i>
Scopri pericolo (D)	<i>Vedere l'invisibile</i>	Volare	Terreno illusorio	<i>Vista rivelante</i>

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Apertura mentale	<i>Assorbire conoscenze</i>
Carne in pietra*	<i>Conoscenza</i>	Barriera mentale	Cambiaforma
<i>Charme piante</i>	Controllo tempo atmosferico	Campo di forza	<i>Cancello</i>
<i>Controllare draghi</i>	<i>Creare mostri magici</i>	<i>Charme di massa</i>	<i>Cerchio di teletrasporto</i>
Disintegrazione	Danza	<i>Clonare</i>	Chiudi portale
<i>Evoca alleato planare</i>	<i>Evoca oggetto</i>	<i>Divinazione ultima</i>	Connessione
Lampo solare	<i>Invisibilità di massa</i>	Metamorfofi superiore	<i>Creare qualunque mostro</i>
Legno pietrificato	Metamorfofi naturale	Momento di prescienza	Distruzione del magico
Olografia	Parola incapacitante	Parola accecante	Ferma tempo
Porta magica	<i>Risonanza empatica</i>	Permanenza	Immunità
Preservare	Roccia	Ricettacolo mistico	<i>Labirinto dimensionale</i>
<i>Reincarnazione</i>	Smuovi elemento (D)	Rivela locazioni	Muro prismatico
Sentiero dell'arcobaleno	Spada	Schermo difensivo	Parola soporifera
Spezzare incantamento	<i>Specchio del passato</i>	Sfera di protezione dalla magia	Ripristinare
Terre mobili	<i>Spostamento planare</i>	Spruzzo prismatico	Spada di luce
Vista arcana	<i>Teletrasporto superiore</i>	Vetracciaio	Tempesta di fulmini

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento agli incantesimi druidici nel Capitolo 5). La tradizione elfica, data l'affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello degli incantesimi druidici).

[*Incantesimo in italico*]: gli elfi che vivono nel Mondo Cavo (Popolo Mite, Valghiacciata) non hanno accesso a questi incantesimi, inefficaci per via dell'Incantesimo di Preservazione.

Are di diffusione: Mondo Conosciuto, Wendar, Isola dell'Alba, Norwold, Alpathia, Costa Selvaggia, Braccio degli Immortali, Reame Silvano, N'Djatwaland (Davania); Bosco del Popolo Mite e Valghiacciata nel Mondo Cavo.

Nota: La tradizione elfica ancestrale è legata alle tradizioni silvane del popolo elfico e rifiuta l'uso di incantesimi offensivi basati sul fuoco, poiché contrari alla Via della Foresta.

TAB. 1.7B – TRADIZIONE ELFICA SOTTERRANEA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Arma magica	<i>Blocca persone</i>	Autometamorfosi	Agilità felina*
<i>Charme persone</i>	Creazione spettrale	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	<i>Blocca mostri</i>
Dardo incantato	<i>ESP</i>	Crea fuoco* (D)	<i>Charme mostri</i>	<i>Creare mostri comuni</i>
Illusione minore	Fuoco fatuo (D)	Dissolvi magie	Fauci della terra	Creazione minore
Individuare il magico	Immagini illusorie	Forma gassosa	Immunità agli elementi (D)	Dardo fatale
<i>Intuizione</i>	Individuare il male	Ingrandire*	Metamorfosi	Demenza precoce
Lettura dei linguaggi	<i>Invisibilità</i>	Metamorfosi animale	Muro di fuoco	Dissoluzione*
Localizzare minerali	Levitazione	Oscurare* (D)	<i>Occhio dello stregone</i>	<i>Evoca elementali</i>
Localizzare specie	Lingua animale	Palla di fuoco	Parete di roccia	Frantumare
Luci fatate	Localizzare oggetti	Protezione dal veleno (D)	Passaggio nella lava	Fulmine oscuro
Lungopasso*	Paura	Protezione da proiettili normali	Passa pareti	<i>Imposizione</i>
<i>Parola del comando</i>	Ragnatela	Pugno di roccia	Passa roccia	Intercetta incantesimi
Pioggia magica*	Resistenza agli elementi (D)	Sonno fatato	<i>Porta dimensionale</i>	Muro di pietra
Protezione dal male	Silenzio individuale	Spruzzo acido	Scaccia maledizioni	Pelle di pietra
Scopri pericolo (D)	Stretta rocciosa	Travestimento	Tempesta di ghiaccio	Porta di roccia
Sonno	<i>Vedere l'invisibile</i>	Velocità*	Terreno illusorio	Telecinesi

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Arma mortale	<i>Conoscenza</i>	Apertura mentale	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Controllo della gravità	Barriera mentale	<i>Cancello</i>
Carne in pietra*	Creare ferro	Campo di forza	<i>Cerchio di teletrasporto</i>
Controllo inerziale	<i>Creare mostri magici</i>	Creare acciaio	Connessione
Creare pietra	Creazione maggiore	<i>Divinazione ultima</i>	<i>Creare qualunque mostro</i>
Disintegrazione	Danza	Interdizione arcana	Cristallizzare
Gabbia di forza	<i>Invisibilità di massa</i>	Metamorfosi superiore	Distruzione del magico
Legno pietrificato	Metamorfosi naturale	Momento di prescienza	<i>Dominare mostri</i>
Muro di ferro	Nube esplosiva	Parola accecante	Ferma tempo
Olografia	Parola incapacitante	Permanenza	Immunità
Porta magica	Respingi incantesimi	Ricettacolo mistico	Imprigionare
Preservare	<i>Risonanza empatica</i>	Rivela locazioni	Muro prismatico
Roccia in lava*	Roccia	Schermo difensivo	Parola soporifera
Spezzare incantamento	Smuovi elemento (D)	Sfera di protezione dalla magia	Ripristinare
Trasformazione	Spada	Spruzzo prismatico	Sfera acida
Vista arcana	<i>Trasporto via roccia</i>	Vetracciaio	Vincolare l'anima*

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento agli incantesimi druidici nel Capitolo 5). La tradizione elfica, data l'affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello degli incantesimi druidici).

[*Incantesimo in italico*]: gli elfi che vivono nel Mondo Cavo (Schattenalfen) non hanno accesso a questi incantesimi, inefficaci per via dell'Incantesimo di Preservazione.

Are di diffusione: Terre dell'Ombra; Caverne degli Schattenalfen nel Mondo Cavo.

Nota: La tradizione elfica sotterranea è così chiamata poiché diffusa solo tra gli elfi del sottosuolo, ovvero gli elfi dell'ombra e gli Schattenalfen del Mondo Cavo.

TAB. 1.8 – TRADIZIONE FATATA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Cavalcaturo fatata	Arma magica	Blocca persone	Autometamorfofi	Blocca mostri
Charme persone	Chiavistello magico	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	Creare legno
Dardo incantato	Creazione spettrale	Climatizzare ambiente	Charme mostri	Creare mostri comuni
Guardiano naturale	ESP	Crea fuoco* (D)	Controllare emozioni	Demenza precoce
Illusione minore	Evoca alleato animale	Dissolvi magie	Entourage fantasma	Dissoluzione*
Individuare il magico	Fuoco fatuo (D)	Forma gassosa	Fauci della terra	Dominare persone
Lettura dei linguaggi	Immagini illusorie	Fulmine magico	Immunità agli elementi (D)	Evoca elementali
Localizzare specie	Individuare il male	Luce perenne*	Maledizione	Forma vegetale (D)
Luci fatate	Individuare l'allineamento* (C)	Oscurare* (D)	Manipolazione vegetale	Frusta di vento
Pioggia magica*	Levitazione	Protezione dal veleno (D)	Metamorfofi	Imposizione
Predire il tempo (D)	Paura	Protezione da proiettili normali	Occhio dello stregone	Libertà
Protezione dal male	Ragnatela	Sonno fatato	Porta dimensionale	Lingua universale
Riscaldare*	Scassinare	Suggestione	Raffica di vento	Telecinesi
Scopri pericolo (D)	Silenzio individuale	Spiare	Scaccia maledizioni	Telepatia
Scudo magico	Smaterializzazione	Travestimento	Seconda vista	Teletrasporto
Sonno	Vedere l'invisibile	Volare	Terreno illusorio	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Catena di fulmini	Alterazione spaziale	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Cerchio fatato	Barriera mentale	Cancello
Carne in pietra*	Conoscenza	Campo di forza	Connessione
Charme piante	Controllo del tempo atmosferico	Charme di massa	Creare qualunque mostro
Controllare i venti	Danza	Clonare	Distruzione del magico
Distruggere metalli (D)	Evoca oggetto	Impersonare	Ferma tempo
Disintegrazione	Invisibilità di massa	Interdizione arcana	Illusione mortale
Evoca alleato planare	Metamorfofi naturale	Metamorfofi superiore	Imprigionare
Mano possente	Parola incapacitante	Momento di prescienza	Labirinto dimensionale
Olografia	Respingi incantesimi	Morte strisciante (D)	Muro prismatico
Reincarnazione	Roccia	Parola accecante	Parola soporifera
Sciame d'insetti (D)	Sopravvivenza (D)	Permanenza	Previsione
Sentiero dell'arcobaleno	Spada	Schermo difensivo	Ripristinare
Specchio comunicante	Specchio del passato	Teletrasporto di massa	Tempesta di fulmini
Spezzare incantamento	Spostamento planare	Trasmutazione naturale (D)	Ubiquità
Terre mobili	Teletrasporto superiore	Vetracciaio	Vincolare l'anima*

(D) : incantesimo druidico (fare riferimento agli incantesimi divini nel Capitolo 5). La tradizione fatata, data l'affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello degli incantesimi druidici).

Aree di diffusione: Piano Astrale, piccole aree su Mystara intorno all'ubicazione degli ultimi Regni Fatati presenti (Alfheim, Alpha-tia, Bellissaria, Robrenn, Sind, Tangor).

TAB. 1.9 – TRADIZIONE GLANTRIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Cadavere ambulante	Allucinazione mortale	Autometamorfofi	Animazione dei morti
Analizzare	Cerchio di simulazione	Blocca persone	Cerchio mistico	Aura di sicurezza
Charme persone	Chiavistello magico	Cerchio di protezione dal male	Evoca alleato mostruoso	Blocca mostri
Individuare il magico	Creazione spettrale	Controllo degli elementi	Ipnatismo	Blocca non-morti
Lettura dei linguaggi	Dardo accecante	Dissolvi magie	Manipolazione corporea	Déjà-vu
Mani brucianti	Evoca alleato animale	Forma gassosa	Metamorfofi	Evoca elementali
Proiettili magici	Immagini illusorie	Fulmine magico	Museruola magica	Fiamma purificatrice
Protezione dal male	Invisibilità	Iscrizione segreta	Occhio dello stregone	Forma elementale
Servitore invisibile	Mano spettrale	Palla di fuoco	Porta dimensionale	Giara magica
Scudo magico	Pirocinesi	Protezione da proiettili normali	Possessione delle spoglie	Imposizione
Sigillo arcano	Risata incontenibile	Rubare il respiro	Scaccia maledizioni	Incantesimo d'ombra
Soffocare	Rune esplosive	Simbolo di paura	Scrutare	Intercetta incantesimi
Sonno	Soffio arcano	Suggestione	Scudo elementale	Onda elementale
Spinta possente	Trama ipnotica	Trappola di fuoco	Strali elementali	Penetrare le difese
Tosse spastica	Vedere l'invisibile	Visione della morte	Terrori notturni	Sogno*
Vento sussurrante	Visioni della memoria	Volare	Vincolo spirituale	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterazione della magia	Accumulatore magico	Aura elementale	Annullare immunità
Barriera anti-magia	Bandire	Barriera mentale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Catena di fulmini	Campo di forza	Cancello
Catene arcane	Conoscenza	Creare non-morti superiori	Cerchio di teletrasporto
Disintegrazione	Controllare elementali	Divinazione ultima	Connessione
Evoca alleato planare	Creare mostri magici	Incantesimo d'ombra superiore	Creare qualunque mostro
Globo di invulnerabilità	Evoca oggetto	Interdizione arcana	Distruzione del magico
Illusione programmata	Fusione necromantica	Metamorfofi superiore	Ferma tempo
Morte	Incubo illusorio	Morte esplosiva	Furia infuocata
Olografia	Palla di fuoco ritardata	Orrido avvizzimento	Immunità
Rituale propiziatorio	Parola incapacitante	Permanenza	Labirinto dimensionale
Servigio mortale	Respingi incantesimi	Pioggia di fuoco	Muro prismatico
Spezzare incantamento	Risucchio magico	Ricettacolo mistico	Parola mortale
Tentacolo infuocato	Simulacro protettivo	Spruzzo prismatico	Sciame di meteore
Trasformazione	Teletrasporto superiore	Trama scintillante	Simbolo di morte
Viaggio elementale	Trasferire incantamento	Vincolo necromantico	Vincolare l'anima*

Aree di diffusione: Mondo Conosciuto, Sind.

Nota: Questa tradizione ha accorpato diversi incantesimi appartenenti alle tradizioni che hanno contribuito a fondare la Grande Scuola della Magia di Glantri, ovvero quella alphantiana, thyatiana, elfica e traladarana, e quelle provenienti dal mondo di Laterre (patria d'origine degli incantatori averoignesi, kaelici e anglais che vivono nei Principati di Glantri).

TAB. 1.10 – TRADIZIONE HERATHIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Controllare umanoidi	Blocca persone	Aura difensiva	Blocca mostri
Aura dissimulante	Creazione spettrale	Cono di gelo	Cerchio mistico	Consumare cinnabryl
Charme persone	Elasticità	Dissolvi magie	Charme mostri	Demenza precoce
Illusione minore	ESP	Fulmine magico	Illusione vegetale	Dominare persone
Individuare il magico	Evoca alleato animale	Identificare specie	Invisibilità migliorata	Immagine persistente
Intralcicare	Freccia acida	Iscrizione segreta	Mano interposta	Inganno
Luce magica*	Immagini illusorie	Metamorfofi animale	Metamorfofi	Ipervelocità
Movimenti del ragno	Individuare il male	Ombra strisciante	Occhio dello stregone	Lucchetto magico
Prestidigitazione	Invisibilità	Pelle di legno	Pensieri fittizi	Memoria
Protezione dal male	Mimetismo	Protezione da proiettili normali	Porta dimensionale	Schermo occultante
Servitore invisibile	Morte apparente	Riflessi fulminei	Scrutare	Sogno*
Sigillo arcano	Protezione mentale	Sigillo del serpente	Sesto senso	Telecinesi
Sonno	Raggio d'indebolimento	Suggestione	Sfere elettrizzanti	Telepatia
Sputo acido	Ragnatela	Travestimento	Simbolo di discordia	Teletrasporto
Stordire	Simbolo di stordimento	Viceversa	Terreno illusorio	Trasformazione forzata
Unto*	Vedere l'invisibile	Volare	Vortice acido	Visione falsa

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Accumulatore magico	Apertura mentale	Assorbire conoscenze
Alterazione della magia	Catena di fulmini	Barriera mentale	Cambiaforma
Ancora dimensionale	Collare dell'asservimento	Charme di massa	Cerchio di teletrasporto
Barriera anti-magia	Conoscenza	Controllare viventi	Connessione
Catene arcane	Controllo della gravità	Corpo astrale	Creare ibridi
Convocare*	Esigere	Divinazione ultima	Dominare mostri
Creare pietra	Mente collettiva	Interdizione arcana	Ferma tempo
Evoca alleato planare	Metamorfofi naturale	Mano stritolante	Immunità
Globo di invulnerabilità	Parola incapacitante	Metamorfofi superiore	Imprigionare
Mano possente	Pelle d'acciaio	Permanenza	Labirinto dimensionale
Olografia	Ragnatela infiammante	Rivela locazioni	Muro prismatico
Porta magica	Risonanza empatica	Schermo difensivo	Paralisi di massa
Salto dimensionale	Risucchio magico	Sfera di protezione dalla magia	Parola mortale
Spezzare incantamento	Simulacro protettivo	Spruzzo prismatico	Scudo entropico
Suggestione di massa	Spostamento planare	Trama scintillante	Simbolo di morte
Vista arcana	Teletrasporto superiore	Vetracciaio	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Herath, Isola dell'Alba, zone di espansione aranea.

Nota 1: La Tradizione Herathiana deriva dall'esperienza magica degli aranea che fondarono l'Impero di Aran al loro arrivo su Mystara. Successivamente l'impero crollò in seguito a pressioni esterne e alla rivolta interna degli schiavi phanaton che si affrancarono, e solo gli aranea herathiani mantennero l'antica potenza ingannando le popolazioni vicine e fondando la magocrazia di Herath, mentre gran parte degli aranea sparsi per Mystara finirono con l'indebolirsi e in alcuni casi arrivarono al definitivo imbarbarimento (come quelli che vivono nell'Isola del Terrore, dimentichi della loro capacità di mutare forma dopo secoli di vita isolata). La tradizione herathiana si basa sulla padronanza di molti incantesimi di ammalimento e rifiuta gli incantesimi basati sul fuoco poiché considerati troppo pericolosi e instabili.

TAB. 1.11 – TRADIZIONE HULEANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Bocca magica	Blocca persone	Abilità rubata	Animazione dei morti
Aura dissimulante	Controllare umanoidi	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfosi	Comando inconscio
Camuffamento	Creazione spettrale	Controllare animali	Charme mostri	Controllare giganti
Dardo incantato	ESP	Dissolvi magie	Confusione	Dominare persone
Illusione minore	Immagini illusorie	Fulmine magico	Distorzione	Evoca elementali
Individuare il magico	Invisibilità	Infravisione	Guscio rivelatore	Giara magica
Lettura dei linguaggi	Localizzare oggetti	Ingrandire*	Invisibilità migliorata	Immagine persistente
Luce magica*	Maschera di morte	Muro illusorio	Metamorfosi	Incantesimo d'ombra
Manto del terrore	Protezione mentale	Palla di fuoco	Mostro d'ombra	Inganno
Mentire	Ragnatela	Spiare	Pensieri fittizi	Moltiplica immagine
Protezione dal male	Sfocatura	Suggestione	Scrutare	Nebbia mentale
Scudo magico	Silenzo individuale	Travestimento	Tempesta di ghiaccio	Teletrasporto
Sonno	Trama ipnotica	Velocità*	Terreno illusorio	Trama iridescente
Spruzzo colorato	Vedere l'invisibile	Volare	Vista penetrante	Visione falsa

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Animare ombre	Apertura mentale	Assorbire conoscenze
Carne in pietra*	Bandire	Baluardo	Cambiaforma
Disintegrazione	Catena di fulmini	Barriera mentale	Cancello
Evoca alleato planare	Conoscenza	Charme di massa	Connessione
Fuorviare	Epurare invisibilità	Controllare viventi	Distruzione del magico
Globo di invulnerabilità	Gemello d'ombra	Clonare	Dominare mostri
Illusione programmata	Incubo illusorio	Divinazione ultima	Illusione mortale
Nemesi	Invisibilità di massa	Impersonare	Immunità
Olografia	Parola incapacitante	Incantesimo d'ombra superiore	Muro prismatico
Ombra solida	Respingi incantesimi	Immaterialità	Paralisi di massa
Regressione mentale	Rifugio dimensionale*	Miraggio arcano	Parola mortale
Specchio comunicante	Risucchio magico	Orrido avvizzimento	Parola soporifera
Suggestione di massa	Spostamento planare	Sfera di protez. dalla magia	Previsione
Vista arcana	Velo	Trama scintillante	Ubiquità

Aree di diffusione: Hule, Terre di Mezzo, Baronie Selvagge

Nota 1: La Tradizione Huleana deriva in parte dall'eredità della scomparsa tradizione dravi, una civiltà molto evoluta e dalle grandi conoscenze magiche con vari insediamenti sparsi nelle Terre di Mezzo, che venne però spazzata via dalle invasioni barbariche e umanoidi tra il 1700 e il 1300 PI. La tradizione dravi è anche alla base della tradizione magica myoshimana (impero rakasta situato sulla luna invisibile derivato dai profughi della civiltà rakasta di Plaktur, che aveva forti legami con quella dravi), che tuttavia è di livello inferiore. La tradizione huleana (di medio livello) è basata su incantesimi di Illusione e Ammalimento e venne fondata nel XII secolo PI dal mago Iliric, poi divenuto immortale. In seguito, nonostante la situazione travagliata della regione, venne tramandata nel corso dei secoli, fino ad essere riscoperta dal Maestro nel VI secolo DI, che la trasformò nella tradizione huleana attuale.

TAB. 1.12 – TRADIZIONE MARINA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Arma magica	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfofi	Acqua aeriforme*
Analizzare	<i>Carenare</i> [Paura]	Comunicazione	Cerchio mistico	Blocca mostri
<i>Barriera impermeabile</i> [Protezione dal male]	Corda magica	Contenitore magico*	Conversione magica	<i>Creare legno</i> [Creazione minore]
Bussola	Creare proiettili	Crea fuoco* (D)	Entourage fantasma	Dardo fatale
Dardo incantato	<i>Guardia notturna</i> [Capacità temporanea]	Dissolvi magie	Gittata eccezionale	Evoca elementali
<i>Equilibrio marinaro*</i> [Lettura dei linguaggi]	Invisibilità	Forma liquida	Immunità agli elementi (D)	Forma elementale
<i>Galleggiare</i> [Stordire]	Lingua animale	Fulmine magico	Localizzare creatura	<i>Fuoco d'assedio</i> [Distorsione elementale]
Individuare il magico	Nuotare*	Incantare dardi	Mappa magica	Lingua universale
Intralciare	Purificare acqua e cibo (D)	Metamorfofi animale	<i>Muro di ghiaccio</i> [Muro d'acqua]	Onda elementale
Luce magica*	Ragnatela	Oscurare* (D)	Scrutare	Telepatia
Lungavista	Resistenza agli elementi (D)	<i>Palla di fuoco</i> [Rombo di tuono]	Sfere elettrizzanti	Teletrasporto
<i>Predire il tempo (D)</i> [Riscaldare*]	Rinnovare*	Protezione da proiettili normali	<i>Tempesta di ghiaccio</i> [Lancia di ghiaccio]	Trappola di ghiaccio
Scudo magico	Smaterializzazione	Respirare elemento	Trasmutazione acqua	Trasmutare solidi
Sonno	Vedere l'invisibile	Torci legno (D)	Trasparenza	Tunnel dimensionale

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Alterare la memoria	Accumulatore magico	Attacco devastante	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Barriera dimensionale	Aura elementale	Connessione
Controllare i liquidi	Calmare le acque*	Creare acciaio	Creare qualunque mostro
<i>Controllare i venti</i> [Controllare le correnti]	<i>Controllo tempo atmosferico</i> [Respingi incantesimi]	Divinazione ultima	Dominare mostri
Disintegrazione	Creare ferro	Ghiaccio perenne	Ferma tempo
Duplicazione magica*	Creazione maggiore	Interdizione arcana	Immunità
Evoca alleato planare	Energia purificatrice	Momento di prescienza	Labirinto dimensionale
Lampo solare	Evoca oggetto	Nube corrosiva	Mappa rivelatrice
Legno pietrificato	Metamorfofi naturale	Orrido avvizzimento	Maremoto
Mano possente	<i>Palla di fuoco ritardata</i> [Fuoco dilaniante]	Permanenza	<i>Raggio polare</i> [Muro prismatico]
<i>Nebbia acida</i> [Gabbia di forza]	<i>Pioggia acida</i> [Parola incapacitante]	Rivela locazioni	Scudo entropico
<i>Nube velenosa</i> [Spezzare incantamento]	Soccorso	Schermo difensivo	Sfera acida
Reincarnazione	Teletrasporto superiore	Sfera di protezione dalla magia	<i>Uragano</i> [Simbolo di morte]
<i>Sfera raggelante</i> [Spaccaossa]	<i>Vascello incantato</i> [Rifugio dimensionale*]	Spruzzo prismatico	<i>Tempesta di fulmini</i> [Parola soporifera]

(D) incantesimo druidico (fare riferimento agli incantesimi druidici nel Capitolo 5). La tradizione marina è derivata da quella elfica, e data l'affinità con le forze naturali, può vantare alcuni incantesimi druidici nella propria lista (quelli di Abiurazione e Divinazione allo stesso livello della magia druidica).

Aree di diffusione: Minrothad, Ierendi, Isola dell'Alba, Baronie Marinare della Costa Selvaggia, Regni sottomarini.

Nota: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano correttamente sott'acqua, e sono state sostituite dagli incantatori arcani delle specie subacquee con gli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre (mentre gli altri incantesimi sono validi per gli incantatori di superficie della tradizione marina).

TAB. 1.13 – TRADIZIONE MILENIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Barriera riflettente	Amnesia	Abilità eccezionale	Agilità felina*
Analizzare	Capacità temporanea	Arma potenziata	Attacco solare	Aura spettrale
Arma ritornante	Chiavistello magico	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Creare legno
Aura dissimulante	Colpo sicuro	Fertilità*	Concentrazione	Creazione minore
Camuffamento	Creazione spettrale	Forma gassosa	Creare tessuto	Dissoluzione*
<i>Charme persone</i> [Esitazione]	<i>ESP</i> [Paura]	Incantare dardi	Eroismo	<i>Evoca elementali</i> [Forma elementale]
Individuare il magico	Estasi	Infravisione	Evoca rifugio	Forza taurina*
Lettura dei linguaggi	Individuare il male	Lingue	Incantare oggetti	<i>Imposizione</i>
Luce magica*	Levitazione	Luce perenne*	Maledizione	Lucchetto magico
Lungopasso*	Localizzare oggetti	Munizioni inesauribili	Museruola magica	Muro di pietra
Oratoria	Nuotare*	Protezione da proiettili normali	Passa pareti	Onda elementale
Protezione dal male	Ragnatela	Pugno di roccia	Scaccia maledizioni	Simbolo di amnesia
Raggio elementale	Scassinare	Riflessi fulminei	Simbolo di discordia	Telecinesi
Ricerca informazioni	Scudo deflettente	Rubare il respiro	Tempesta di ghiaccio	Tempra ferrea*
Sussurro maledetto	Sfera incendiaria	Velocità*	Terreno illusorio	Trasmutare solidi

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
<i>Amante fantasma</i> [Spezzare incantamento]	Barriera dimensionale	Alterazione spaziale	Annullare immunità
Animare armi	Catena di fulmini	Aura elementale	Cambiaforma
Barriera anti-magia	<i>Controllare elementali</i> [Accumulatore magico]	Baluardo	<i>Controllare costrutti</i> [Connessione]
Carne in pietra*	Copia incantesimo	Forza dei giganti	Cristallizzare
Catene arcane	Creazione maggiore	Globo della sapienza	Illusione mortale
<i>Convocare*</i> [Gabbia di forza]	Danza	Metamorfosi superiore	Immunità
Creare pietra	Energia purificatrice	Miraggio arcano	Imprigionare
Globo di invulnerabilità	Gemello d'ombra	Momento di prescienza	Muro prismatico
Illusione programmata	Lamento lugubre	Parola accecante	Parola soporifera
Nebbia acida	Pioggia acida	Permanenza	Previsione
Olografia	Respingi incantesimi	Pietre incandescenti	Pietrificazione di massa
Porta magica	<i>Rifugio dimensionale*</i> [Roccia]	Ritardo	Raggio anti-magia
Regressione mentale	<i>Risonanza empatica</i> [Metamorfosi naturale]	Sfera di protezione dalla magia	Realtà illusoria
Terre mobili	Risucchio magico	Simbolo di sonno	Ruggito possente
Trasformazione	Simulacro protettivo	Trama scintillante	Simbolo di morte

Are di diffusione: Milenia (Mondo Cavo), Davania (discendenti dell'impero mileniano), Vacros e Cathos, Minaea.

Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove si trova l'Impero Mileniano) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi mileniani, e sono state sostituite dagli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre, mentre continuano ad essere valide per la tradizione mileniana nel mondo esterno (le isole di Vacros e Cathos, la Davania e la Minaea, dove si è fusa con altre tradizioni). Alcuni degli incantesimi sconosciuti nel Mondo Cavo secondo le regole riportate a pag. 4 della "Hollow World Player's Guide" (come *lettura dei linguaggi*) sono invece noti ai mileniani.

TAB. 1.14 – TRADIZIONE NITHIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Alterare fuochi normali	Allucinazione mortale	Ali della fenice	Animazione dei morti
Analizzare	Creazione spettrale	<i>Blocca persone</i> [Dolore mortale]	Cerchio mistico	<i>Blocca mostri</i> [Penetrare le difese]
<i>Charme persone</i> [Oratoria]	<i>ESP</i> [Localizzare oggetti]	Concentrazione	<i>Charme mostri</i> [Museruola magica]	<i>Contattare piani esterni</i> [Telepatia]
Contrastare elementi	Fiamma magica	Controllo degli elementi	Copia fedele	Creazione minore
Esplosione elementale	Folata di vento	Dissolvi magie	Forma fiammeggiante	Dardo fatale
Fossa intrappolante	Immagini illusorie	Distruggere non-morti*	Freccia nera	Dissoluzione*
Individuare il magico	Indebolire non-morti*	Forma gassosa	Incantare oggetti	<i>Evoca elementali</i> [Potere elementale]
Lettura dei linguaggi	Individuare costruzioni nascoste	Incantare dardi	Maledizione	Fiamma purificatrice
Luce magica*	Individuare il male	Infravisione	Muro di fuoco	Forma elementale
Mani brucianti	Levitazione	Ingrandire*	Passa pareti	Frantumare
Prestidigitazione	Occhi di bragia	Luce perenne*	<i>Porta dimensionale</i> [Terreno illusorio]	<i>Giara magica</i> [Oblio]
Protezione dal male	Pirocinesi	Palla di fuoco	Runa di guardia	Onda elementale
Raggio elementale	Rinnovare*	Protezione da proiettili normali	Scolpire pietra	<i>Teletrasporto</i> [Memoria]
Sigillo arcano	Sfera incendiaria	Sigillo del serpente	Scudo elementale	Traccia di fuoco
Simbolo di debolezza	<i>Vedere l'invisibile</i> [Trama ipnotica]	Velocità*	Strali elementali	Veicolo incantato

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Barriera dimensionale	Aura elementale	Alter ego
Carne in pietra*	<i>Collare dell'asservimento</i> [Parola incapacitante]	Campo di forza	Armata di pietra
Catene arcane	<i>Conoscenza</i> [Copia incantesimo]	Corpo di sabbia	Cambiaforma
Creare non-morti	<i>Controllare elementali</i> [Fuoco dilaniante]	Creare non-morti superiori	<i>Cancello</i> [Connessione]
Creare pietra	<i>Controllare non-morti</i> [Incubo illusorio]	Filatterio vitale*	<i>Creare ibridi</i> [Previsione]
<i>Evoca alleato planare</i> [Tentacolo infuocato]	Creazione maggiore	Longevità	<i>Creare qualunque mostro</i> [Illusione mortale]
Fiamma di giustizia	Lamento lugubre	Miraggio arcano	Cristallizzare
Morte	Metamorfosi naturale	Morte esplosiva	Distruzione del magico
Olografia	Ragnatela infiamante	Orrido avvizzimento	Fiume di sabbia
Porta magica	Respingi incantesimi	Permanenza	Furia infuocata
Preservare	Risucchio vitale	Pietre incandescenti	Immunità
Protezione elementale estesa	Roccia	Pioggia di fuoco	Imprigionare
Terre mobili	Simbolo di follia	<i>Ricettacolo mistico</i> [Interdizione arcana]	Realtà illusoria
Trasformazione	Simulacro protettivo	Sfera di protezione dalla magia	Simbolo di morte
<i>Viaggio elementale</i> [Globo di invulnerabilità]	<i>Teletrasporto superiore</i> [Nube esplosiva]	Simbolo di sonno	Vincolare l'anima*

Aree di diffusione: Thothia, Ylaruam, Nithia (Mondo Cavo).

Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove si trovano i Regni di Nithia) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi nithiani, e sono state sostituite dagli incantesimi evidenziati tra parentesi quadre (mentre continuano ad essere valide per la tradizione nithiana in Thothia e in Ylaruam). Alcuni degli incantesimi sconosciuti nel Mondo Cavo secondo le regole riportate a pag. 4 della "Hollow World Player's Guide" (come *palla di fuoco* e *lettura dei linguaggi*) sono invece noti ai nithiani.

Nota 2: La Tradizione Hutaakana deriva da quella nithiana, ma è considerata di livello medio (12 incantesimi per livello di potere), ed è priva di incantesimi necromantici, ponendo maggiore attenzione verso gli incantesimi di Divinazione.

TAB. 1.15 – TRADIZIONE NORMANNA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Arma ritornante	Allarme magico	Arma potenziata	Abilità eccezionale	Creazione minore
Contrastare elementi	Arma magica	Cerchio di protezione dal male	Aura difensiva	Dissoluzione*
Dardo incantato	Barriera riflettente	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Forza taurina*
Individuare il magico	Colpo sicuro	Fulmine magico	Confusione	Frantumare
Luce magica*	Guardia notturna	Ingrandire*	Eroismo	Ipervelocità
Lungopasso*	Individuare il male	Infravisione	Forma bestiale	Penetrare le difese
Prestidigitazione	Raggio di indebolimento	Protezione da proiettili normali	Localizzare creatura	Scarica di fulmini
Proiettili magici	Rinnovare*	Palla di fuoco	Metamorfofi	Telecinesi
Scudo magico	Sfocatura	Riflessi fulminei	Muro di fuoco	Tempra ferrea*
Stretta folgorante	Scudo deflettente	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	Trappola di ghiaccio

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Catena di fulmini	Attacco devastante	Annullare immunità
Arma mortale	Controllo della gravità	Campo di forza	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Controllo del tempo atmosferico	Forza dei giganti	Connessione
Carne in pietra*	Creazione maggiore	Ghiaccio perenne	Distruzione del magico
Controllare i venti	Metamorfofi naturale	Metamorfofi superiore	Ferma tempo
Disintegrazione	Parola incapacitante	Momento di prescienza	Immunità
Protezione elementale estesa	Pelle d'acciaio	Parola accecante	Imprigionare
Sfera raggelante	Respingi incantesimi	Permanenza	Parola mortale
Sentiero dell'arcobaleno	Roccia	Schermo difensivo	Raggio polare
Spezzare incantamento	Spada	Sfera di protezione dalla magia	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Terre del Nord (Ostland, Vestland, Soderfjord), Heldann, Norwold, Denagoth, Mondo Cavo (Antalia).

TAB. 1.16 – TRADIZIONE OCHALESE

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Apnea	Arma potenziata	Acqua aeriforme*	Blocca mostri
Analizzare	Dardo elementale	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfofi	Creare legno
Caduta morbida	ESP	Cono di gelo	Barriera naturale	Creazione minore
Contrastare elementi	Folata di vento	Controllo degli elementi	Cerchio mistico	Dissoluzione*
Illusione minore	Immagini illusorie	Dissolvi magie	Controllare piante	Evoca elementali
Individuare il magico	Levitazione	Forma gassosa	Creare atmosfera	Fiamma purificatrice
Lettura dei linguaggi	Localizzare oggetti	Infravisione	Fauci della terra	Forma elementale
Luce magica*	Mimetismo	Palla di fuoco	Forma glaciale	Muro di pietra
Parola del comando	Occhi di bragia	Pelle di legno	Magnetismo	Nube mortale
Proiettili magici	Paura	Pugno di roccia	Nebbia solida	Onda elementale
Protezione dal male	Rifocillare	Rombo di tuono	Passa pareti	Pelle di pietra
Scudo magico	Rinnovare*	Simulacro liquido	Scudo elementale	Potere elementale
Sigillo arcano	Stretta rocciosa	Trasmutare liquidi	Strali elementali	Teletrasporto
Vento sussurrante	Vedere l'invisibile	Volare	Vortice acido	Trappola di ghiaccio

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Aura elementale	Armata di pietra
Carne in pietra*	Calmare le acque*	Corpo di sabbia	Cambiaforma
Catene arcane	Conoscenza	Creare acciaio	Cancello
Creare pietra	Controllo del tempo atmosferico	Ghiaccio perenne	Connessione
Duplicazione magica*	Creare ferro	Interdizione arcana	Controllare costrutti
Fiamma di giustizia	Energia purificatrice	Longevità	Cristallizzare
Legno pietrificato	Metamorfofi naturale	Metamorfofi superiore	Distruzione del magico
Nube velenosa	Nube esplosiva	Nave di nuvola	Furia infuocata
Olografia	Palla di fuoco ritardata	Nube corrosiva	Immunità
Protezione elementale estesa	Pelle d'acciaio	Permanenza	Maremoto
Richiamo telepatico	Pioggia acida	Pioggia di fuoco	Pietrificazione di massa
Tentacolo infuocato	Roccia	Ricettacolo mistico	Previsione
Terre mobili	Spostamento planare	Rivela locazioni	Ruggito possente
Viaggio elementale	Trasporto via roccia	Schermo difensivo	Uragano

Aree di diffusione: Ochalea, Davania, Isola dell'Alba, Impero di Myoshima.

TAB. 1.17 – TRADIZIONE OLTECA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Dardo elementale	Allucinazione mortale	Abilità eccezionale	Aura di sicurezza
Contrastare elementi	<i>ESP</i>	Cerchio di protezione dal male	Barriera naturale	<i>Creare mostri comuni</i>
Dardo incantato	<i>Evoca alleato animale</i>	Dissolvi magie	Distorsione	Dissoluzione*
Esitazione	Fiamma magica	Fertilità*	Localizzare creatura	<i>Distorsione elementale</i>
Individuare il magico	Individuare il male	Incantare dardi	Magnetismo	<i>Evoca elementali</i>
Luce magica*	<i>Invisibilità</i>	Ingrandire*	Maledizione	Fiamma purificatrice
Localizzare minerali	Levitazione	Metamorfofi animale	Muro di fuoco	Forma elementale
Mani brucianti	Lingua animale	Palla di fuoco	Passa pareti	Oblivio
Prestidigitazione	Pirocinesi	<i>Presagio</i>	<i>Porta dimensionale</i>	Onda elementale
Protezione dal male	Raggio di indebolimento	Sassi in rocce*	Runa di guardia	Pelle di pietra
Scudo magico	Rinnovare*	Sigillo del serpente	Scaccia maledizioni	Potere elementale
Sigillo arcano	Scudo deflettente	<i>Suggestione</i>	<i>Scrutare</i>	<i>Teletrasporto</i>
Spruzzo colorato	<i>Vedere l'invisibile</i>	Trappola di fuoco	Scudo elementale	Traccia di fuoco
Stordire	Verità del sangue	Volare	Strali elementali	<i>Tunnel dimensionale</i>

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Ancora dimensionale	<i>Bandire</i>	Aura elementale	Cambiaforma
Barriera anti-magia	Catena di fulmini	Barriera mentale	<i>Cancello</i>
Carne in pietra*	<i>Conoscenza</i>	<i>Clonare</i>	<i>Cerchio di teletrasporto</i>
<i>Convocare*</i>	Danza	<i>Divinazione ultima</i>	Chiudi portale
Fiamma di giustizia	Energia purificatrice	Globo della sapienza	Connessione
Gabbia di forza	Fuoco dilaniante	Interdizione arcana	<i>Creare qualunque mostro</i>
Globo di invulnerabilità	Metamorfofi naturale	Longevità	Distruzione del magico
Lampo solare	Parola incapacitante	Metamorfofi superiore	Furia infuocata
Preservare	<i>Rifugio dimensionale*</i>	Parola accecante	Imprigionare
Regressione mentale	Roccia	Permanenza	Muro prismatico
Sentiero dell'arcobaleno	<i>Spostamento planare</i>	Pioggia di fuoco	Parola mortale
Spezzare incantamento	<i>Teletrasporto superiore</i>	Ritardo	Raggio anti-magia
Tentacolo infuocato	Trasferire incantamento	Schermo difensivo	Ripristinare
Vista arcana	<i>Vincolo planare</i>	<i>Teletrasporto di massa</i>	Ubiquità

Are di diffusione: Azca e Colli Oltechi (Mondo Cavo), Bellissaria, Cestia, Minaea.

Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in corsivo* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove vivono azcani e oltechi) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi oltechi e azcani, mentre continuano ad essere valide per la tradizione olteca sopravvissuta nel mondo esterno nelle regioni della Minaea, della Bellissaria e dell'isola di Cestia (dove la tradizione olteca si è fusa rispettivamente con quella mileniana, alphantiana e varelyana). Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la tradizione olteca non appartiene alle alte tradizioni di magia (come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.

TAB. 1.18 – TRADIZIONE SINDHI

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Caduta morbida	Barriera riflettente	Allucinazione mortale	Abilità eccezionale	Agilità felina*
<i>Charme persone</i>	Corda magica	<i>Blocca persone</i>	Ali della fenice	<i>Blocca mostri</i>
Contrastare elementi	Elasticità	Concentrazione	Distorsione	<i>Comando inconscio</i>
Esplosione elementale	Folata di vento	Dissolvi magie	Forma fiammeggiante	<i>Contattare piani esterni</i>
Individuare il magico	Individuare il male	Fulmine magico	Individuare mutaforma	Demenza precoce
Luce magica*	Mani di pietra	Ingrandire*	Magnetismo	Fiamma purificatrice
Lungopasso*	Raggio di sole*	Luce perenne*	Metamorfofi	Forza taurina*
Mani brucianti	Ragnatela	<i>Presagio</i>	Muro di fuoco	<i>Giara magica</i>
Prestidigitazione	Scudo deflettente	Pugno di roccia	<i>Occhio dello stregone</i>	Nebbia mentale
Protezione dal male	Sfera incendiaria	Riparo sicuro	Scudo elementale	Potere elementale
Scudo magico	Vedere l'invisibile	Rombo di tuono	Terreno illusorio	Tempra ferrea*
Spruzzo colorato	Zona di verità	Volare	Tromba d'aria	<i>Vista rivelante</i>

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Barriera dimensionale	<i>Corpo astrale</i>	Connessione
Carne in pietra*	<i>Conoscenza</i>	Corpo di sabbia	Distruzione del magico
Catene arcane	Danza	Filatterio vitale*	Ferma tempo
Controllo inerziale	<i>Mente collettiva</i>	Metamorfofi superiore	Fiume di sabbia
Evanescenza	Palla di fuoco ritardata	Miraggio arcano	Muro prismatico
<i>Evoca alleato planare</i>	Parola incapacitante	Momento di prescienza	<i>Paralisi di massa</i>
<i>Forma eterea</i>	Pelle d'acciaio	Orrido avvizzimento	Parola soporifera
Globo di invulnerabilità	Risucchio magico	Permanenza	Previsione
Lampo solare	<i>Risonanza empatica</i>	Pietre incandescenti	Ruggito possente
<i>Reincarnazione</i>	Simbolo di follia	<i>Ricettacolo mistico</i>	Scudo entropico
Spezzare incantamento	Simulacro protettivo	Sfera di protezione dalla magia	Simbolo di morte
Trasformazione	<i>Spostamento planare</i>	Simbolo di sonno	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Sind, Grande Desolazione, Jaibul, Shajhapur (Mondo Cavo).

Nota 1: Tutte le magie evidenziate in *italico* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove si trova il Shajhapur) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi shajhapuri, mentre continuano ad essere valide per la tradizione sindhi nel mondo esterno. Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la tradizione sindhi non appartiene alle alte tradizioni di magia (come quella nithiana, elfica o mileniana), considerate invece capaci di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.

TAB. 1.19 – TRADIZIONE TANAGORO

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
<i>Charme persone</i>	Apnea	<i>Blocca persone</i>	Aura difensiva	Animazione dei morti
Contrastare elementi	<i>Charme animali</i>	<i>Controllare animali</i>	Contagio	<i>Blocca mostri</i>
Luce magica*	<i>Controllare umanoidi</i>	Dissolvi magie	<i>Controllare emozioni</i>	<i>Contattare piani esterni</i>
Lungavista	<i>Evoca alleato animale</i>	Dolore mortale	Fauci della terra	<i>Imposizione</i>
Nascondere tracce	Lingua animale	Infravisione	Forma bestiale	Incantesimo d'ombra
<i>Parola del comando</i>	Mimetismo	Metamorfofi animale	Maledizione	Nube mortale
Prestigigitazione	Nube maleodorante	<i>Ombra strisciante</i>	Metamorfofi	Pioggia di terrore
Soffocare	Nuotare*	Pelle di legno	<i>Possessione delle spoglie</i>	<i>Sogno*</i>
Sonno	Paura	Respirare elemento	Scaccia maledizioni	Supplizio empatico
Spruzzo colorato	Verità del sangue	Rubare il respiro	Tromba d'aria	<i>Vista rivelante</i>

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
<i>Charme piante</i>	<i>Bandire</i>	<i>Divinazione ultima</i>	Cambiaforma
Creare non-morti	Catena di fulmini	Filatterio vitale*	Connessione
<i>Evoca alleato planare</i>	Controllo del tempo atmosferico	Incantesimo d'ombra superiore	<i>Creare qualunque mostro</i>
Globo di invulnerabilità	Danza	Metamorfofi superiore	<i>Dominare mostri</i>
Morte	Fuoco dilaniante	Orrido avvizzimento	Ferma tempo
Ombra solida	Incubo illusorio	<i>Ricettacolo mistico</i>	Immunità
Regressione mentale	Lamento lugubre	Rivela locazioni	Imprigionare
<i>Servigio mortale</i>	Parola incapacitante	Ritardo	Maremoto
Sguardo maledetto	Roccia	Sfera di protezione dalla magia	Parola mortale
<i>Suggestione di massa</i>	<i>Vincolo planare</i>	<i>Vincolo necromantico</i>	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Isole delle Perle, Izonda, Tangor, Terre Tanagoro (Mondo Cavo), Yavdlom, Zycl

Nota 1: Tutte le *magie evidenziate in italico* non funzionano all'interno del Mondo Cavo (dove si trovano le Terre Tanagoro) a causa dell'Incantesimo di Preservazione. Esse si considerano perdute per i maghi tanagoro, mentre continuano ad essere valide per la tradizione sindhi nel mondo esterno. Non sono state rimpiazzate da altri incantesimi poiché la tradizione sindhi non appartiene alle alte tradizioni di magia (es. nithiana, elfica o mileniana), capaci invece di ricercare e creare nuovi incantesimi anche nel Mondo Cavo.

Nota 2: Nel Tangor, la tradizione tanagoro è ormai appannaggio soprattutto dei dominatori tanagorchi.

Nota 3: Nello Yavdlom, i maghi sono tenuti sotto controllo dai divinatori yavi che detengono il potere, e la maggior parte collabora con loro. In virtù del controllo della divinazione da parte dei veggenti, i maghi yavi conoscono pochi incantesimi di questa scuola.

Nota 4: La tradizione tanagoro è diffusa anche tra i nativi dell'arcipelago di Tanegioth e delle isole disseminate nei mari dell'Abisso Izondano. Questi maghi sono chiamati Bokor (incantatori primitivi) e non conoscono incantesimi superiori al 6° livello.

TAB. 1.20 – TRADIZIONE THONIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Allarme magico	Arma potenziata	Aura difensiva	Agilità felina*
Caduta morbida	Arma magica	Cono di gelo	Autometamorfofi	Creazione minore
Contrastare elementi	Freccia acida	Dissolvi magie	Eroismo	Dardo fatale
Individuare il magico	Individuare il male	Forma gassosa	Metamorfofi	Dissoluzione*
Mani brucianti	Invisibilità	Fulmine magico	Passa pareti	Forza taurina*
Movimenti del ragno	Rinnovare*	Ingrandire*	Runa di guardia	Ipervelocità
Proiettili magici	Scassinare	Metamorfofi animale	Scrutare	Penetrare le difese
Protezionale dal male	Scudo deflettente	Palla di fuoco	Tempesta di ghiaccio	Scarica di fulmini
Scudo magico	Sfocatura	Sassi in rocce*	Terreno illusorio	Telecinesi
Unto*	Vedere l'invisibile	Velocità*	Vortice acido	Tempra ferrea*

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Accumulatore magico	Baluardo	Cambiaforma
Arma mortale	Controllo della gravità	Campo di forza	Cancello
Barriera anti-magia	Controllo del tempo atmosferico	Corpo astrale	Connessione
Carne in pietra*	Creazione maggiore	Ghiaccio perenne	Cristallizzare
Disintegrazione	Energia purificatrice	Immaterialità	Distruzione del magico
Evanescenza	Metamorfofi naturale	Metamorfofi superiore	Ferma tempo
Fuorviare	Palla di fuoco ritardata	Momento di prescienza	Muro prismatico
Globo di invulnerabilità	Risucchio magico	Pioggia di fuoco	Pietrificazione di massa
Sfera raggelante	Roccia	Sfera di protezione dalla magia	Raggio polare
Trasformazione	Spada	Spruzzo prismatico	Sciame di meteore

Aree di diffusione: Thonia e Skothar settentrionale

TAB. 1.21 – TRADIZIONE THYATIANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Arma magica	Blocca persone	Aura difensiva	Animazione dei morti
Aura dissimulante	Chiavistello magico	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfofi	Blocca mostri
Charme persone	Colpo sicuro	Custode vigile	Charme mostri	Contattare piani esterni
Contrastare elementi	Creazione spettrale	Dissolvi magie	Confusione	Creare mostri comuni
Dardo incantato	ESP	Fulmine magico	Eroismo	Demenza precoce
Disco levitante	Fusione corporea	Infravisione	Maledizione	Dissoluzione*
Illusione minore	Immagini illusorie	Libera persone	Manipolazione vegetale	Evoca elementali
Individuare il magico	Individuare il male	Luce perenne*	Metamorfofi	Giara magica
Lettura dei linguaggi	Invisibilità	Munizioni inesauribili	Muro di fuoco	Imposizione
Localizzare minerali	Levitazione	Palla di fuoco	Muro di ghiaccio	Libertà
Luce magica*	Localizzare oggetti	Protezione da proiettili normali	Occhio dello stregone	Lucchetto magico
Prestidigitazione	Paura	Respirare elemento	Passa pareti	Muro di pietra
Protezione dal male	Protezione mentale	Sfera di invisibilità	Porta dimensionale	Nube mortale
Scudo magico	Ragnatela	Spiare	Scaccia maledizioni	Oblio
Sonno	Scassinare	Velocità*	Tempesta di ghiaccio	Telecinesi
Spinta possente	Vedere l'invisibile	Volare	Terreno illusorio	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Arma mortale	Bandire	Apertura mentale	Annullare immunità
Barriera anti-magia	Conoscenza	Attacco devastante	Cambiaforma
Carne in pietra*	Controllo della gravità	Baluardo	Cancello
Catene arcane	Controllo tempo atmosferico	Barriera mentale	Chiudi portale
Charme piante	Creare mostri magici	Campo di forza	Connessione
Controllare i liquidi	Danza	Charme di massa	Creare qualunque mostro
Disintegrazione	Epurare invisibilità	Clonare	Ferma tempo
Evoca alleato planare	Evoca oggetto	Controllare viventi	Immunità
Morte	Invisibilità di massa	Forza dei giganti	Labirinto dimensionale
Muro di ferro	Nube esplosiva	Interdizione arcana	Muro prismatico
Olografia	Palla di fuoco ritardata	Metamorfofi superiore	Parola mortale
Porta magica	Parola incapacitante	Nube corrosiva	Parola soporifera
Reincarnazione	Pelle d'acciaio	Parola accecante	Pietrificazione di massa
Richiamo telepatico	Roccia	Permanenza	Sciame di meteore
Spezzare incantamento	Spada	Simbolo di sonno	Simbolo di morte
Terre mobili	Teletrasporto superiore	Spruzzo prismatico	Tempesta di fulmini

Aree di diffusione: Mondo Conosciuto (specialmente Thyatis, Darokin, Ierendi e Minrothad), Isola dell'Alba, Baronie Selvage.

TAB. 1.22 – TRADIZIONE TRALADARANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Celarsi ai non-morti	Allarme magico	Blocca persone	Attacco solare	Animazione dei morti
Charme persone	Barriera riflettente	Cerchio di protezione dal male	Autometamorfosi	Aura spettrale
Dardo incantato	Indebolire non-morti*	Dissolvi magie	Freccia nera	Blocca mostri
Guarigione necromantica	Individuare il male	Distuggere non-morti*	Incantare oggetti	Blocca non-morti
Individuare il magico	Invisibilità	Forma gassosa	Maledizione	Fiamma purificatrice
Individuare non-morti	Mano spettrale	Morso del vampiro	Muro di fuoco	Giara magica
Luce magica*	Raggio di indebolimento	Palla di fuoco	Occhi del morto	Metamorfosi necromantica
Protezione dal male	Raggio di sole*	Riparo sicuro	Raggio vampirico	Oblio
Servitore invisibile	Tocco devastante	Suggestione	Scaccia maledizioni	Trasformazione forzata
Tocco del ghoul	Vedere l'invisibile	Visione della morte	Vincolo spirituale	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Bandire	Campo di forza	Annullare immunità
Carne in pietra*	Controllare non-morti	Clonare	Cambiaforma
Creare non-morti	Energia purificatrice	Controllare viventi	Cancello
Evoca alleato planare	Fusione necromantica	Creare non-morti superiori	Distruzione del magico
Forma eterea	Lamento lugubre	Immaterialità	Dominare mostri
Morte	Parola incapacitante	Orrido avvizzimento	Furia infuocata
Reincarnazione	Ragnatela infiamante	Parola accecante	Immunità
Servigio mortale	Risucchio vitale	Rivela locazioni	Parola mortale
Sguardo maledetto	Soccorso	Sfera di protezione dalla magia	Scudo entropico
Spezzare incantamento	Teletrasporto superiore	Vincolo necromantico	Simbolo di morte

Aree di diffusione: Karameikos, Città-stato del Golfo Huleano, Boldavia (Glantri), Darokin orientale

TAB. 1.23 – TRADIZIONE TRALDAR

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Aiuto domestico	Allarme magico	Arma potenziata	Abilità eccezionale	Agilità felina*
Analizzare	Barriera riflettente	Dissolvi magie	Attacco solare	Creazione minore
Arma ritornante	Chiavistello magico	Forma gassosa	Aura difensiva	Dardo fatale
Caduta morbida	Colpo sicuro	Ingrandire*	Cerchio mistico	Dissoluzione*
Dardo incantato	Creazione spettrale	Infravisione	Concentrazione	Forza taurina*
Dardo infallibile	Individuare il male	Munizioni inesauribili	Eroismo	Muro di pietra
Individuare il magico	Levitazione	Protezione da proiettili normali	Maledizione	Nube mortale
Luce magica*	Ragnatela	Pugno di roccia	Muro di fuoco	Oblio
Proiettili magici	Sfera incendiaria	Sassi in rocce*	Runa di guardia	Pelle di pietra
Protezione dal male	Scudo deflettente	Velocità*	Strali elementali	Tempra ferrea*

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Controllo del tempo atmosferico	Attacco devastante	Armata di pietra
Carne in pietra*	Copia incantesimo	Baluardo	Cambiaforma
Catene arcane	Creazione maggiore	Campo di forza	Connessione
Creare pietra	Danza	Forza dei giganti	Distruzione del magico
Olografia	Lamento lugubre	Immaterialità	Ferma tempo
Porta magica	Metamorfosi naturale	Miraggio arcano	Immunità
Protezione elementale estesa	Parola incapacitante	Parola accecante	Muro prismatico
Spezzare incantamento	Pioggia acida	Permanenza	Parola soporifera
Terre mobili	Respingi incantesimi	Pietre incandescenti	Pietrificazione di massa
Trasformazione	Roccia	Sfera di protezione dalla magia	Ruggito possente

Aree di diffusione: Regni Traldar (Mondo Cavo).

Nota: La Tradizione Traldar è l'antecedente di quella mileniana e deriva da quelle nithiana e hutaakana, ma è considerata di livello inferiore e focalizzata su magie legate alla Trasmutazione e al combattimento.

TAB. 1.24 – TRADIZIONE VARELLYANA

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Analizzare	Arma magica	Blocca persone	Attacco solare	Blocca mostri
Bussola	Bocca magica	Cono di gelo	Autometamorfofi	Contattare piani esterni
Charme persone	ESP	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Creare mostri comuni
Esplosione elementale	Immagini illusorie	Fertilità*	Distorsione	Demenza precoce
Guarigione necromantica	Individuare il male	Fulmine magico	Fauci della terra	Dissoluzione*
Individuare il magico	Invisibilità	Libera persone	Metamorfofi	Evoca elementali
Lettura dei linguaggi	Mani di pietra	Metamorfofi animale	Muro di fuoco	Fiamma purificatrice
Luce magica*	Occhi di bragia	Pugno di roccia	Occhio dello stregone	Forma elementale
Lungavista	Protezione mentale	Riparo sicuro	Passa pareti	Ipervelocità
Proiettili magici	Rifocillare	Rubare il respiro	Porta dimensionale	Oblio
Protezione dal male	Simbolo di stordimento	Sassi in rocce*	Raggio vampirico	Pelle di pietra
Sonno	Smaterializzazione	Sigillo del serpente	Runa di guardia	Potere elementale
Servitore invisibile	Stretta rocciosa	Simbolo di paura	Scolpire pietra	Telecinesi
Spruzzo colorato	Vedere l'invisibile	Volare	Strali elementali	Teletrasporto

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Animare armi	Bandire	Alterazione spaziale	Armata di pietra
Barriera anti-magia	Controllare elementali	Aura elementale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Controllo della gravità	Barriera mentale	Cancello
Creare pietra	Creare mostri magici	Campo di forza	Connessione
Evoca alleato planare	Creazione maggiore	Clonare	Cristallizzare
Globo di invulnerabilità	Fuoco dilaniante	Controllare viventi	Creare qualunque mostro
Lampo solare	Metamorfofi naturale	Interdizione arcana	Ferma tempo
Morte	Parola incapacitante	Permanenza	Immunità
Protezione elementale estesa	Respingi incantesimi	Pietre incandescenti	Parola mortale
Regressione mentale	Roccia	Pioggia di fuoco	Pietrificazione di massa
Sguardo maledetto	Simbolo di follia	Ricettacolo mistico	Raggio anti-magia
Spezzare incantamento	Spostamento planare	Schermo difensivo	Sciame di meteore
Terre mobili	Trasporto via roccia	Spruzzo prismatico	Simbolo di morte
Trasformazione	Vincolo planare	Teletrasporto di massa	Vincolare l'anima*

Aree di diffusione: Varelyya, Cestia, zone di espansione dell'ex Impero Varelyano e zone limitrofe in Davania.

Nota 1: La tradizione deriva dall'esperienza dei maghi dell'Impero di Varelyya che fusero conoscenze elfiche, olteche e katapeche; l'impero crollò in seguito a una maledizione scatenata dai demoni richiamati dalla folle ambizione dell'ultimo imperatore.

TAB. 1.25 – TRADIZIONE YLARI

Livello di Potere degli incantesimi				
1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello
Contrastare elementi	Creazione spettrale	Blocca persone	Ali della fenice	Aura di sicurezza
Esplosione elementale	Immagini illusorie	Dissolvi magie	Cerchio mistico	Blocca mostri
Individuare il magico	Individuare il male	Forma sabbiosa	Fauci della terra	Creazione minore
Lettura dei linguaggi	Invisibilità	Metamorfofi animale	Forma fiammeggiante	Evoca elementali
Luce magica*	Occhi di bragia	Palla di fuoco	Porta dimensionale	Fiamma purificatrice
Prestidigitazione	Rifocillare	Presagio	Raffica di vento	Potere elementale
Proiettili magici	Rinnovare*	Protezione da proiettili normali	Scaccia maledizioni	Teletrasporto
Protezione dal male	Vedere l'invisibile	Riparo sicuro	Scrutare	Traccia di fuoco
Scudo magico	Zona di verità	Volare	Scudo elementale	Vista rivelante

Livello di Potere degli incantesimi			
6° livello	7° livello	8° livello	9° livello
Barriera anti-magia	Conoscenza	Aura elementale	Cambiaforma
Carne in pietra*	Controllare elementali	Corpo di sabbia	Cancello
Evoca alleato planare	Controllo del tempo atmosferico	Longevità	Connessione
Fiamma di giustizia	Energia purificatrice	Miraggio arcano	Distruzione del magico
Morte	Fuoco dilaniante	Orrido avvizzimento	Fiume di sabbia
Olografia	Pioggia acida	Pietre incandescenti	Furia infuocata
Terre mobili	Respingi incantesimi	Ricettacolo mistico	Imprigionare
Trasformazione	Risucchio magico	Schermo difensivo	Muro prismatico
Viaggio elementale	Vincolo planare	Trama scintillante	Ripristinare

Aree di diffusione: Ylaruam, Baronie Selvagge (Saragòn)

Capitolo 2. INCANTESIMI ARCANI

In questa sezione viene riportata la descrizione di tutte le magie presenti nelle liste degli incantesimi delle varie scuole e tradizioni arcane, inclusi gli incantesimi nuovi introdotti in questo manuale e quelli descritti nei set di regole *Base*, *Expert*, *Companion* e *Master*, nella *Rules Cyclopeda* e nei vari manuali ufficiali di Mystara con l'intento di chiarificare i punti oscuri che le fonti ufficiali avevano lasciato e limitare o ampliare (laddove si fosse reso necessario) il loro potere. L'uso degli incantesimi riveduti in qualsiasi campagna è soggetto alla previa approvazione del DM, ma si coglie l'occasione per ricordare che le modifiche in alcuni casi sono ufficiali (ovvero fatte in base a correzioni riportate nei supplementi ufficiali di D&D, di qualsiasi edizione si tratti) e comunque sono state studiate proprio per riuscire a bilanciare quelle magie che normalmente risultano o troppo potenti o troppo modeste per il livello a cui sono attribuite.

Gli incantesimi qui riportati sono divisi per livello di potere di appartenenza, e per ciascuno sono elencati in ordine alfabetico. La legenda sottostante aiuterà il lettore a comprendere meglio le diciture riportate per ciascun incantesimo.

Legenda

NOME DELL'INCANTESIMO

Scuola: la scuola di magia a cui appartiene l'effetto.

Raggio: la distanza dall'incantatore entro cui la magia manifesta i suoi effetti (il raggio entro cui deve trovarsi l'area d'effetto). Nel caso il raggio sia a "Tocco", l'incantatore deve effettuare un attacco di contatto, ovvero un Tiro per Colpire a mani nude, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura né lo scudo, solo bonus derivanti da Destrezza, magia, abilità generali e maestrie nelle armi.

Area d'effetto: la zona in cui si manifesta o quanti soggetti può influenzare la magia. Quando questo paragrafo riporta la dicitura "solo l'incantatore", l'effetto è personale (agisce solo sull'incantatore e su nessun altro).

Durata: il lasso di tempo in cui l'effetto dell'incantesimo resta attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione; se permanente, gli effetti permangono perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato specificato); se a concentrazione, la magia dura finché l'incantatore resta concentrato su di essa senza far altro che camminare e parlare (la concentrazione può essere mantenuta per 1 turno ogni 3 punti Saggezza, poi è necessario riposare la mente per metà del tempo prima di concentrarsi nuovamente così a lungo su un incantesimo).

Segue descrizione approfondita degli effetti della magia.

Nota sugli incantesimi revisionati

Di seguito vengono elencati per ciascun livello gli incantesimi revisionati in questa edizione del Tomo, indicando ciò che è stato modificato o eliminato rispetto all'edizione precedente (es. raggio, durata, effetto, area, ecc.).

Versione 3.54 del 31/10/21

1° livello

Aiuto domestico (durata, effetto)
Amicizia (cancellato)
Analizzare (durata, effetto)
Arma ritornante (effetto)
Barriera impermeabile (effetto)

Catrame (come Incatramare unito a Aiuto domestico 1°)

Dardo infallibile (area, durata, effetto)

Eстетismo (come Truccare unito a Aiuto domestico 1°)

Fossa intrappolante (nuovo)

Guardiano naturale (raggio, effetto)

Guarigione necromantica (effetto)

Illusione minore (nuovo)

Inciampare (unito a Lungopasso, effetto)

→ Individuare mutaforma (spostato al 4°)

Infreddolire (ora Raffreddare come inverso di Riscaldare 1°)

Lettura del magico (effetto)

Localizzare metalli (ora Localizzare minerali, raggio, area, effetto)

Lungavista (durata, effetto)

Lungopasso (effetto)

Mani brucianti (raggio, effetto)

Manto del terrore (nuovo)

Marcatempo (unito a Aiuto domestico 1°)

→ Munizioni inesauribili (spostato al 3°)

Parola del comando (effetto)

Prestidigitazione (nuovo)

Protezione dal male (effetto)

Psicocinesi (unito a Prestidigitazione 1°)

Resistenza (cancellato)

Riscaldare/Raffreddare (nuovo)

Saltare (unito a Lungopasso 1°)

Servitore invisibile (raggio, durata, area)

Soffocare (effetto)

Sonno (durata)

Spinta possente (effetto)

Sputo acido (nuovo)

Stimare (unito ad Analizzare 1°)

Stretta folgorante (effetto)

Suono fantasma (unito ad Illusione minore 1°)

Unto* (area d'effetto, durata, aggiunto effetto *Colla*)

Vento sussurrante (raggio, effetto) ← spostato dal 2°

Ventriloquio (unito a Illusione minore 1°)

→ Visioni della memoria (spostato al 2°)

2° livello

Arma magica (effetto) ← spostato dal 3°

Capacità temporanea (durata, effetto)

Charme animali (effetto)

→ Comunicazione (spostato al 3°)

Creare proiettili (raggio, effetto) ← spostato dal 4°

Evoca alleato animale (raggio, durata, effetto)

Fiamma magica (effetto)

Folata di vento (effetto)

Individuare il male (effetto)

Mani di pietra (effetto)

Marcire (ora inverso di Rinnovare 2°)

Nuotare* (durata, effetto)

Occhi di bragia (durata, effetto)

Paura (effetto)

Protezione mentale (effetto)

Raggio di indebolimento (effetto)

Raggio di sole / Raggio di luna (durata, effetto)

Ragnatela (effetto)

Rifocillare ← spostato dal 3°

Scolpire legno (nuovo)

Sensi arcani (unito a Spiare 3°)

Sfocatura (nuovo)

Simbolo di stordimento (raggio, effetto)

Smaterializzazione (nuovo)

Tocco devastante (durata, effetto)

Trama ipnotica (durata)

→ Vento sussurrante (spostato al 1°)

Verità del sangue (durata) ← spostato dal 3°

Visioni della memoria ← spostato dal 1°

3° livello

→ Arma magica (spostato al 2°)

Arma elementale (ora *Arma Potenziata*, durata, effetto)

Blocca persone (effetto)

CAPITOLO 2: INCANTESIMI ARCANI

Carta geografica (unito a Mappa magica 4°)

Cerchio di protezione dal male (effetto)
Comunicazione (raggio, durata, effetto) ← spostato dal 2°
Concentrazione (durata, effetto)
Contentore magico/*maledetto* (durata)
Dardi incendiari (ora **Incantare dardi** 3°)
Distuggere non-morti * (effetto)
Dolore mortale (raggio, durata, effetto)
Guarigione fatata (cancellato)
Ingrandire * (effetto)
Libera persone (effetto)
Luce perenne * (effetto)
Metamorfofi animale (effetto)
Morso del vampiro (effetto)
Munizioni inesauribili (raggio, area, effetto) ← spostato dal 1°
→ Muro di vento (spostato al 4°)
Ombra strisciante (area, durata, effetto)
Pelle di legno (durata)
Riflessi fulminei (durata, effetto)
→ Rifocillare (spostato al 2°)
Riparo sicuro (area, durata)
Rombo di tuono (effetto)
Sassi in rocce * (effetto)
Simbolo di paura (raggio)
Sonno fatato (effetto)
Spiare (raggio, durata, effetto)
Suggestione (durata)
Travestimento (durata) ← spostato dal 4°
→ Verità del sangue (spostato al 2°)
Viceversa (raggio, effetto)
Volare (durata)

4° livello

Abilità eccezionale (durata, effetto)
Ali della fenice (effetto)
Armatura spirituale (cancellata)
Aura difensiva (effetto)
Autometamorfofi (effetto)
Barriera naturale (durata, area, effetto)
Cerchio mistico (effetto)
Controllare emozioni (effetto)
Conversione magica (raggio, area)
Creare tessuto (raggio, effetto)
→ Creare proiettili (spostato al 2°)
Disperazione opprimente (cancellato)
Entourage fantasma (nuovo)
Eroismo (effetto)
Evoca alleato mostruoso (raggio, durata, effetto)
Fauci della terra (area, effetto)
Forma fiammeggiante (effetto)
Forma glaciale (effetto)
Freccia nera (durata, effetto)
Incantare oggetti (durata)
Individuare mutaforma (effetto) ← spostato dal 1°
Localizzare creatura (raggio, area, effetto)
Mappa focalizzata (unito a Mappa magica 4°)
Mappa magica (nuovo)
Metamorfofi (effetto)
Muro d'acqua (effetto)
Muro di fuoco (effetto)
Muro di ghiaccio (raggio, durata, effetto)
Muro di vento (raggio, area, effetto) ← spostato dal 3°
Occhio dello stregone (effetto)
Passaggio nella lava (nuovo)
Passa roccia (effetto)
Raffica di vento (effetto)
Raggio vampirico (effetto)
Runa di guardia (effetto)
Sesto senso (area, effetto)
Sfere elettrizzanti (effetto)
→ Simbolo di amnesia (spostato al 5°)
Simbolo di discordia (raggio, effetto) ← spostato dal 5°
→ Trama iridescente (spostato al 5°)
Tromba d'aria (effetto)
Vista penetrante (ex *Vista a raggi X*)
Vortice acido (effetto)

5° livello

Animazione dei morti (durata, effetto)
Contattare piani esterni (durata, effetto)
Creare legno (area, effetto)
Creare mostri comuni (effetto) ← spostato dal 7°
Dardo fatale (effetto)
Dissoluzione (effetto)
Distorsione elementale (ex *Distorsione spaziale*, scuola)
Dominare persone (durata, effetto)
Forma elementale (effetto)
Frustra di vento (raggio, durata, effetto)
Immagine persistente (raggio, durata, effetto)
Incantesimo d'ombra (effetto)
Inganno ← spostato dal 6°
Intercetta incantesimi (ex *Barriera intercetta incantesimi*, effetto)
Ipervelocità (durata, effetto)
Libertà (effetto)
Lucchetto magico (durata, effetto) ← spostato dal 6°
Memoria (effetto)
Nube mortale (raggio, effetto)
Oblio (raggio, effetto)
Onda elementale (effetto)
Pelle di pietra (durata)
Penetrare le difese (effetto)
Scarica di fulmini (raggio)
Schermo occultante (durata)
Simbolo di amnesia (raggio, effetto) ← spostato dal 4°
→ Simbolo di discordia (spostato al 4°)
Telecinesi (effetto)
Traccia di fuoco (effetto)
Trama iridescente (durata, effetto) ← spostato dal 4°
Trasmutare solidi (durata, effetto) ← spostato dal 6°
→ Travestimento (spostato al 3°)
→ *Vincolare non-morti* (ora **Vincolo necromantico** di 8°)
Vista rivelante (effetto)

6° livello

Alterazione della magia (durata, effetto)
Ancora dimensionale (area d'effetto)
Animare armi (raggio, durata)
Arma mortale (durata, effetto)
Barriera anti-magia (durata, effetto)
Catene arcane (effetto) ← spostato dal 8°
Controllare draghi (area d'effetto)
Controllare liquidi (durata, effetto)
Controllare i venti (durata, area, effetto)
Controllare le correnti (durata, area, effetto)
→ Controllare non-morti (spostato al 7°)
Controllo inerziale (durata, effetto)
Convocare * (area d'effetto)
Creare pietra (effetto)
Divisione magica (nuovo, inverso di Duplicazione magica)
Duplicazione magica (durata, effetto) ← spostato dal 7°
Evoca alleato planare (raggio, durata, effetto)
Gabbia di forza (durata, area d'effetto)
→ Inganno (spostato al 5°)
→ Lucchetto magico (spostato al 5°)
Mano possente (raggio, effetto)
Morte (area d'effetto, effetto)
Nemesi (nuovo)
Nube velenosa (raggio, effetto)
Olografia (effetto)
Ombra solida (nuovo)
Penetrare le difese (effetto)
Preservare (effetto)
Regressione mentale (effetto)
Rituale propiziatorio (nuovo)
Sentiero dell'arcobaleno (nuovo)
Servigio mortale (raggio)
Sguardo maledetto (ex *Sguardo penetrante*, effetto)
Spaccaossa (effetto)
Spezzare incantamento (effetto)
Suggestione di massa (durata)
Tentacolo infuocato (scuola, raggio, effetto)
Trasformazione (durata, effetto)
→ Trasmutare solidi (spostato al 5°)
Verga del drago (unito a Ricettacolo mistico 8°)

CAPITOLO 2: INCANTESIMI ARCANI

Vista arcana (effetto)

7° livello

Accumulatore magico (nuovo)

Animare ombre (nuovo)

→ Baluardo (spostato all'8°)

Bandire (raggio, area d'effetto)

Barriera respingi incantesimi (ora **Respingi incantesimi** 7°)

Catena di fulmini (area, effetto)

Collare dell'asservimento (durata, effetto)

Conoscenza (effetto)

→ Controllare costrutti (spostato al 9°)

Controllare elementali (nuovo)

Controllare non-morti (effetto) ← spostato dal 6°

Controllo della gravità (effetto)

Copia incantesimo (effetto)

→ Corpo astrale (spostato all'8°)

Creare ferro (area, effetto)

Creare mostri magici (durata, effetto) ← spostato dall'8°

→ Creare mostri normali (ora **Creare mostri comuni**, spostato al 5°)

Creazione maggiore (durata, effetto) ← spostato dall'8°

→ Duplicazione magica (spostato al 6°)

Esigere (durata, effetto)

Frenesia necromantica (cancellata)

Fuoco dilaniante (effetto)

Fusione necromantica (raggio, effetto)

Incubo illusorio (effetto)

Lamento lugubre (raggio, area d'effetto)

Mente collettiva (durata)

Nube esplosiva (raggio, effetto)

Palla di fuoco ritardata (effetto)

Parola incapacitante (raggio, effetto)

Pelle d'acciaio (durata)

Pioggia acida (durata, effetto)

Prigione dimensionale (durata)

Ragnatela infiamante (durata, effetto)

Respingi incantesimi (durata, effetto)

Risonanza empatica (area, effetto) ← spostato dall'8°

Risucchio magico (scuola, effetto)

Risucchio vitale (effetto)

Simbolo di follia (effetto) ← spostato dall'8°

→ Simbolo di sonno (spostato all'8°)

Simulacro protettivo (durata, effetto)

Specchio del passato (durata)

Teletrasporto di ogni oggetto (ora **Teletrasporto superiore** 7°)

Trasferire incantamento (effetto)

Trasporto via roccia (area d'effetto)

Vascello incantato (durata, effetto)

Velo (effetto)

Vincolare extraplanari (ora **Vincolo planare** 7°)

8° livello

Alterazione spaziale (nuovo)

Apertura mentale (effetto)

→ Assorbire conoscenze (spostato al 9°)

Aura elementale (raggio, area d'effetto)

Baluardo (raggio, durata, effetto) ← spostato dal 7°

Barriera mentale (effetto)

Campo di forza (effetto)

→ Catene imprigionanti (spostato al 6°, ora **Catene arcane**)

Charme di massa (effetto)

Clonare (effetto)

Corpo astrale (effetto) ← spostato dal 7°

Creare acciaio (area, effetto)

→ Creare mostri magici (spostato al 7°)

Creare non-morti superiori (effetto)

→ Creazione maggiore (spostato al 7°)

Filatterio vitale (effetto)

Forza dei giganti (effetto)

Ghiaccio perenne (effetto)

Globo della sapienza ← spostato dal 9°

Immaterialità (nuovo)

Incantesimo d'ombra superiore (effetto)

Interdizione arcana (nuovo)

Longevità (effetto) ← spostato dal 9°

Metamorfosi di ogni oggetto (ora **Metamorfosi superiore** 8°)

Miraggio arcano (effetto)

Morte esplosiva (effetto)

Nube corrosiva (raggio, area, effetto)

Orrido avvizzimento (area, effetto)

Parola accecante (raggio, effetto)

Permanenza (effetto)

Pietre incandescenti (area, effetto)

→ Pietrificazione di massa (spostato al 9°)

Pioggia di fuoco (nuovo)

Ricettacolo mistico (nuovo)

Rimuovi incantamento (unito a **Interdizione arcana** 8°)

→ Risonanza empatica (spostato al 7°)

Ritardo (effetto)

Schermo di invulnerabilità (ora **Schermo difensivo** 8°)

Sfera di protezione dalla magia (effetto)

→ Simbolo di follia (spostato al 7°)

Simbolo di sonno (effetto) ← spostato dal 7°

Spruzzo prismatico (effetto)

Stasi temporale (sostituita da **Imprigionare** di 9°)

Teletrasporto di massa (nuovo)

Trama scintillante (effetto)

Trappola arcana (cancellata)

Vincolo necromantico ← ex **Vincolare non-morti** di 5°

Zona d'interdizione (unito a **Interdizione arcana** 8°)

9° livello

Alter ego (effetto)

Annullare immunità (effetto)

Assorbire conoscenze (effetto) ← spostato dal 8°

Barriera intercetta incantesimi superiore (cancellata)

Cambiaforma (durata, effetto)

Cerchio di teletrasporto (durata, effetto)

Chiudi portale (nuovo)

Controllare costrutti (effetto) ← spostato dal 7°

Creare qualunque mostro (durata, effetto)

Cristallizzare (area d'effetto)

Desiderio (effetto)

Dominare mostri (effetto)

Ferma tempo (effetto)

→ Globo della sapienza (spostato al 8°)

Illusione mortale (effetto)

Immunità (durata, effetto)

Imprigionare (nuovo)

Invecchiamento (cancellato)

→ Longevità (spostato al 8°)

Maremoto (durata, area d'effetto, effetto)

Memoria superiore (cancellata)

Muro prismatico (effetto)

Paralisi di massa (raggio, area d'effetto)

Parola mortale (raggio, effetto)

Parola del sonno (ora **Parola soporifera** – raggio, effetto)

Pietrificazione di massa (nuovo) ← spostato dal 8°

Pioggia di meteore (ora **Sciame di meteore** 9°)

Preparazione magica (unito a **Rituale propiziatorio** 6°)

Realtà illusoria (effetto)

Ripristinare (nuovo)

Ruggito possente (effetto)

Scudo entropico (durata)

Sfera acida (scuola)

Simbolo di morte (effetto)

Sonno maledetto (effetto)

Spada di luce (effetto)

Tempesta di fulmini (raggio, effetto)

Uragano (effetto)

Vincolare l'anima * (effetto)

Primo Livello

AIUTO DOMESTICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: varia asseconda dell'effetto

Durata: 4 ore

Questo incantesimo raccoglie una serie di trucchetti magici concepiti per facilitare le faccende domestiche e rendere più confortevole la vita quotidiana. Finché la magia è attiva, una volta ogni 5 minuti l'incantatore può concentrarsi per attivare uno tra i seguenti effetti, che si compie in un minuto:

Alterare odori o gusti: modifica in modo permanente il gusto e l'odore di un cibo, oggetto o liquido (1 lt o 1 kg per livello), o l'odore di uno spazio chiuso (12 m³ per livello).

Annodare: annoda una qualsiasi fibra entro 3 metri che sia già a contatto con un'altra, con effetti permanenti (serve per annodare spaghi e corde, o per legare i capelli a treccia).

Asciugare: asciuga 1 metro cubo di materia o un essere di taglia media per livello dell'incantatore entro 3 metri.

Cancellare: cancella fino a 100 parole o 1 pagina per livello senza danneggiare il documento su cui sono scritte, ma non può cancellare scritti magici o rune incantate.

Cucinare: permette di preparare alla perfezione un pasto completo per 1 persona per livello dell'incantatore (arrotondato per eccesso). È necessario avere a disposizione gli ingredienti sufficienti per preparare le pietanze entro 6 metri, e l'incantatore deve conoscere la ricetta che vuole preparare, affinché l'incantesimo abbia effetto. Se non dispone dell'abilità *Arti domestiche*, occorre una prova di Intelligenza con penalità di -2 per preparare il cibo perfettamente, viceversa riuscirà a cucinare solo per la metà delle persone (1 individuo ogni 2 livelli), pur consumando tutti gli ingredienti.

Incatramare: ricopre di pece un bersaglio o una superficie (1 round per bersagli di taglia piccola, 2 round se media, 4 round se grande e 6 round se enorme, o 1 mq al round per superfici fino max 6 mq). L'effetto è utile per calafatare le assi di una nave e per rendere le cime resistenti alle intemperie. Il catrame prodotto in tal modo è permanente (non può essere dissolto magicamente) ed è infiammabile. Una creatura incatramata (non esiste TS per evitare l'effetto) riduce la propria velocità di movimento di 1/3 e deve effettuare un TS Riflessi per non restare accecata per 1d4 round. Un bersaglio incatramato a contatto con le fiamme prende automaticamente fuoco e brucia (1d4 danni al round) finché non lava via il catrame (con immersione completa in acqua per 3 round, oppure dopo un minuto usando *lavare*).

Lavare: lava un volume di materia di 1 metro cubo o una creatura o una superficie di 9 mq rimuovendo lo sporco normale. Non ha alcun effetto su scritti o rune (magiche e non), se non quello di inumidire la superficie su cui sono apposte e se si tratta di una pergamena o simile, lo scritto può essere rovinato (se non è magico). La magia annulla gli effetti dell'incantesimo *unto* (1°) e di *incatramare*.

Marcare il tempo: un oggetto di dimensioni grandi o inferiori inizia a scandire il tempo per 24 ore. Il mago può scegliere due possibili modalità di marcatempo.

Marcatempo sonoro: l'oggetto emette un rintocco acuto e penetrante nel momento in cui l'incantamento si realizza, quindi emette un altro rintocco ciclicamente ogni ora successiva; non è possibile modificare la frequenza dei rintocchi. Il rintocco prodotto sarà un suono debole per oggetti di piccole dimensioni, medio se di dimensioni medie, forte se di dimensioni grandi o superiori. Il rintocco di massima intensità può essere udito distintamente entro un raggio di 200 metri all'aperto e non riesce ad attraversare un'area di *silenzio*.

Marcatempo visivo: l'oggetto marca il tempo cambiando progressivamente colore da un'estremità all'altra (il colore è scelto dal mago) in base alla frequenza temporale scelta tra minuti od ore; quando l'oggetto ha cambiato totalmente colore inizia il processo inverso. In alternativa, un oggetto può essere suddiviso in varie sezioni e il marcatempo colorerà una sezione ogni intervallo fino al numero totale di sezioni presenti, per poi iniziare il processo inverso fino a scolorirle tutte per scandire il trascorrere del tempo nella giornata.

Medicare: chiude ferite lievi e distrugge germi e batteri evitando infezioni. Ogni applicazione fa recuperare ad un essere vivente 1 PF debilitante al round, ma non può arrestare emorragie o risanare ferite critiche.

Raccogliere: ammuccia ordinatamente fino a 5 kg (100 mon) per livello di un determinato tipo di materiali presenti entro 3 mt (es. monete d'oro, sale, viti, anelli, archi, ecc.).

Rassettare: ripulisce e riordina una stanza. Applicato ad un'area di 27 metri cubi, rimuove la polvere, spazza il pavimento, toglie le ragnatele, e dispone tutti i mobili e le suppellettili in modo da lasciare la zona in perfetto ordine. La zona rimarrà pulita finché qualcuno non farà disordine o sporco, e sicuramente si riempirà di polvere e ragnatele se viene lasciata a se stessa (l'incantesimo non la protegge da questi effetti).

Riparare: ripara e rammenda tagli, scheggiature e buchi in oggetti comuni privi di Punti Danno, rendendo invisibile la riparazione; può riparare anche un oggetto frantumato, strappato o spezzato se dispone di tutte le parti.

Ripulire: pulisce un oggetto o una persona (abiti inclusi) da qualsiasi sporcizia (esclusi effetti magici) e dai parassiti cutanei (non magici) presenti.

Scavare: anima uno strumento da scavo (come un piccone, una pala o una vanga), che scava sul posto 1 metro cubo di terreno o ¼ di metro cubo di roccia o pietra comune (non magica) per un minuto. La forma dello scavo viene decisa dall'incantatore, e non è necessario rimanere concentrati per controllare lo strumento, mentre occorre farlo per cambiare la direzione dello scavo o fermare l'arnese prima del tempo.

Sciogliere: scioglie fibre annodate o colla. Può disfare un nodo, sciogliere un intreccio o un'acconciatura, scollare una suola o una rilegatura e annullare l'incantesimo *colla* (1°).

Scrivere: scrive fino a 100 parole per livello al minuto su di un supporto materiale (pergamena, carta, papiro, vellum, o anche una lastra di pietra). L'incantatore deve pensare alla frase che vuole scrivere, e toccare la superficie su cui farla comparire, ed essa apparirà e diverrà permanente (non può essere dissolta magicamente, se non tramite l'inverso di questa magia). Questa magia non è in grado di creare pergamene incantate o simili oggetti con incantamenti verbalizzati.

Sterilizzare: l'incantesimo può essere applicato su un oggetto singolo, su un alimento o su un liquido e distrugge qualsiasi germe o battere ivi presente, annullando le possibilità di disturbi intestinali e infezioni. È utile per pulire alimenti prima di ingerirli e per purificare da impurità fino a un litro di liquido per livello, che deve trovarsi in un contenitore unico. Il bersaglio rimane sterilizzato per un'ora, poi ritorna vulnerabile alla contaminazione da germi e sostanze batteriche. La capacità non permette di neutralizzare eventuali veleni.

Stirare: stira e piega alla perfezione una massa di 10 kg (200 monete) di tessuti o indumenti.

Tagliare: taglia un determinato oggetto nel modo prescelto. Può essere usato per tagliare la stoffa con una certa forma, oppure per tagliare funi e cuoio, o per affettare un salume o un ortaggio, o su altri materiali tagliabili con un coltello affilato. Se usato su un essere, causa 1 danno aprendo una piccola ferita (TS Corpo lo riduce a danno debilitante).

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

Truccare: trucca un soggetto per farlo apparire più affascinante e mascherare qualsiasi imperfezione fisica (calvizie, rughe, bitorzoli, ecc.), e permette di pettinare e acconciare capelli, baffi e barba secondo lo stile più in voga in una determinata civiltà (il trucco sarà sempre appropriato all'occasione). Il trucco si mantiene per un'ora e concede al soggetto un bonus di +1 al punteggio di Carisma e ai tiri Reazione; se usato per mascherare un individuo con camuffamenti concede un bonus di +2 alla prova di *Camuffare*.

ANALIZZARE

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto
Durata: 6 round

Rivela le proprietà di un oggetto dopo 6 round di concentrazione, inclusi eventuali incantesimi. Il mago deve impugnare, toccare o indossare l'oggetto per analizzarlo, e subisce qualsiasi conseguenza derivi dall'indossarlo o toccarlo (ad esempio se l'oggetto è maledetto), anche se beneficia di qualsiasi Tiro Salvezza normalmente concesso per evitarlo.

Se analizza un oggetto comune, il mago conosce con precisione le sue dimensioni, peso e valore, oppure la quantità del materiale presente in un contenitore; se oggetti diversi sono presenti, la magia li considera uguali e li somma, a meno che l'incantatore non si focalizzi su un certo tipo di oggetti (es. in una cassa piena di monete contare quelle d'oro).

Se analizza un oggetto magico, il mago sa automaticamente quanti poteri magici possiede l'oggetto e il suo costo di fabbricazione, e ha una probabilità di base del 50% +5% per livello di esperienza di venire a conoscenza di **uno** dei poteri dell'oggetto determinato a caso, inclusa la frequenza d'uso. L'incantesimo permette anche di conoscere il numero delle cariche di un oggetto magico con un'approssimazione del 25%, mentre è in grado di comprendere l'esatto bonus di armi, armature, anelli, e così via. Se un oggetto magico possiede più poteri (ad esempio una spada +3, +6 contro draghi con *allarme magico*), ogni applicazione di *analizzare* ne rivela uno diverso, insieme con la parola magica necessaria per attivarlo. *Analizzare* non è in grado di rivelare i poteri degli artefatti né formule magiche scritte su pergamene o libri.

Se l'incantesimo viene usato per incantare un oggetto, ogni uso indicherà una caratteristica di un altro oggetto magico toccato. È possibile rendere permanente *analizzare* su un oggetto: in tal caso le caratteristiche dell'oggetto toccato verranno rivelate al ritmo di una al minuto, anche se il numero di cariche sarà sempre impreciso (vedi sopra).

ARIA LEGGERA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: sfera di 30 metri di diametro
Durata: 6 turni per livello

Rende più leggero un volume d'aria di 14.130 metri cubi (una sfera di 30 metri di diametro) che se rinchiuso in un contenitore come un pallone aerostatico è in grado di procurare una spinta verso l'alto di 100 metri al turno fino ad un'altezza limite di 6.000 metri, con una capacità di alzata di 40.000 kg e fino a 45 tonnellate volumetriche. Concentrandosi il mago può anche far cessare temporaneamente l'effetto e per ogni turno in cui l'incantesimo resta inattivo corrisponde una diminuzione dell'altitudine di 100 metri. Se l'incantesimo viene usato su un volume d'aria inferiore ai 14.130 metri cubi, aumentare la velocità di ascesa di 20 metri al turno ogni 560 metri cubi di differenza (arrotondando per difetto); la velocità di discesa rimane invariata.

ARMA RITORNANTE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma grande o varie armi più piccole
Durata: speciale

La magia influenza una qualunque arma scagliabile di dimensioni grandi (es. lancia), oppure due medie (es. giavelotto, tridente), quattro piccole (es. martello da lancio, mazza leggera, chakram, pugnale), o fino a otto armi minute o inferiori (es. dardi da lancio). Se l'arma scagliata manca il bersaglio, essa ritorna automaticamente tra le mani del personaggio al termine del suo turno d'azione finché resta entro 30 metri dal bersaglio. L'attaccante è in grado di afferrare l'arma senza alcuna difficoltà, a meno che non sia stato nel frattempo paralizzato, pietrificato, stordito o altrimenti immobilizzato; in questo caso l'arma ritornante cade ai piedi del personaggio. Quando l'attacco va a segno, se il risultato naturale col d20 è un numero dispari l'arma colpisce e cade a terra o si conficca nel bersaglio (ma può essere utilizzata ancora come arma ritornante finché dura l'incantesimo), se è un numero pari l'arma colpisce e torna nelle mani del personaggio.

La durata dell'effetto è di 1 turno per livello, a meno che l'incantatore non effettui un rituale appropriato della durata di un'ora che rende l'effetto permanente al costo di 50 m.o. per l'ingombro dell'arma (spesa minima 500 m.o.).

AURA DISSIMULANTE

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d'effetto: 1 oggetto di peso max 20 monete per livello
Durata: 1 giorno per livello

Altera l'aura dell'oggetto toccato per trarre in inganno incantesimi di divinazione. Può far apparire magico un oggetto normale (l'aura che emana sarà sempre tenue e la scuola è decisa dal mago), mascherare l'aura di un oggetto magico impedendo la corretta lettura dei suoi poteri, facendolo apparire come normale o variando la tipologia e la potenza dell'aura dell'oggetto (ad esempio ammantare di un'aura maledetta un anello di protezione o viceversa), anche se l'aura finta resta sempre tenue; l'incantesimo non può mascherare le proprietà di artefatti. L'*aura dissimulante* trae sempre in inganno *individuare il magico* o *il male*, mentre *analizzare* ha una probabilità di leggere i poteri corretti pari a 5% per livello dell'esaminatore; incantesimi più potenti (come *conoscenza* o *vista arcana*) rivelano sempre la vera natura magica del manufatto. L'inganno risulterà palese quando si tenta di usare l'oggetto senza che produca risultati, anche se per capire la vera natura dell'oggetto occorre prima dissolvere l'illusione.

BARRIERA IMPERMEABILE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura o oggetto max 108 m³
Durata: 24 ore

Impedisce alle precipitazioni atmosferiche (pioggia, neve, grandine, nebbia), al fango, alla polvere e alla sporcizia di toccare una creatura o un oggetto (di volume max 108 metri cubi), arrestando l'elemento a un centimetro dal corpo del bersaglio. Essa inoltre impedisce che il bersaglio si inumidisca o si sporchi anche qualora sia completamente sommerso da acqua, fango o sporcizia (in una massa d'acqua come un fiume, mare o lago solo entro 50 mt di profondità, sotto una cascata, in una palude, ecc.). La *barriera impermeabile* non protegge da magie o da attacchi di creature fatte di liquidi, fango o polvere, né contrasta gli effetti di questi elementi sull'ambiente (es. la scivolosità del terreno bagnato, il fango che rallenta il movimento, l'assenza di aria in immersione).

BUSSOLA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o un oggetto metallico di peso inferiore a 100 grammi

Durata: 8 ore o permanente

Questo incantesimo può essere usato in uno dei due modi seguenti, a scelta del mago che lo evoca.

Guidare: una creatura percepisce senza errore la direzione (ma non la via esatta) in cui si trova uno specifico luogo fisso (non semovente) già visto personalmente. L'effetto dura per 8 ore o finché il soggetto non raggiunge la destinazione.

Magnetizzare: trasforma in modo permanente un oggetto metallico di peso inferiore a 100 grammi in un magnete in grado sia di attrarre piccoli oggetti ferrosi, sia di essere usato come bussola se lavorato in modo opportuno (sagomandolo come ago per porlo su un galleggiante immerso in acqua o mercurio). La bussola indica il nord magnetico, che non coincide necessariamente con quello geografico. La magia non ha effetto in luoghi dove la definizione di nord geografico o magnetico non è applicabile (come il piano Australe).

CADUTA MORBIDA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round

Riduce la velocità di caduta per evitare o ridurre i danni. L'incantesimo è istantaneo e basta pronunciare una parola di attivazione che impiega un secondo, cosa che lo rende utilissimo in situazioni di caduta inaspettata da altezze superiori ai 5 metri (visto che in un secondo di caduta si percorrono appunto 5 metri). La *caduta morbida* rallenta la velocità dell'incantatore facendolo volteggiare a terra come una piuma per un round, fino a una distanza massima percorsa di 100 mt. Se in questo lasso di tempo il soggetto tocca terra non risente di alcun danno a causa della caduta. Se invece al termine del round il mago non è ancora atterrato, riprende a cadere in base alle normali leggi di gravità, ma la distanza finale percorsa viene decurtata di 100 mt per calcolare i danni da caduta finali (e nulla vieta al mago di usare un'altra *caduta morbida* per rallentare ulteriormente la discesa).

Esempio 1: un mago cade da una torre alta 9 metri. Non avrebbe tempo di evocare incantesimi per salvarsi dato che impiega appena un secondo e mezzo per arrivare a terra (vedi Tabella sulla Caduta dei Corpi relativa all'incantesimo di 7° controllo della gravità). Usando *caduta morbida* che richiede solo un secondo può rallentare la caduta per il resto del round, atterrando senza subire danni.

Esempio 2: un mago cade da un precipizio alto 160 metri, e benchè abbia un round di tempo per pronunciare un incantesimo prima di toccare il suolo, non ha a sua disposizione alcuna magia che possa salvarlo tranne *caduta morbida*. Così plana per 100 metri, ma al termine del round riprende a cadere violentemente. Arrivato a terra subirà danni per una caduta da 60 metri (160 - 100 mt azzerati con *caduta morbida*), ovvero 20d6 punti di danno, quindi farebbe bene ad usare altre due volte *caduta morbida* per non morire sfracellato al suolo.

CAMUFFAMENTO

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

L'incantatore camuffa il proprio aspetto, compresi vestiti, armi ed equipaggiamento indossato. Egli può apparire più alto o più basso di 30 cm o meno, più magro o più grasso di 20

Kg o meno, ma la forma assunta resta quella di una creatura della sua stessa specie e sesso (ad esempio un umano non può farsi crescere la coda). L'entità del cambiamento è a sua discrezione e può aggiungere o rimuovere dettagli minori (come la barba, una cicatrice, i vestiti, il colore di pelle, capelli ed occhi) per apparire diverso. L'incantesimo concede un bonus di +4 alle prove di *Camuffare* del soggetto, anche se chi ha familiarità con lui può riconoscerlo con una prova contrapposta di *Percepire inganni*.

L'incantesimo non conferisce modi di fare diversi, né altera le capacità sensoriali dell'individuo e quelle del suo equipaggiamento (una spada può essere alterata per farla sembrare un pugnale, ma quando viene usata rimane una spada). L'incantesimo inoltre non permette all'incantatore di assumere le fattezze proprie di un altro specifico individuo. Per tutta la durata dell'effetto, l'incantatore può utilizzare le sue capacità (come evocare incantesimi) senza impedimento.

Le creature che interagiscono fisicamente con l'individuo (es. lo toccano e sentono che la sua forma non corrisponde a quello che vedono) hanno diritto ad un TS Mente per vedere attraverso l'illusione, ogni volta che l'interazione si ripete.

CAVALCATURA FATATA

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un giunco, canna o ramo

Durata: 1 ora per livello

L'incantatore tocca un giunco (una tipica pianta di palude), una canna o un ramo di medie dimensioni che può poi essere strappato e fino al termine della magia, se la pianta viene posta tra le gambe di un individuo, ed egli esclama tre volte la parola di attivazione scelta dall'incantatore, l'oggetto si tramuta in una cavalcatura scelta dal mago tra cavallo palafreno, cammello, pony o cane elfico. L'animale appare già con briglie e sella, ha le caratteristiche e statistiche di un animale di quel tipo, ed esegue sempre gli ordini del suo cavaliere, ma non può attaccare. Se la parola magica viene pronunciata nuovamente dal cavaliere, la pianta ritorna alla sua forma originale: questo procedimento può ripetersi una volta ogni round, fino al termine della durata dell'incantesimo, o finché la cavalcatura non viene uccisa o l'effetto dissolto magicamente. Una cavalcatura ferita viene guarita tramite *cura ferite* in forma animale o con *rinnovare* in forma di pianta.

CELARSI AI NON-MORTI

Scuola: Illusione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un soggetto per livello (max 10)

Durata: 1 turno per livello

Ogni individuo scelto dal mago non potrà essere in alcun modo individuato dai non-morti per la durata della magia. Nessun non-morto è in grado di vedere, udire o percepire con altri sensi i soggetti protetti da questo incantesimo. Se tuttavia l'individuo produce alterazioni evidenti nell'ambiente percepibili anche dai non-morti presenti (ad esempio individui parlano con qualcuno che non si vede, oppure oggetti che si librano nell'aria senza motivo apparente), questi beneficiano di un TS Mente e se riesce capiscono che c'è qualcuno e possono tentare di attaccarlo come fosse invisibile.

Se uno dei soggetti schermati tenta di controllare o scacciare non-morti, tocca un non-morto o attacca una qualsiasi creatura, l'illusione cessa per lui solo.

L'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

CHARME PERSONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente umanoide

Durata: speciale

Affascina un essere vivente umanoide di taglia media o inferiore e di intelligenza superiore a quella animale (almeno 3 punti). La vittima può effettuare un TS Mente per resistere agli effetti dello *charme*: se si tratta di una creatura che nutre già aperta ostilità per l'incantatore essa beneficia di un bonus di +2 al TS, mentre se si trova impegnata in combattimento col mago o con esseri percepiti come suoi alleati il bersaglio è automaticamente immune all'effetto. Se il TS fallisce, la vittima crederà che l'incantatore sia un suo amico fidato e un alleato leale, subendo la sua influenza (l'essere si considera magicamente controllato).

Se l'incantatore conosce una lingua comprensibile alla vittima può darle suggerimenti su azioni da intraprendere, che devono essere presentate come favori da fare ad un amico. La vittima acconsentirà a richieste non impegnative, mentre per quelle più esigenti è necessaria una favorevole prova di Carisma da parte dell'incantatore. La vittima si rifiuterà sempre di seguire suggerimenti contrari alla sua natura (allineamento ed abitudini) o di intraprendere azioni palesemente pericolose per sé, senza dover effettuare alcun TS per resistere. Questo incantesimo non permette di controllare la vittima come se fosse un automa: essa interpreta solo le azioni e le parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile.

La durata dello *charme* dipende dall'Intelligenza della vittima, poiché un nuovo TS Mente per sfuggire agli effetti della magia può essere effettuato a intervalli di tempo regolari, come mostra la Tabella 2.1:

Tab. 2.1 – Frequenza dei TS contro Charme

Mod. Intelligenza	Nuovo TS ogni..
-4 o <	14 giorni
-3	7 giorni
-2	5 giorni
-1	3 giorni
+0	24 ore
+1	12 ore
+2	6 ore
+3	2 ore
+4	1 ora
+5 o >	1 turno

Una vittima che riceva suggerimenti discordanti da persone considerate fidate diventa confusa e dovrà valutare le azioni da intraprendere basandosi sulla propria sensibilità (un tiro Reazioni è d'obbligo per PNG).

Lo *charme* svanisce automaticamente se l'incantatore, o qualcuno che il soggetto considera un amico dell'incantatore, attacca la vittima (sia con armi che con incantesimi), oppure se esso viene dissolto magicamente, o quando il TS della vittima riesce. Al termine dell'effetto, la vittima non prova risentimento o sospetto nei confronti dell'incantatore, ma non sente più il profondo senso di fiducia che prima provava.

L'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

COLORARE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie max 36 mq

Durata: permanente

Stende una mano di colore magico o creare un disegno su una superficie. La superficie può essere piccola quanto il naso di una miniatura in porcellana ocalese, o grande fino a 36 mq; nel caso di una creatura non consenziente, un TS Corpo

nega la colorazione. Il tempo di lancio può andare da un round per un colore uniforme fino a due ore per dare sfumature diverse a varie parti di un oggetto o un ambiente, o creare un affresco. Durante questo lasso di tempo l'incantatore può variare il colore dell'intera area, o può colorare parti diverse in modo differenziato. L'incantatore può dipingere per un periodo massimo di due ore, creando colori che sono permanenti e inattaccabili dallo scorrere del tempo e dalle intemperie. Un *dissolvi magie* non rimuoverà gli effetti del *colorare*: solo *scolorire* o un *desiderio* possono farlo.

L'incantesimo può essere usato per scopi differenti. Gli artisti se ne servono per creare dipinti che non sbiadiscono, o per decorare sé stessi e gli altri con pitture corporee. I costruttori invece lo usano per colorare la pietra ed il legno rendendoli più belli, e così via. Per utilizzare questo incantesimo in modo veramente artistico, è necessario possedere l'abilità generale appropriata (*Dipingere*).

Se si usa *colorare* su un'area precedentemente influenzata da un altro incantesimo *colorare*, la seconda applicazione ha effetto solo se il mago è di livello maggiore o uguale al primo: in questo caso la seconda applicazione si sovrappone alla prima, mascherandola. Tuttavia, il primo incantesimo non viene dissolto: per eliminarlo bisogna usare *scolorire*. I maghi possono lasciarsi dei messaggi nascosti in questo modo: dopo essersi accordati sul luogo, il primo mago usa *colorare* per scrivere il messaggio, ed un altro per ricoprirlo. Il destinatario userà *scolorire* per rivelare la comunicazione, e poi potrà nasconderla di nuovo o cancellarla con *scolorire*.

Colorare può anche essere usato per creare un tatuaggio magico semovente e permanente (può essere rimosso solo con *scolorire* o *distruzione del magico*) sulla pelle di una creatura consenziente. In corso d'opera il mago può associare al tatuaggio un incantesimo a lui noto di Abiurazione, Divinazione o Illusione dei primi due livelli, e l'effetto sarà usabile sempre una volta al giorno finché il tatuaggio permane (ogni soggetto può avere solo un tatuaggio incantato). Il rituale per associare l'incantesimo al tatuaggio è costoso (500 m.o. per livello della magia) e il procedimento impiega 1 ora per livello di potere dell'incantesimo e ricopre un intero arto o una parte del busto.

Scolorire (inverso) fa tornare al suo colore originale una certa quantità di materiale (una cesta di bucato, un dipinto, un'applicazione dell'incantesimo *colorare*, un tatuaggio, ecc.). Le comuni macchie vengono automaticamente rimosse. Può annullare un incantesimo *colorare* solo se l'incantatore è di livello maggiore o uguale rispetto a chi ha creato *colorare*. Quando viene usato contro un'opera d'arte oppure su un tatuaggio magico, esiste comunque una probabilità che il disegno resista alla distruzione: l'esatta probabilità viene decisa dal DM entro un range tra 10% per livello per un tatuaggio incantato o 20-30% per un'opera d'arte.

L'incantesimo non *scolorisce* le superfici che stanno dietro al disegno o al pigmento. Se viene lanciato su un tatuaggio, per esempio, esso eliminerà completamente quest'ultimo, ma la pelle sotto di esso rimane del colore normale.

CONTRASTARE ELEMENTI

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 creatura

Durata: 2d4 ore

Una creatura può sopportare caldo o freddo intenso a scelta dell'incantatore. La temperatura corporea del soggetto rimane costante e stabile in base alla fisiologia, senza risentire del freddo o del caldo esterno. L'incantesimo non protegge dai danni derivanti da questi due elementi, né da effetti ambientali come fumo o mancanza d'aria, né da temperature superiori a 40°C o inferiori a -20°C.

DARDO INCANTATO

Scuola: Invocazione
 Raggio: 45 metri
 Area d'effetto: uno o più bersagli
 Durata: istantaneo

Crea un certo numero di dardi di energia scintillante, che colpiscono automaticamente uno o più bersagli visibili entro 45 metri. Il numero di dardi creati è uno al 1° livello, 2 al 3° livello e un massimo di 3 dardi al 5° livello. Ciascun dardo causa 1d6+1 danni (nessun TS concesso per dimezzare): i dardi possono essere diretti contro un singolo bersaglio oppure contro un bersaglio diverso per ogni dardo, o ripartendoli in qualsiasi modo l'incantatore trovi opportuno.

DARDO INFALLIBILE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un proiettile per livello
 Durata: permanente

Il rituale incanta un proiettile per armi da tiro o da fuoco per renderlo più efficace, impiega 1 turno per ogni proiettile e ha un costo di 50 m.o. per dardo. La magia resta attiva finché il proiettile non colpisce un bersaglio, poi questo si rompe e la magia svanisce. Il *dardo infallibile* ha effetti diversi in base al bersaglio (che deve essere visibile) scelto dal tiratore.

Intermittente: se scagliato contro una creatura, il dardo ignora qualsiasi tipo di copertura che si frappone fra il suo punto di partenza e quello di arrivo, smaterializzandosi per evitare gli ostacoli che si frappongono lungo la sua traiettoria e rimaterializzandosi una volta che li ha superati, fino a colpire il bersaglio designato. Il TxC non viene quindi penalizzato dalla copertura del bersaglio (es. riparato dietro un muro o un cespuglio o un altro individuo) né si considera il bonus alla CA dato dall'eventuale scudo.

Ricercante: se indirizzato contro un oggetto immobile, il proiettile colpisce automaticamente il punto desiderato (es. può premere un pulsante, azionare certe trappole, forare un sacco o recidere una corda). Scagliato contro un bersaglio in movimento (creatura o veicolo), se fallisce il TxC il primo round, il proiettile insegue il bersaglio nel round successivo, permettendo un nuovo TxC a -2, poi cade a terra.

In entrambi i casi, la gittata dell'arma che usa il *dardo infallibile* determina il raggio massimo che il proiettile può raggiungere, mentre i danni inflitti dipendono dalla maestria del tiratore con quel tipo di arma.

DISCO LEVITANTE

Scuola: Invocazione
 Raggio: 1,5 metri
 Area d'effetto: disco largo 1 mt sostiene fino a 5000 mon
 Durata: 6 turni

Crea una piattaforma di forza invisibile di forma rotonda e di diametro 1 metro, che appare entro 1,5 metri dal mago e si sposta con lui, rimanendo sempre a questa distanza. Il mago può variare l'altezza a cui levita, alzandolo fino al massimo della propria altezza o abbassandolo fino al livello dei suoi piedi. Il disco non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido, né può essere usato come arma (il suo bordo non è affilato e tende a scivolare via se incontra un solido) o per difendersi (rimane a distanza costante dal mago e parallelo al suolo).

Il *disco levitante* è utile per trasportare materiali sino a 5.000 monete di peso (250 kg), con una superficie d'appoggio non più larga di 2 metri (questo include monete, casse, e persino individui seduti su di esso).

EQUILIBRIO MARINARO *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 ora per livello

Protegge una creatura dal mal di mare o interrompe i suoi sintomi se già insorti. Inoltre rende il soggetto capace di mantenere perfettamente l'equilibrio mentre si trova su una nave, anche in presenza di forti venti o forti mareggiate, e può muoversi sia sul sartiame che sul ponte senza dover effettuare prove di abilità o TS per evitare di cadere.

Gambe molli (inverso) causa nausea e tremore continuo sul bersaglio, che può resistere con un favorevole TS Corpo. La vittima dell'effetto subisce una penalità di -1 a tutte le prove di Destrezza e ai Tiri per Colpire, e deve effettuare una TS Riflessi per ogni minuto in cui corre, combatte o effettua azioni che comportano stress fisico, per evitare di cadere a terra a causa della nausea e del tremore alle gambe.

ESITAZIONE

Scuola: Ammalimento
 Raggio d'azione: 18 metri
 Area d'effetto: 2d8 DV creature o 1 essere
 Durata: 2d6 round

L'incantesimo può influenzare una creatura singola senza limite al livello o Dadi Vita della vittima, oppure 2d8 DV di creature visibili entro 30 metri. L'effetto produce nella mente di ogni vittima una serie di pensieri che la distraggono all'inizio di ogni round, imponendo una penalità di -2 al tiro Iniziativa per 2d6 round. Le vittime non possono evitare la penalità a meno che non siano protette magicamente contro effetti che influenzano la mente.

ESPLOSIONE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione
 Raggio d'azione: 36 metri
 Area d'effetto: cerchio di raggio di 3 metri
 Durata: istantanea

L'incantatore deve scegliere una sorgente presente entro il raggio d'azione, in base all'elemento che si intende sfruttare: per il fuoco, una fonte di fiamme grande almeno quanto un falò; per l'acqua, una massa d'acqua di almeno 1 metro cubo; per la terra, terreno, pietra o roccia di almeno 1 metro cubo di volume; per l'aria, un volume d'aria di almeno 1 metro cubo. L'elemento scelto deflagra (il fuoco rilascia lingue di fiamme e scintille, l'acqua piccoli agghi di acqua congelata, la terra schegge di pietra e sassi, e l'aria un'onda d'urto sonora) e danneggia automaticamente tutte le creature e le cose presenti entro 3 metri causando 1d8 danni, +1 danno per livello del mago (max 1d8 + 10 PF al 10°). Le vittime possono dimezzare i danni con un favorevole TS Corpo o con un TS appropriato all'esplosione in caso di oggetti. L'*esplosione elementale* provoca scalfitture su pietra, terra e roccia, ma su fuoco, acqua e aria non ci sono conseguenze particolari.

FLUTTUARE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv
 Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al bersaglio toccato di galleggiare nell'aria come se fosse sull'acqua. Il bersaglio inizia a *fluttuare* non appena riceve l'effetto della magia e rimane immobile ma sospeso a 5 centimetri dal terreno (senza oscillare), fino a quando non viene mosso da un essere con forza sufficiente a spingerlo o sollevarlo, o da un vento di intensità sufficiente

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

a spostarlo (in base al suo peso). Per la durata dell'effetto, il suo ingombro viene effettivamente ridotto dell'80% (il peso massimo influenzabile è 2.000 monete o 100 kg per livello), permettendo lo spostamento di carichi pesanti sia in verticale che in orizzontale. Se l'effetto termina mentre il bersaglio trasporta un peso superiore a quello massimo consentito dalla sua resistenza, possono verificarsi inconvenienti spiacevoli (a discrezione del DM, una creatura potrebbe restare schiacciata e ferita, un carro potrebbe spezzarsi, ecc.).

FOSSA INTRAPPOLANTE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno

Aprire una voragine in un pavimento di roccia, terra o sabbia che fa cadere in trappola un bersaglio visibile. La fossa è profonda il doppio dell'altezza della vittima e larga abbastanza per contenerla stesa e al termine dell'effetto il pavimento della buca si risollewa riportando il soggetto a livello del terreno. La vittima subisce 1d6 danni per la caduta e può uscire solo volando, scalando le pareti della fossa o se aiutata dall'esterno. La fossa non si materializza se la vittima effettua un favorevole TS Riflessi, se la profondità della buca è tale da dare accesso ad uno spazio vuoto sottostante, o se il pavimento è composto da pietra lavorata o altri materiali.

GALLEGGIARE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto di peso max 100 kg x liv
Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al bersaglio toccato di galleggiare senza alcuna difficoltà su qualunque liquido. Il bersaglio, per muoversi, deve poi essere trainato o spinto, a meno che non sia in grado di nuotare o abbia un proprio sistema di propulsione.

Se usato su un oggetto o una creatura posta sott'acqua, questa viene spinta fino in superficie dall'incantesimo; una vittima può effettuare un TS Corpo per evitare l'effetto, se lo desidera. L'incantesimo ha effetto su qualunque bersaglio (creature, oggetti o imbarcazioni) il cui peso non superi 2.000 monete (100 kg) per livello dell'incantatore. Se una cavalcatura oppure un oggetto (per esempio un carro) vengono poi appesantiti con un equipaggio ed un carico, essi non affondano sino a che il peso totale trasportato non supera quello permesso dall'incantesimo.

GUARDIANO NATURALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una pianta o un animale
Durata: 8 ore

L'incantatore programma la pianta o l'animale designato per avvertirlo dell'avvicinarsi di qualsiasi creatura che abbia o che superi una certa taglia (da Minuta a Gigantesca). Non appena un essere vivente si avvicina a meno di 9 metri dalla pianta o dall'animale designato come guardiano, questi emette un lamento udibile chiaramente in un raggio di 36 metri (sottrarre 3 metri per eventuali porte e 6 metri per muri che si frappongono fra l'incantatore e la sorgente del lamento), poi si azzittisce dopo un round.

Le creature invisibili che tentano di oltrepassare il guardiano vengono percepite ugualmente, facendo scattare l'allarme. Il lamento non si attiva se vicino al guardiano passa l'incantatore ed ognuno degli esseri presenti entro 9 metri quando il guardiano è stato creato.

GUARIGIONE NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d'effetto: un cadavere
Durata: permanente

Toccando un cadavere inanimato (coi non-morti non ha effetto), l'incantatore assorbe la sua pelle e quanto rimane dei suoi tessuti per rigenerare le proprie ferite, recuperando permanentemente 1d6 Punti Ferita +1 PF ogni due livelli (max 1d6 +5 pf al 10° livello). Una volta usato il potere sul cadavere, esso rinesce e perde completamente ogni tessuto organico, lasciando esposto solo lo scheletro; ciò significa che può essere usato solo una volta su ogni cadavere.

L'incantesimo non permette al mago di ricostruire arti recisi o organi spappolati, e non è utilizzabile su cadaveri privi di tessuti organici (ad esempio scheletri).

ILLUSIONE MINORE

Scuola: Illusione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: un suono, un'immagine o un oggetto illusorio
Durata: 4 ore

Crea un suono, un'immagine o un oggetto fittizio che dura finché l'effetto non cessa o viene dissolto; è possibile variare il tipo di illusione una volta al minuto tra le seguenti.

Illusione sonora: replica un suono noto al mago, da un semplice rumore ad una musica complessa, dal verso di un animale alla voce di una persona nota all'incantatore, che è limitata a ripetere una frase di massimo 5 parole. Ogni minuto il mago può concentrarsi per variare il tipo di suono, per farlo salire o scendere di tono, avvicinarlo o allontanarlo restando entro il raggio d'azione. Il volume massimo del suono dipende dal livello dell'incantatore, che può replicare il rumore di un essere di taglia media per livello (considerando che due creature medie equivalgono ad una grande, mentre due piccole fanno una media, e così via in proporzione). In alternativa concentrandosi il mago può alterare il volume e il tono della sua voce, mutando da uno squittio ad una voce profonda e cavernosa (da suono Debole a Forte, secondo le regole riportate nel *Manuale delle Abilità Generali* sotto l'abilità *Percezione - Ascoltare*), o farla provenire da un punto entro 18 metri piuttosto che dalla sua persona. Con una prova di *Imitare suoni* o di *Carisma* è anche in grado di riprodurre perfettamente una voce a lui nota (è permessa una prova contrapposta di *Saggezza* o *Percepire inganni* per accorgersi del trucco solo se l'ascoltatore conosce quella voce).

Illusione tattile: altera la sensazione tattile su un oggetto o una creatura (es. superficie liscia diventa ruvida, calda diventa fredda, ecc.) e può persino creare un oggetto fittizio di dimensioni minute o inferiori, che è tuttavia molto fragile e si dissipa se viene schiacciato, danneggiato o se cade.

Illusione visiva: replica un effetto visivo (es. impronte, ombre, scintille, fuochi artificiali), produce un'animazione limitata in un'opera pittorica, o crea un oggetto o un essere fittizio al massimo di taglia media, che è immobile, non emette suoni, non emana odori, non proietta ombra e se toccato viene letteralmente attraversato e rivela la finzione.

INDIVIDUARE IL MAGICO

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
Durata: 2 turni

Permette all'incantatore di individuare le zone, gli oggetti e le creature a cui è associato un effetto magico entro l'area d'effetto. I bersagli incantati appaiono circondati da un'aura colorata in costante mutamento, simile ad un'aurora boreale,

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

e in base al tempo in cui si concentra sulla stessa zona, l'incantatore ottiene informazioni sempre più accurate:

1° round: numero di aure magiche e fonte di ciascuna.

2° round: potenza e scuola d'appartenenza di ogni aura magica (occorre una favorevole prova di *Magia Arcana* o *Relegione* per riconoscere le scuole con sicurezza, ma con effetti di Negromanzia è sempre ingannevole e serve *individuare il male* per un'analisi certa).

La potenza di un'aura e la sua luminosità dipendono dal livello o dalla somma dei livelli di potere degli incantesimi presenti (se vi sono diverse magie sullo stesso bersaglio):

Liv. inc.	Potenza	Aura
1-3	Debole	Tenue
4-8	Media	Luminosa
9+	Forte	Splendente

Ogni aura magica persiste in un luogo anche dopo che l'essere, l'incantesimo o l'oggetto che la emanava lo abbandona o viene distrutto. Se esamina una zona in cui era presente una fonte di magia ora scomparsa, registra un'aura intermittente senza specificare altri dettagli. Un'aura magica rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla potenza della sua fonte:

Potenza	Aura svanisce in:
Debole	1d6 minuti
Media	1d6 turni
Forte	1d6 ore

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri magici fino a quando la magia non cessa, ma finché rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose invisibili all'occhio dell'incantatore o nascoste da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), ma individua l'aura di bersagli nascosti in sacchi, borse o sotto i vestiti.

INDIVIDUARE NON-MORTI

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3

Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di individuare la presenza di creature non-morte all'interno dell'area d'effetto. La magia fornisce diverse informazioni in base al numero di round in cui si rimane concentrati sulla stessa zona:

1° round: numero di non-morti presenti.

2° round: magnitudo di ogni non-morto e sua ubicazione all'interno dell'area. La magnitudo di un'aura dipende dai Dadi Vita del non-morto a cui appartiene:

DV	Magnitudo
1-2	Debole
3-5	Moderata
6-10	Forte
11+	Potente

L'aura di una creatura non-morta persiste in un luogo anche dopo che l'essere lo abbandona o viene distrutto. Se esamina una zona in cui era presente un non-morto, la magia registra un'aura intermittente, senza specificarne la magnitudo. L'aura di un non-morto rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla magnitudo della creatura:

Magnitudo	Aura svanisce in:
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 turni
Potente	1d6 ore

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di non-morti fino a quando la magia non cessa, ma finché rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi, solo parlare lentamente. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri invisibili all'occhio dell'incantatore o nascosti da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), mentre rileva normalmente l'aura di bersagli nascosti dietro tende o ripari di stoffa e simili. Esso inoltre viene ingannato da incantesimi di livello più alto che possono occultare la vera natura di una creatura.

INTRALCIARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio d'azione: 36 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 12 metri

Durata: 1 round per livello

Anima arbusti, liane, erbacce e persino rami di alberi, che si avvolgono intorno a ogni creatura che entri nell'area d'effetto (incluso lo stesso mago), imprigionandola e intralciandone il movimento. Ogni vittima può muoversi a metà della normale velocità con un favorevole TS Riflessi, oppure in alternativa con una prova di Forza con penalità di -5. Se il TS o la prova non riescono la vittima non può spostarsi, ma è possibile eseguire qualsiasi altra azione che non comporti movimento. È possibile tentare di liberarsi ogni round fino a che l'incantesimo ha termine o si abbandona l'area d'effetto.

INTUIZIONE

Scuola: Divinazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 3 turni

Permette all'incantatore di conoscere le emozioni e le intenzioni immediate di una creatura vivente, senza che questa possa opporsi, a meno che la sua mente non sia magicamente schermata contro la lettura del pensiero. Il mago può rilevare le intenzioni di un soggetto ogni round (l'informazione gli arriva automaticamente come azione gratuita), cambiando il bersaglio una volta al round concentrandosi su di esso. La magia non permette di scoprire l'allineamento né i pensieri precisi del bersaglio, solo le emozioni che prova e un'intenzione generica (ovvero la predisposizione ad effettuare una determinata azione entro breve tempo).

LETTURA DEI LINGUAGGI

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Permette all'incantatore di comprendere qualsiasi scritto non magico che si trovi entro il suo raggio visivo, che si tratti di mappe, alfabeti runici o numerici, composizioni musicali, e così via. L'incantatore è in grado di leggere qualsiasi scrittura, ma non di scrivere in lingue sconosciute, né tantomeno di parlarle. Tuttavia, qualsiasi linguaggio redatto in un codice segreto può essere decifrato (cioè è possibile carpire il messaggio nascosto) solo con una prova d'abilità *Crittografia*.

LETTURA DEL MAGICO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

L'incantatore comprende qualsiasi testo redatto nella lingua della magia, inclusi i poteri delle pergamene incantate, ma la magia non permette di capire i poteri degli altri oggetti

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

magici, per i quali serve *analizzare* o una prova di *Forgiatura magica*. Dal momento in cui legge una pergamena o uno scritto magico tramite questo incantesimo, il mago può comprenderla e usarla in futuro senza ricorrere a *lettura del magico*. L'incantatore non deve memorizzare la *lettura del magico*, ma può usarla al bisogno al posto di qualsiasi magia di 1°.

LOCALIZZARE MINERALI

Scuola: Divinazione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: minerali di ogni tipo
Durata: 3 turni

Permette all'incantatore di individuare la presenza di un determinato minerale noto (incluse leghe metalliche), che può variare ad ogni minuto concentrandosi. Non appena l'incantatore si trova entro 18 metri dal minerale prescelto egli avverte un'istintiva spinta nella direzione in cui è presente; l'incantesimo però rileva solo i depositi minerali di discreta quantità (almeno 25 chilogrammi, ovvero 500 monete).

LOCALIZZARE SPECIE

Scuola: Divinazione
Raggio: 1,5 km
Area d'effetto: una specie animale o vegetale
Durata: 6 turni

Permette all'incantatore di individuare la direzione in cui si trova il più vicino animale o vegetale di una determinata specie presenti entro un raggio di 1,5 km. La magia non permette di localizzare bestie fantastiche, vegetali mostruosi o esseri intelligenti, e l'incantatore deve nominare specificamente il tipo di animale o pianta che vuole trovare, e saprà in quale direzione dirigersi per raggiungere il più vicino esemplare fino al termine dell'incantesimo; se non esistono membri della specie cercata entro l'area d'effetto, la magia non rivela alcuna direzione. L'effetto permette di localizzare un solo tipo di bersaglio: per individuare una nuova specie, occorre usare nuovamente l'incantesimo.

LUCE MAGICA *

Scuola: Invocazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: sfera di raggio 4,5 metri
Durata: 12 turni

Crea una luce che illumina perfettamente una sfera del diametro di 9 metri. Se associata ad un'area (come un soffitto), la luce rimane fissa nella zona, mentre se associata ad un oggetto mobile (es. una spada), la luce si sposterà con esso. La creatura che porta con sé l'oggetto bersaglio può opporsi all'effetto con un favorevole TS Riflessi e in caso di successo la luce rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso. Se la luce è indirizzata contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata per 12 turni, o finché l'effetto non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la luce non si manifesta.

L'incantesimo inverso, *tenebre magiche*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 metri in un punto prefissato; se associato ad un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità, eccettuata l'infravisione. Le *tenebre magiche* annullano gli effetti di una *luce magica* e vengono dissolte da un incantesimo di *luce magica* o più potente. Se indirizzate contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo per evitare di essere accecata per 12 turni o fino a quando l'effetto non è dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la tenebra non si manifesta.

LUCI FATATE

Scuola: Invocazione
Raggio: 12 metri + 3 metri per livello
Area d'effetto: 1d4 luci fatate
Durata: 1d4 +2 turni

Crea da 1 a 4 luci che assomigliano a torce e ciascuna illumina una sfera di diametro 6 metri, anche se l'incantatore può concentrarsi per modificare la luminosità emessa una volta al round fino a ridurla a quella di una candela (raggio 1 mt). Il mago può creare le luci solo in un luogo visibile, e concentrandosi può spostarle a suo piacimento entro il raggio d'azione, anche se queste non possono oltrepassare barriere solide se non c'è un pertugio largo almeno 5 cm.

LUNGAVISTA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno

Permette al beneficiario di vedere un'area situata entro 1,5 km chiaramente come se si trovasse là. Concentrandosi il soggetto può vedere l'area prescelta come se si trovasse in quel punto, con la possibilità osservare ciò che ha intorno in base alla visibilità nella zona, ma senza la capacità di spostarsi dal punto fissato. L'area osservata si può cambiare una volta al round, ma deve essere un punto visibile dalla posizione del personaggio; si può osservare all'interno di un edificio solo se c'è un accesso visibile (es. finestra aperta).

LUNGOPASSO *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: 4 ore

Permette al bersaglio di muoversi al doppio della velocità di cammino senza stancarsi (la velocità di corsa resta invariata) o di compiere balzi eccezionali per la durata dell'effetto. La distanza massima percorribile con un salto è di 1d6 metri +1 metro per livello dell'incantatore, e il salto costituisce la sua azione di movimento per quel round. Se salta verso il basso, il soggetto ignora la distanza coperta dal salto per calcolare eventuali danni da caduta (ad esempio, se un individuo con salto di 10 metri salta giù da un dirupo di 15 mt, subirà solo 1d6 danni per gli ultimi 5 metri di caduta).

L'incantesimo inverso, *inciampare*, riduce a 1/3 la velocità di cammino e di corsa della vittima, che inceppa ad ogni passo e ogni volta che cerca di correre deve effettuare un favorevole TS Riflessi o cade e subisce 1d4 danni debilitanti.

MANI BRUCIANTI

Scuola: Invocazione
Raggio: 30 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: istantanea

Crea un arco di fiamme largo un metro che parte dalla mano dell'invocatore e colpisce sempre (nessun TxC richiesto) un bersaglio visibile entro 30 metri. L'arco di fiamme causa danni in base al livello del mago: 1d6+1 al 1°, 1d8+2 al 2°, 1d10+4 al 3°, 1d10+7 al 4° e 1d12 +9 al 5°. Un TS Riflessi dimezza i danni, ma se il TS fallisce, tutti gli oggetti infiammabili della vittima prendono fuoco, e occorre un intero round per spegnerlo ed evitare di subire altri 1d6 PF al round per le fiamme; le creature resistenti al fuoco non corrono mai il rischio di incendiarsi.

MANTO DEL TERRORE

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 round + 1 round per livello

L'incantatore viene circondato dall'energia dell'Incubo che provoca orribili visioni a chiunque cerchi di colpirlo con un attacco in mischia. Ogni assalitore deve fare un TS Mente ogni round per portare tutti i suoi attacchi per quel round, viceversa l'incantatore assume ai suoi occhi una forma così spaventosa che l'assalitore si intimorisce e rivolge la sua attenzione su qualcun altro; se non vi sono altri nemici, può attaccarlo con penalità di -2. Coloro che non tentano di ferire o attaccare il soggetto non sono influenzati dall'incantesimo. Il *manto del terrore* non protegge da incantesimi o effetti magici di qualsiasi tipo, né da attacchi a distanza.

MENTIRE

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 1 turno per livello

Permette all'incantatore di mentire, senza che le sue bugie possano essere scoperte dagli ascoltatori. Qualsiasi uso dell'abilità generale *Percepire inganni* viene reso inutile da questa magia, mentre se viene esaminato con *rivela bugie* (1°), *ESP* o *zona di verità* (2°), l'incantatore ottiene un bonus di +2 al suo TS Mente per evitare di essere scoperto. L'illusione non permette di resistere al siero della verità, né di ingannare incantesimi divinatori di 3° livello o superiore.

MOVIMENTI DEL RAGNO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno per livello

Permette alla creatura bersaglio di scalare pareti, spostarsi su superfici verticali o camminare sui soffitti esattamente come un ragno. Il soggetto deve avere le mani e i piedi ben appoggiati sulla superficie, se anche uno degli arti si stacca dalla superficie, il soggetto cade irrimediabilmente. L'individuo si sposta a metà del suo movimento di cammino e non può trasportare con sé oggetti o persone che gli facciano eccedere il suo ingombro massimo. Un vento di forte intensità (40+ km/h) o una creatura che realizzi una prova di Forza contrapposta con penalità di -4 riescono a strappare il soggetto dalla superficie.

NASCONDERE TRACCE

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette alla creatura bersaglio di muoversi senza lasciare orme (il personaggio potrebbe per esempio attraversare un pavimento polveroso o una distesa innevata senza lasciare impronte). L'incantesimo nasconde solamente le orme lasciate da una creatura, non eventuali alterazioni dell'ambiente; se ad esempio occorresse farsi strada in mezzo ai cespugli, si lascerebbe comunque alle spalle dei ramoscelli spezzati.

ONDA SONICA

Scuola: Invocazione
Raggio d'azione: 0
Area d'effetto: cono lungo max 18 mt e largo 1/3
Durata: istantanea

L'urlo dell'incantatore si trasforma in un'onda sonora distruttiva che si diffonde come un cono di lunghezza minima 6 mt e massima 18 mt e largo 1/3. Qualsiasi creatura od oggetto entro l'area d'effetto subisce 2d6 punti di danno non dimezzabili, e le creature devono effettuare un TS Corpo per non rimanere assordate per 1 turno. Gli incantatori assordati hanno una probabilità del 30% di fallire qualsiasi incantesimo con una componente verbale. Oggetti o esseri di vetro o cristallo subiscono danni doppi (senza TS per dimezzarli). L'incantatore e tutti coloro che si trovano fuori dalla sua area d'effetto non subiscono danni, anche se odono chiaramente la detonazione (rumore forte).

L'*onda sonora* può essere bloccata da una zona di *silenzio magico* (che ripara tutti coloro che sono al suo interno), non si propaga nel vuoto, ma funziona normalmente sott'acqua. Essa può attraversare qualsiasi ostacolo, ma la sua lunghezza massima diminuisce di 3 metri ogni 30 cm di roccia o metallo da attraversare, e causa gli stessi danni anche alle strutture.

ORATORIA

Scuola: Ammalimento
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al beneficiario di parlare in modo più convincente, ottenendo un bonus di +2 a qualsiasi prova di Carisma o di abilità basata sul linguaggio (come *Persuasione*, *Intrattenere*, *Contrattare* e così via) e ai tiri Reazioni quando è impegnato in una conversazione. Questo bonus si applica ad ogni abilità che presuppone un interlocutore senziente.

PAROLA DEL COMANDO

Scuola: Ammalimento
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 round

Finché è attivo l'effetto l'incantatore può dare un comando pronunciando una sola parola e concentrandosi sulla vittima prescelta, che però è immune all'effetto se non comprende la lingua dell'incantatore o non può udire il comando. Creature con *Saggezza* di 13+ punti o con 5+ DV o livelli possono effettuare un TS Mente per resistere ad ogni ordine (se una creatura ha entrambi i requisiti effettua un solo TS), ma se fallisce la vittima esegue l'ordine per un round. Tipiche parole del comando includono: *Arrenditi* (lascia cadere le armi e non attacca), *Arretra* (effettua il suo normale movimento a ritroso), *Attacalo* (attacca l'individuo indicato dal chierico), *Fermati* o *Blòccati* (rimane immobile), *Muori* o *Dormi* (si accascia a terra e sviene per un round), *Scappa* (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), *Silenzio* (non profferisce parola), e così via.

PIOGGIA MAGICA *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 6 metri per livello
Area d'effetto: sfera di diametro 9 mt +3 mt per livello
Durata: 1 round per livello

Crea una pioggia che inumidisce i vestiti, annaffia le piante e può spegnere incendi minori (max 3 Punti Incendio o una pira). Quando la pioggia viene a contatto col fuoco di origine magica (come un *muro di fuoco*), si trasforma in una

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

coltre di nebbia che si espande in un'area di volume doppio rispetto a quello dell'incantesimo. Se la temperatura dell'aria è sotto lo zero, la pioggia si trasforma in neve e l'acqua al suolo ghiaccia, rendendo il suolo scivoloso come sotto l'effetto dell'incantesimo *unto* (1°).

L'incantesimo inverso, *evaporazione magica*, elimina l'umidità nell'area d'effetto. Può contrastare e annullare gli effetti della *pioggia magica*, fa evaporare fino a mezzo litro d'acqua per livello, e dissipa la nebbia nell'area d'effetto. Se usato contro un essere vivente (ad esclusione di elementali di terra e fuoco), la vittima deve effettuare un TS Corpo per evitare di subire 1 punto di danno per proprio Dado Vita.

PRESTIDIGITAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: oggetti peso max 3 kg

Durata: 4 ore

Finchè l'effetto è attivo, concentrandosi il mago può eseguire un diverso truccetto magico ogni minuto tra i seguenti:

- puntando il dito verso un oggetto incustodito di max 3 kg (ingombro 60 monete), può muoverlo a piacimento di 9 metri al round fino a che resta concentrato e l'oggetto rimane entro il raggio d'azione. L'incantesimo può spostare più oggetti contemporaneamente se la somma dei loro pesi non supera 3 kg e può cambiare bersaglio ogni round finchè l'effetto non cessa, ma non può manovrare l'oggetto per attaccare in mischia o a distanza;
- accende o spegne il fuoco di una candela, un candelabro/candeliere, una torcia o un falò/camino;
- pulisce o sporca, asciuga o bagna istantaneamente un oggetto di taglia grande o inferiore e peso max 3 kg;
- riscalda, raffredda o insaporisce per la durata dell'effetto una pietanza, una bevanda o un oggetto, che tuttavia non sarà mai troppo freddo o bollente da causare danni reali a chi lo ingerisce o maneggia;
- fa apparire su una superficie un simbolo, un disegno o una scritta grande fino a una spanna, che permane per la durata dell'incantesimo.

PROIETTILI MAGICI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 2d8 sassi

Durata: istantanea

Incanta 2d8 sassi o simili oggetti minuscoli tenuti sul palmo della mano e indirizza i proiettili verso uno o più bersagli visibili entro 30 metri (al massimo uno per proietto). I *proiettili magici* volano subito verso ogni bersaglio e colpiscono automaticamente causando 1 danno ciascuno (nessun TS per evitare). Ogni vittima può evitare i danni solo se protetta da barriere magiche in grado di deviare i proiettili. Questi proiettili sono considerati magici, quindi possono danneggiare creature colpibili con armi +1, e l'eventuale Valore Armatura viene dimezzato come contro i comuni proiettili.

PROTEZIONE DAL MALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 12 turni

Una barriera personale concede all'incantatore un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza, impone una penalità di -1 ai Tiri per Colpire dei nemici che lo attaccano in mischia e contro effetti di possessione negromantica o di controllo mentale può tirare due d20 e considera il risultato migliore come TS.

Inoltre, creature con DV/livelli uguali o inferiori al livello del mago che siano evocate, create, animate o controllate magicamente o vittima di una *maledizione* non possono toccarlo fisicamente. La barriera protegge dagli attacchi in mischia portati da queste creature, ma non dagli attacchi a distanza o che non implicino il contatto fisico (es. sguardo, urlo, soffio), né da attacchi di esseri con 10+ DV/livelli. Se il mago attacca o tocca una di queste creature, quell'essere potrà attaccarlo in mischia, ma subisce ancora la penalità ai TxC.

RISCALDARE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 round

Riscalda lentamente un essere. La magia è utile per trattare gli effetti dell'assideramento riuscendo a cancellarli dopo un minuto. Se focalizzato su un essere non soggetto ad assideramento, il riscaldamento improvviso provoca la perdita di 1 punto di Forza e 1d6 danni debilitanti al round in modo cumulativo, ma la vittima può effettuare un TS Corpo ogni round per ignorare gli effetti deleteri. Creature resistenti o immuni al fuoco (come elementali del fuoco, draghi rossi, efreet e così via) ignorano gli effetti di *riscaldare*.

L'incantesimo inverso, *raffreddare*, sottrae calore al bersaglio. Se usato su una creatura incendiata riduce di 2 punti i danni ogni round e spegne le fiamme dopo un minuto. In qualsiasi altro caso la vittima subisce 1d6 danni debilitanti al round e la sua Destrezza cala di 1 punto in modo cumulativo, ma essa può effettuare un TS Corpo ogni round per evitare gli effetti deleteri. Creature resistenti o immuni al gelo (come non-morti, costrutti, draghi bianchi, giganti del gelo, salamandre del gelo, ecc.) ignorano gli effetti di *raffreddare*.

Finchè l'effetto resta attivo l'incantatore può cambiare bersaglio ogni round. Se i PF vengono azzerati a causa dei danni debilitanti la vittima sviene e il soggetto si riprende quando i PF ritornano in positivo. I danni debilitanti si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Cos (max 10) al minuto da quando cessa l'effetto che li ha sottratti; se a causa dei danni debilitanti i PF scendono a -6 o peggio, la vittima entra in coma e perde 1 PF al minuto fino a che muore raggiunti -10 PF. Se la Destrezza o la Forza scende a zero la vittima resta paralizzata e recupera i punti caratteristica persi al ritmo di 1 all'ora dal momento in cui l'incantesimo cessa.

RAGGIO ELEMENTALE

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Emana un raggio di energia dalla mano dell'incantatore che colpisce automaticamente un bersaglio visibile causando 1d6 danni al 1° livello, 2d6 al 3° e 3d6 al 5° non dimezzabili; se qualcosa si frappone fra il mago e il bersaglio, il raggio si ferma contro l'ostacolo e danneggia quest'ultimo. In base all'energia scelta (fuoco, gelo o fulmini), occorre effettuare un TS Corpo per evitare un effetto secondario:

Raggio congelante: rallentato per 1d4 round (v. inverso di *velocità*).

Raggio fulminante: stordito per 1 round.

Raggio incandescente: incendia e causa ulteriori 1d6 PF al round finché il fuoco non viene spento (serve un round intero, usando acqua o altri metodi).

RICERCARE INFORMAZIONI

Scuola: Divinazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: un testo scritto
Durata: 6 turni

Individua l'ubicazione di qualunque testo scritto che tratti l'argomento scelto dall'incantatore (ad esempio "la nazione del Vestland", "l'eroe Bemarris" oppure "addestrare cavalli"), ma non permette di trovare specifici incantesimi. Se non vi sono testi adatti nel raggio d'azione, l'incantatore può agire normalmente e qualora un testo con le informazioni ricercate entri nel raggio d'azione prima del termine dell'effetto, egli saprà automaticamente dove dirigersi per trovarlo, mentre se vi sono più testi riguardanti lo stesso argomento, l'incantesimo li individua tutti contemporaneamente.

SCUDO MAGICO

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 2 turni

Crea una barriera di forza a due cm dal corpo dell'incantatore che gli concede CA naturale 5 contro qualsiasi attacco, a distanza o in mischia; la CA può essere migliorata ulteriormente con oggetti o magie di protezione.

Inoltre, lo *scudo magico* protegge parzialmente anche da tutti quegli attacchi che creano dardi di energia (infallibili o meno). Infatti, un favorevole TS Riflessi per ciascun dardo permette allo scudo di assorbire il proiettile e prevenire ogni danno all'incantatore; se il TS fallisce invece, i dardi feriscono il soggetto. Lo scudo protegge l'incantatore indipendentemente dal fatto che l'incantesimo che crea i dardi preveda o meno un TS per ridurre o evitare i danni.

SERVITORE INVISIBILE

Scuola: Evocazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: un servitore di forza + 1 servo ogni 5 livelli
Durata: 1 ora per livello

Crea un servo composto di pura forza magica priva di pensiero e forma, più un servo aggiuntivo ogni 5 livelli fino a un massimo di 6 servitori al 20° livello, usati per trasportare oggetti, aprire porte non sbarrate, rassettare e svolgere compiti elementari relativi ad abilità o mestieri che non richiedano addestramento (ad esclusione di quelle di Forza e Costituzione). Che sia vincolato al mago o al punto in cui viene evocato (a scelta dell'incantatore), il servo non può allontanarsi oltre 36 metri, vede al buio, si muove a 9 metri al round ma non può volare né scalare pareti, anche se può passare attraverso pertugi di almeno 10 cm, può spostare oggetti di peso massimo pari a 100 monete (5 kg), non è senziente ma può riferire messaggi preimpostati di massimo 10 parole. L'evocatore può impartire un comando telepatico ogni minuto come azione gratuita e il servo continuerà a ripetere la stessa operazione fino a ordine diverso, ma può fare solo una cosa per volta.

Il servitore è privo di forma e invisibile, ma l'evocatore può scegliere di farlo apparire come una figura semitrasparente della sua stessa specie. Esso ha CA 9, 6 PF e fallisce ogni Tiro Salvezza, non può combattere ed è immune a quasi tutti gli effetti magici, ma può venire dissolto magicamente o distrutto da effetti ad area (es. soffi o *fulmine magico*), effetti di forza (es. *dardo incantato*) o da armi incantate.

SIGILLO ARCANO

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto al massimo grande
Durata: speciale

Crea un piccolo glifo magico unico su un oggetto inanimato al massimo di dimensioni grandi. Il sigillo permane finché non viene dissolto magicamente, è individuabile se si cerca attentamente (14 con prova di *Percezione Osservare*) o con incantesimi che rivelano il magico e solitamente viene usato per indicare le proprietà personali di un incantatore; il numero massimo di sigilli esistenti contemporaneamente è pari al livello dell'incantatore.

Il sigillo inoltre trasmette un impulso magico nella mente dell'incantatore che lo avverte se l'oggetto viene danneggiato o manipolato da qualcun altro senza pronunciare la parola chiave scelta dal mago (ad esempio se posto su un libro avverte se lo leggono o lo rovinano, su un gioiello se lo indossano o lo trafugano, e così via). Il segnale viene percepito solo se il mago si trova entro 1 km per livello dall'oggetto, e si avverte anche nel caso il mago sia sordo o in una zona di silenzio magico, ma non se si trova in un'area di anti-magia o su un altro piano di esistenza. Il segnale d'allarme viene lanciato una volta sola, poi il sigillo diventa inerte anche se non scompare. Quando il creatore tocca un sigillo inerte, oltre a riattivare il segnale d'allarme riceve anche una fugace e sbiadita visione della persona che ha manipolato l'oggetto.

SIMBOLO DI DEBOLEZZA

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: speciale

Crea un simbolo magico sulla superficie toccata o sospeso in aria davanti a sé, che persiste inamovibile fino a che non viene attivato per la prima volta, anche se può essere annullato prima con *dissolvi magie* o simili incantesimi. Se creato su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la runa resta sospesa a mezz'aria. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto sotto altri oggetti. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che indeboliscono qualsiasi creatura vivente imponendo una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire, ai danni e alle prove di Forza e Destrezza per 1 ora; un favorevole TS Corpo permette di evitare completamente gli effetti deleteri del simbolo, che provoca solo un temporaneo brivido al soggetto.

SOFFOCARE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: concentrazione

Blocca le vie respiratorie di un essere vivente e causa 1d6 danni debilitanti al round e la paralisi completa finché rimane concentrato sul bersaglio. La vittima deve effettuare un TS Corpo ogni round per agire, viceversa rimane paralizzata per quel round senza poter parlare o muoversi. Se il mago si deconcentra o il soggetto si allontana, l'effetto svanisce.

SONNO

Scuola: Ammalimento
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato
Durata: 1 minuto per livello

Addormenta 2d6 creature viventi nell'area d'effetto, dotate al massimo di 4 Dadi Vita ciascuna (non contano i livelli). Le vittime con 1 DV si addormentano automaticamente (nessun TS ammesso), mentre quelle con 2-4 DV possono evitare l'effetto con un favorevole TS Mente. Gli esseri con 5+ DV sono immuni agli effetti della magia, così come i non-morti, i costruiti, e tutte le creature che non dormono mai. L'incantesimo agisce prima sulle creature più deboli (in termini di DV) e poi su quelle più potenti, e l'effetto non può essere reso permanente.

Esempio: Feidus usa *sonno* e nell'area della magia ci sono 5 goblin (1 DV ciascuno), 3 cavalli (2 DV ciascuno) e 3 gnoll (3 DV ciascuno). Tirando 2d6 ottiene 6 per il numero delle vittime influenzate: si addormentano prima i 5 goblin (nessun TS), poi un cavallo (TS ammesso), e restano svegli gli altri.

Una vittima del *sonno* si accascia al suolo lentamente (senza farsi male, a meno che non sia in bilico su un ponte sospeso nel vuoto) e il sonno è così pesante che si sveglia solo se viene scossa con forza (azione d'attacco) o ferita; nel round in cui si ridesta, la vittima perde automaticamente l'iniziativa. Una vittima addormentata è considerata inerme e può essere uccisa con un solo colpo (fare riferimento alle regole per il colpo di grazia nell'*Armeria di Mystara*).

SPINTA POSSENTE

Scuola: Invocazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: un bersaglio max 200 kg peso
Durata: 1d4+1 round

Il mago può spostare un qualsiasi bersaglio visibile del peso massimo di 200 kg (4000 monete), concentrandosi una volta al round finché dura l'incantesimo. Il bersaglio viene spostato nella direzione voluta fino a 2d4 metri + 1 metro per livello (max +10): un TS Riflessi impedisce ad un oggetto impugnato di volare via, mentre oggetti incustoditi non hanno TS. Se il bersaglio è una creatura, un favorevole TS Riflessi riduce lo spostamento a un metro, mentre se il TS fallisce la vittima viene spostata e cade a terra subendo 1d6 danni.

SPRUZZO COLORATO

Scuola: Illusione
Raggio: 0
Area d'effetto: cono lungo 9 mt e largo 1/3
Durata: speciale

Crea un cono di luci colorate lungo 9 metri e largo un terzo che parte dalle mani del mago e causa svenimento, cecità o stordimento a qualsiasi essere vivente nell'area che fallisca il proprio TS Riflessi in base ai Dadi Vita posseduti:

- fino a 2 DV: svenimento per 2d4 round
- 3-4 DV: cecità e stordimento per 1d4 round
- 5+ DV: stordimento per 1 round

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SPUTO ACIDO

Scuola: Evocazione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: istantanea

Emette un fiotto acido dalla bocca che colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro il raggio d'azione. Lo

sputo acido causa 1d4 PF, +2 PF per livello del mago (max. 1d4 +10 al 5°) non dimezzabili, e la vittima deve tentare un TS Riflessi per evitare di rimanere accecata per un round.

STORDIRE

Scuola: Ammalimento
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: un essere vivente visibile
Durata: 1d6+1 round

Stordisce per 1d6+1 round un essere vivente visibile, a meno che esso non effettui con successo un TS Mente; se l'incantatore è di livello 20° o superiore, lo stordimento dura il doppio (2d6+2 round).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

STRETTA FOLGORANTE

Scuola: Invocazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: istantaneo

Con un attacco di contatto l'incantatore infligge 1d6 punti di danno da elettricità per livello (max 5d6 PF al 5°), dimezzabili con Tiro Salvezza Riflessi. Il tocco infligge 1d6 punti di danno aggiuntivi se la vittima indossa un'armatura metallica o il suo corpo è di metallo, oppure se si trova a contatto con l'acqua o è fatta d'acqua.

SUSSURRO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: speciale

Permette all'incantatore di maledire il suo assassino con l'ultimo respiro. Questo incantesimo rimane attivo fino al momento in cui non viene effettivamente usato, ovvero alla morte dell'incantatore, che col suo ultimo alito di vita può scagliare una maledizione contro chiunque abbia contribuito a ucciderlo e si trovi entro il raggio d'azione (indipendentemente da qualsiasi azione abbia già fatto nel round in cui muore). Il *sussurro maledetto* impone alla vittima un piccolo deficit, come un malus di -1 ad un tipo di TS, oppure al TxC, o ai danni, o ad una prova di abilità, o una riduzione di 3 metri al movimento, e altre penalità di simile entità (spetta al DM giudicare, ma bisogna ricordare che non deve essere comparabile agli effetti di una *maledizione* di 4° livello). Solo il soggetto che vibra il colpo di grazia contro l'incantatore non può evitarla, mentre qualsiasi altra vittima designata può ignorarne gli effetti con un favorevole TS Magia. La maledizione permane fino a che non viene rimossa con uno *scaccia maledizioni* o simile incantesimo.

TOCCO DEL GHOUL

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d'effetto: un essere vivente di taglia Grande o inferiore
Durata: 2d6 round

Con un attacco di contatto immobilizza un essere vivente di taglia Grande o inferiore. La vittima può negare l'effetto con un favorevole TS Corpo, viceversa resta paralizzata per 2d6 round a causa dell'energia entropica che le pervade i muscoli, e il suo corpo inizia a emanare fetore di carogna marcia. Coloro che si avvicinano a meno di 3 metri dalla vittima e falliscono un TS Corpo reagiscono con una nausea fortissima (-1 a tutti i Tiri per Colpire, le prove di abilità e di caratteristica), che dura fintanto che non si allontana di almeno 3 metri. Non-morti e costruiti sono immuni a questa magia.

TOSSE SPASTICA

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: 1 creatura
Durata: 1 round per livello

Provoca nella vittima un attacco di tosse convulsa che le impedisce di parlare e di agire normalmente per la sua durata. La vittima può negare l'effetto con un favorevole TS Corpo, viceversa subisce una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire e alla Classe d'Armatura. Inoltre, è necessario effettuare una prova di *Concentrazione* con penalità di -2 ogni volta si cerchi di evocare un incantesimo: se la prova fallisce, la magia è sprecata a causa della tosse. L'incantesimo è efficace contro qualsiasi essere, poiché anche nei non viventi (costrutti e non-morti) provoca spasmi simili a tosse che scuotono il corpo e rendono difficile parlare e coordinare i movimenti.

UNTO *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: area di 18 mq
Durata: speciale

Rende scivolosa l'area d'effetto e tutte le creature che vi transitano tendono a scivolare e cadere pesantemente al suolo, a meno di non effettuare un favorevole TS Riflessi per mantenere l'equilibrio. Per rialzarsi e rimanere in piedi, una volta caduti, occorre una prova di Destrezza, altrimenti la vittima scivola nuovamente a terra senza poter fare altro. È possibile spostarsi a 1/3 della velocità di cammino sull'area scivolosa senza cadere, o strisciare a 3 mt/round.

L'incantesimo inverso, *colla*, appiccica alla superficie su cui viene creato chiunque o qualsiasi cosa la tocchi. Le creature possono evitare di restare appiccicate con un favorevole TS Riflessi, altrimenti per staccarsi o rimuovere l'oggetto incollato è necessaria una prova di Forza a -5.

L'effetto di *unto* e *colla* può essere temporaneo (6 turni) o permanente a discrezione del mago che li crea. È sufficiente un incantesimo di *aiuto domestico* (*lavare* o *sciogliere*) per riprisintare la zona alle condizioni originarie.

VENTO SUSSURRANTE

Scuola: Divinazione
Raggio: 2 km per livello
Area d'effetto: luogo o creatura
Durata: speciale

Crea una brezza che trasporta un messaggio di massimo 25 parole o riproduce un effetto sonoro presso una destinazione o una creatura nota fino a una distanza di 2 km per livello, percorrendo 2 km al turno. Il messaggio viene trasmesso solo una volta a destinazione (non è possibile ascoltarlo lungo il tragitto), e se indirizzato ad un soggetto egli può rispondere fino a 25 parole, che il vento riporta al mittente, poi l'incantesimo termina.

Questo incantesimo non può essere usato per evocare magie a distanza e non può essere associato alla *permanenza*.

Secondo Livello

ALLARME MAGICO

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto
Durata: 8 ore

Rende capace l'oggetto toccato di avvertire la presenza di una particolare specie di esseri o di un determinato individuo che il mago deve conoscere e aver visto di persona. Se il bersaglio si avvicina a meno di 9 metri dall'oggetto, esso fa echeggiare un suono di allarme che può essere udibile da tutti oppure solo dal mago (a sua discrezione). L'allarme non scatta solo se il bersaglio pronuncia la parola d'ordine fissata dal mago prima di entrare nell'area d'effetto.

Allarme mentale: solo il mago avverte un trillo nella sua mente abbastanza forte da svegliarlo, ma non da disturbare la sua concentrazione; un incantesimo di *silenzio* non ha alcun effetto sull'*allarme mentale*, mentre è inefficace se il mago si trova su un altro piano rispetto all'allarme.

Allarme sonoro: l'allarme genera uno squillo di Forte intensità (v. regole per abilità generale *Percezione* nell'apposito manuale) per un round e sveglia automaticamente qualsiasi creatura addormentata entro 18 mt (tranne chi è influenzato da sonno magico), ma è bloccato da un'area di *silenzio*.

L'*allarme magico* svanisce al termine dell'incantesimo, quindi può entrare in funzione più volte. Le creature invisibili fanno scattare ugualmente l'allarme, che però può essere ingannato da camuffamenti magici e illusioni.

ALTERARE FUOCHI NORMALI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 30 metri
Area d'effetto: sfera di 3 metri di raggio
Durata: 1 round per livello

Permette al mago di modificare le dimensioni di fuochi non magici (che possono essere piccoli come quelli di una lanterna o di una torcia o grandi come l'intera area d'effetto), riducendoli in intensità fino a farli diventare semplici braci, oppure aumentandoli, raddoppiando così la normale intensità e l'area illuminata. Questo effetto è in grado di ridurre un incendio di 1 Punto Incendio per livello al round o di aumentarlo al massimo di 1d4 PI al round, oppure di aumentare o diminuire il danno di un fuoco normale di 1 dado. Il mago può modificare qualsiasi fuoco presente nell'area fissa prescelta, e per la durata dell'effetto può variarne l'intensità concentrandosi. L'incantesimo non ha alcun effetto sugli elementali del fuoco o su creature viventi composte di fuoco.

APNEA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 12 turni

Permette al beneficiario di non respirare per due ore, pur continuando a sopravvivere. In pratica, chiude i polmoni all'elemento presente all'esterno e produce all'interno dei polmoni l'elemento che necessita per respirare. Questo protegge la creatura da qualsiasi veleno agisca tramite le vie respiratorie e le permette di respirare nel vuoto.

ARMA MAGICA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma o un attacco naturale
Durata: 6 turni

Rende temporaneamente magica un'arma o un tipo di attacco naturale (morso, artiglio, calcio, pugno, ecc.) di una creatura. L'arma (inclusi proiettili di armi da tiro e da fuoco) o il beneficiario non ottengono bonus al TxC o ai danni, ma possono danneggiare esseri feribili solo con armi magiche o fatte di materiali speciali. In base al livello dell'incantatore si determina la potenza dell'*arma magica*:

- Fino al 5°: colpisce come arma composta di un materiale particolare a scelta (es. argento, oro, frassino, mithral);
- Dal 6° al 10°: colpisce come arma +1;
- Dal 11° in avanti: colpisce come arma +2 o come arma magica con un punto di bonus superiore al suo standard. Non si può associare l'incantesimo alla *permanenza*.

BARRIERA RIFLETTENTE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: 2d6 turni

Protegge il beneficiario contro ogni forma di attacco che comprometta la sua vista (come *causa cecità* o *luce magica* diretta sugli occhi) o che agisca su di lui attraverso i suoi occhi (come lo charme dei vampiri, lo sguardo pietrificante della medusa e del basilisco, ecc.), e respinge al mittente tutti gli attacchi di questo tipo (concesso identico TS per negare l'effetto alla nuova vittima).

BOCCA MAGICA

Scuola: Illusione
Raggio: contatto
Area d'effetto: una creatura o un oggetto
Durata: speciale

Crea una bocca illusoria sul bersaglio, che compare per profferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio non deve superare le 30 parole e può essere in qualsiasi linguaggio conosciuto dal mago, ma non può pronunciare parole di comando o attivare effetti magici. La *bocca magica* si attiva ogni volta che la condizione stabilita si verifica e permane fino a che non viene dissolta magicamente; una volta al giorno è possibile riprogrammarla per variare il messaggio usando la parola magica stabilita dal suo creatore.

La condizione di attivazione della bocca può essere generica o specifica, ma deve corrispondere a stimoli visivi o uditivi che si verificano entro 9 metri dal punto in cui si trova. La condizione può includere rumori di tipo generico (passi, suoni metallici, urla, ecc.) rumori o parole specifiche (quando cade una moneta o qualcuno dice "pronto", ecc.). La *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi, ma si basa solo sulle apparenze visive e uditive, ed è tratta in inganno da eventuali camuffamenti o illusioni (compresa l'invisibilità), sebbene sia in grado di vedere attraverso l'oscurità, mentre solo il silenzio magico o una persona che si muova in silenzio possono eludere condizioni uditive.

Esempio: "Parla nel momento in cui una donna anziana con un sacco in spalla si siede sulla panca e dille: Tuo figlio ti saluta e ti chiede di raggiungerlo alla locanda di Claverius" è un ordine semplice che implica una condizione visiva definita.

CADAVERE AMBULANTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere max dim. grandi

Durata: permanente

Infonde energia entropica in un cadavere, che si anima e ubbidisce ai comandi vocali del mago. La creatura non parla o reagisce a stimoli esterni al di fuori degli ordini del negro-mante, ha CA 10 e la capacità di attaccare (1 DV), trasportare pesi (10kg per PF posseduto) ed eseguire azioni semplici, spostandosi a 9 metri al round. In base al livello il mago può animare esseri di taglia diversa:

Liv. mago	Taglia max	PF	Danni
1°-3°	Piccola	1d6	1
4°-6°	Media	1d8	1d4
7° +	Grande	1d8 +2	1d6

Il mago può controllare un cadavere ogni 2 livelli fino a un massimo di 5 corpi al 10°, e può animare un essere intero o una sua parte (mano, gamba, testa, ecc.), che torna inerte solo se viene fatto a pezzi o l'effetto viene dissolto.

CAPACITÀ TEMPORANEA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 3 turni

Conferisce 2 gradi in un'abilità generale che il mago non possiede tra quelle legate a Forza, Costituzione, Destrezza o Carisma, o potenzia una qualsiasi abilità già posseduta con 2 gradi bonus, senza oltrepassare il limite massimo consentito in base alla caratteristica. Ogni soggetto è limitato a beneficiare di una sola *capacità temporanea* per volta.

CARENARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: uno scafo o un essere

Durata: permanente

Lo scafo di qualsiasi nave deve essere ripulito ogni 16.000 chilometri di viaggio, per eliminare piante e molluschi che si attaccano ad esso corrodendolo (perdita di 1 Punto Scafo ogni 16.000 Km). *Carenare* ripulisce istantaneamente una superficie di 36 metri quadri per ogni applicazione.

Carenare può anche essere usato in maniera offensiva. Infatti, se indirizzato contro una creatura, produce forti abrasioni su tutto il corpo che causano 1d8 danni, +1 punto per ogni livello dell'incantatore (max 1d8 +36 Pf al 36°), dimezzabili con un favorevole TS Corpo.

CERCHIO DI SIMULAZIONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: cerchio di raggio 1,5 mt o 1 oggetto

Durata: 6 turni

Protegge tutte le creature e le cose dagli assalti di chi si trova all'interno del cerchio. Si tratta in pratica di un effetto creato per permettere di allenarsi senza rischiare danni, specialmente di mettere in pratica finti duelli di magia o finte schermaglie, ed è alla base delle cinture magiche usate nel Torneo di Ierendi. Il rituale di creazione del cerchio dura un turno, al termine del quale appare un cerchio di rune del diametro di tre metri sul terreno; in alternativa, il cerchio può essere associato ad un indumento da indossare. Chiunque entri nel cerchio o indossi e attivi l'indumento risente degli effetti della magia, che trasforma qualsiasi suo effetto magico o so-

prannaturale in un effetto meramente illusorio, mentre gli assalti fisici (con armi o attacchi naturali) non causano alcun danno reale. Ciò in pratica rende ogni assalto del soggetto inefficace, anche se gli effetti esterni sono visibili a chiunque (ad esempio, evocare una *palla di fuoco* nel cerchio implica la manifestazione visiva dell'effetto, ma nessun danno quando esplode, mentre un'arma diventa leggera come una piuma quando tocca la vittima).

Se si affrontano due o più individui soggetti agli effetti del *cerchio di simulazione* invece, si manifesta un effetto diverso. Tutti i soggetti influenzati dalla simulazione risentono degli effetti dei loro assalti come se subissero danni debilitanti, e se i Punti Ferita si azzerano il soggetto viene circondato da un alone scarlatto che ne indica il decesso virtuale ed egli sviene, riprendendo automaticamente i sensi dopo un round e tornando al pieno dei PF. Se vi sono effetti particolari causati da incantesimi, colpi critici o veleni, la vittima reagisce di conseguenza pur non risentendo dei veri effetti (ad esempio, se un affondo causa l'amputazione di una mano, la mano della vittima diventa inerte fino al termine dell'incantesimo). Qualsiasi incantesimo che dissolva la magia è efficace contro un cerchio, ma se viene pronunciato da qualcuno al suo interno non ha alcun effetto sul cerchio stesso.

Nota: vincere un duello simulato grazie al cerchio fa guadagnare metà dei PE di un determinato avversario, e qualsiasi successiva vittoria non garantisce PE; in seguito sarà possibile guadagnare i PE interi solo affrontandolo in un vero duello.

CHARME ANIMALI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2 DV per livello di animali (max 20 DV)

Durata: speciale

Rende istintivamente amichevoli verso l'incantatore animali normali e giganti di qualsiasi specie, escluse bestie fantastiche per le quali è necessario *charme mostri*. Si può influenzare un totale di Dadi Vita di animali pari al doppio del livello dell'incantatore (max 20 DV al 10°) visibili entro il raggio d'azione, e ognuno può evitare lo *charme* con un favorevole TS Mente, che può ripetere ogni 24 ore; animali che stanno già attaccando l'incantatore sono immuni all'effetto.

Gli animali influenzati non faranno mai del male all'incantatore, a meno che lui non li attacchi (azione che pone fine allo *charme*), possono eseguire semplici ordini che non li mettano in pericolo, e restano vicino all'incantatore fino a che lui non li allontana o l'effetto cessa. Se egli viene attaccato in loro presenza, gli animali si gettano contro gli aggressori per difenderlo; se un animale perde metà dei PF totali, l'incantesimo viene dissolto ed esso fugge.

CHIAVISTELLO MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una serratura o una porta

Durata: permanente

Chiude in modo permanente qualunque tipo di porta, serratura o chiavistello. Solo l'incantatore o creature con 3 DV o livelli superiori ad esso possono aprire la porta o la serratura bloccata dal chiavistello, che però ritorna a sigillarsi non appena la porta o la serratura viene richiusa. Qualsiasi altro essere non può fare altro che abbattere la porta o la serratura per aprirla, oppure ricorrere all'incantesimo *scassinare* o risolvere la magia. Occorre ricordare che un chiavistello o un lucchetto precedentemente chiuso su cui viene lanciato un *chiavistello magico* diventa doppiamente impervio alla forzatura: prima bisogna spezzare l'incantesimo, e poi occorre forzare il chiavistello per poterlo aprire.

COLPO SICURO

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un'arma da lancio o un dardo
 Durata: 1 turno

Permette a un proiettile o a un'arma scagliabile (es. giavellotto o scure) di colpire automaticamente la prima creatura contro cui viene scagliata senza effettuare un TxC, sempre che la vittima si trovi entro la gittata massima e sia visibile all'attaccante, poi la magia termina. L'incantesimo permette di colpire e ferire anche creature immuni ai dardi normali (come una pantera distortente o chi beneficia di *protezione da proiettili normali*).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CONTROLLARE UMANOIDI

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: 12 DV di umanoidi viventi
 Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di controllare sino a 12 DV o livelli di umanoidi viventi (busto, due gambe, due braccia, una testa e coda o ali) di taglia Media o inferiore. La vittima può effettuare un TS Mente per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi e ritentare di controllarla nel round successivo, ed è concesso un tentativo al round sin quando la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono sempre servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, eccezion fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi e non può controllare più di 12 DV di umanoidi per volta, ma può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad altri.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CORDA MAGICA

Scuola: Evocazione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: una corda
 Durata: 1 turno

Fa muovere una corda lunga fino a 15 metri in base al volere dell'incantatore, che può impartire i seguenti ordini: Avvolgiti (forma una pila ordinata), Avvolgiti e Annodati, Forma un cappio, Forma un cappio e Annodati, Lega e Annodati, e i comandi opposti dei precedenti. La *corda magica* si muove strisciando e si arrampica alla velocità di 27/9 metri al round. Il peso sostenibile dalla corda dipende dal materiale di cui è fatta: 250 kg (5.000 monete) per corde di canapa, 300 kg (6.000 monete) per corde di seta. Per ogni 5 kg oltre il limite massimo di portata, ogni round c'è una probabilità cumulativa del 5% che la corda si spezzi e la magia svanisca.

La corda può attorcigliarsi attorno ad una creatura al massimo di taglia Enorme: occorre un TxC usando il BAB/THACO del mago, e in caso di successo la corda lo avvolge e lo immobilizza; la corda continua ad attaccare finché non riceve un ordine diverso o viene distrutta. Una vittima legata è considerata paralizzata, ma ogni round può effettuare una prova di Forza o di *Artista della fuga* a -3 per liberarsi.

La *corda magica* ha CA 8, un numero di Punti Danno variabile (10 PD per corde di canapa, 20 PD per quelle di seta), e i Tiri Salvezza sono quelli di un oggetto di corda. Se i PD della corda scendono a zero, la corda è ridotta in pezzi e l'effetto della magia svanisce.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CREARE PROIETTILI

Scuola: Evocazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un contenitore per proiettili
 Durata: permanente

Il rituale consuma 2.000 m.o. per incantare un contenitore di proiettili per armi da tiro o da fuoco e 4.000 m.o. per un contenitore di proiettili per armi d'assedio, con un effetto diverso in base alle intenzioni originali dell'incantatore.

Replica temporanea: riproduce ogni round lo stesso quantitativo di proiettili comuni (non magici) estratti dal contenitore nel round precedente, che tuttavia svaniscono dopo l'uso e non sono recuperabili. L'incantesimo consente di avere sempre lo stesso numero di munizioni nel contenitore, ed eventuali magie (ma non veleni) che potenziano i proiettili nel contenitore si applicano anche alle repliche temporeanee.

Replica permanente: produce all'istante 20 copie permanenti di un proiettile non magico di qualsiasi dimensione inserito nel contenitore, inclusi colpi per armi d'assedio. La moltiplicazione è usabile tre volte al giorno tramite parola magica, ma non può avvenire se il contenitore è già pieno.

CREAZIONE SPETTRALE

Scuola: Illusione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato
 Durata: concentrazione

Crea un'illusione visiva, tattile e uditiva di un oggetto, una creatura o un effetto specifico che rientri nell'area di un cubo di lato 6 metri. Ad esempio è possibile creare una porta fittizia per sbarrare un passaggio, oppure un troll che spaventi un gruppo di nemici, o ancora un muro di fuoco, una voragine, una nevicata, un animale parlante e così via. Se il mago fa apparire qualcosa che gli è familiare, l'illusione sarà realistica, mentre se materializza un mostro o un effetto sconosciuto, il risultato sarà più vago e irrealistico, e coloro che interagiscono con l'illusione beneficiano di un bonus variabile da +1 a +5 al proprio TS Mente per scoprire l'inganno. La *creazione spettrale* dura finché l'incantatore rimane concentrato, ma sparisce se viene danneggiata o dissolta magicamente.

L'illusione di una creatura sfrutta gli attacchi dell'essere originale (col THACO del mago migliorato in base al suo bonus di Intelligenza) e le capacità speciali note al mago, ma ha CA 9 e scompare non appena viene danneggiata.

L'illusione di un effetto offensivo è istantanea, e le vittime devono effettuare un TS Mente: se riesce, si accorgono subito che si tratta di una finzione e non ne risentono in alcun modo; se invece il TS fallisce, esse credono all'illusione e subiscono i danni fittizi causati dall'effetto. Finché resta concentrato l'incantatore può riprodurre ogni round lo stesso effetto dannoso, ma coloro che hanno già realizzato il TS saranno immuni all'illusione.

Tutti i danni e gli effetti speciali (come pietrificazione e paralisi) causati dalla *creazione spettrale* sono illusori e la vittima può tentare un TS Mente ogni minuto per accorgersi della finzione e agire normalmente. Una vittima ridotta a 0 PF dall'illusione sviene per 1 round, riprendendosi nel round successivo e capendo che si trattava di una finzione.

DARDO ACCECANTE

Scuola: Invocazione
 Raggio: 45 metri
 Area d'effetto: uno o più bersagli
 Durata: istantanea

Crea dei dardi di energia che colpiscono automaticamente uno o più bersagli visibili entro 45 metri emanando un luccichio intenso. Il numero di dardi creati è 2 al 3° livello, 3 al

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

5°, 4 al 7° e 5 al 9°, ciascuno dei quali causa 1d6+1 danni e acceca ogni vittima colpita per 1 minuto (6 round); un TS Corpo permette alla vittima di evitare la cecità.

DARDO ELEMENTALE

Scuola: Invocazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: uno o più bersagli
Durata: istantanea

Crea 2 dardi magici al 3° e 3 dardi al 6°, che può dirigere contro uno o più bersagli visibili. Tutti i dardi sono composti dal medesimo elemento scelto dal mago e ognuno colpisce automaticamente il bersaglio causando 2d6 danni (nessun TS concesso per ridurli). Inoltre, i dardi producono effetti secondari diversi in base alla tipologia elementale, ma un singolo TS Corpo effettuato con successo permette di evitare gli effetti di tutti i dardi che colpiscono la vittima.

Dardo elettrico: il dardo fulmina i centri nervosi della vittima, che subisce una penalità di -2 ai Tiri per Colpire, alla CA e a prove di *Concentrazione* per 1d4 round.

Dardo ghiacciato: il dardo rilascia una profonda sensazione di gelo nelle membra della vittima, che subisce una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire, all'Iniziativa e alla Destrezza per 1d4 round.

Dardo infuocato: il dardo ustiona la testa della vittima, che subisce una penalità di -2 ai suoi Tiri per Colpire, alla CA e alle prove di *Percezione* per 1d4 round.

Non-morti e costrutti sono immuni all'effetto secondario dei dardi ghiacciati, mentre esseri privi del senso della vista non risentono di quello dei dardi infuocati.

ELASTICITÀ

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 turni

Permette ad un essere di allungarsi ed assottigliarsi come un elastico, fino alla lunghezza massima di 9 metri cui corrisponde uno spessore di 2,5 centimetri. Insieme al corpo viene elasticizzato anche l'equipaggiamento, ma per utilizzarlo correttamente occorre aver assunto le dimensioni normali, e qualsiasi oggetto si stacchi dall'individuo torna normale. Un personaggio allungato non può evocare incantesimi né usare oggetti indossati, ma può attaccare con altri oggetti e persino intrappolare avversari di pari taglia avvolgendoli con le braccia. La trasformazione impiega un'azione di movimento e il soggetto può agire senza limitazioni finché resta delle dimensioni normali (anche se l'incantesimo è ancora attivo). L'effetto consente al soggetto di subire solamente la metà del danno dalle armi da botta di qualunque genere e dalle cadute.

ESP

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: raggio di 18 metri
Durata: 12 turni

Permette all'incantatore di leggere e udire i pensieri di qualsiasi creatura vivente entro 18 metri. Dapprima percepisce tutti i pensieri nell'area d'effetto, ma concentrandosi per 6 round può chiudere la sua mente ai pensieri estranei e focalizzarsi su quelli specifici di una vittima, e può cambiare bersaglio concentrandosi di nuovo per 6 round. I pensieri saranno sempre compresi, indipendentemente dalla lingua nella quale vengono formulati, così come è possibile recepire immagini su cui si focalizza la mente della vittima, ad esclusione dei sogni; per leggere i pensieri l'incantatore deve rimanere con-

centrato. *ESP* non è in grado di penetrare la mente delle creature non-morte e dei costrutti, né la mente di esseri dormienti o con intelligenza animale, e viene bloccata da pareti più spesse di 30 centimetri, o da lastre di piombo di qualsiasi spessore. La creatura influenzata può effettuare un TS *Mente* per accorgersi del tentativo e chiudere la sua mente alla lettura del pensiero (l'individuo è protetto da quell'incantesimo fino al termine della durata); se il TS riesce e il personaggio possiede l'abilità *Concentrazione* o *Fingere*, una prova riuscita a -4 permette anche di formulare falsi pensieri.

ESTASI

Scuola: Ammalimento
Raggio d'azione: 3 metri
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: 1 turno

Getta un essere vivente in preda a una pulsione sessuale irresistibile che ne ottenebra la mente. La vittima deve effettuare un favorevole TS *Mente* per evitare l'effetto, viceversa non riesce a combattere né a concentrarsi per usare incantesimi, può solo parlare e muoversi contenendo a fatica i suoi impulsi (CA penalizzata di 3 punti e velocità di movimento dimezzata) per la durata della magia. L'effetto cessa prima se la vittima soddisfa fisicamente il suo desiderio sessuale accoppiandosi con qualcun altro o praticando autoerotismo per 1d6 round, durante i quali il soggetto è colpibile automaticamente, anche se non è considerato inerme.

EVOCA ALLEATO ANIMALE

Scuola: Evocazione
Raggio: 1 metro per livello
Area d'effetto: 1 DV di animali per liv (max 10 DV)
Durata: 1 turno

Evoca un animale che obbedisce agli ordini telepatici dell'incantatore. La creatura appare entro il raggio d'azione della magia e agisce nello stesso round, obbedendo al mago al meglio delle sue capacità fino al termine/dissoluzione dell'incantesimo o alla sua morte, se ciò avviene prima. Essa può allontanarsi per eseguire gli ordini dell'evocatore, e mantiene un legame telepatico unidirezionale: il mago può inviare ordini che la creatura comprende senza poter rispondere.

L'incantatore può evocare solo animali normali o giganti di una certa specie a lui nota: il totale di Dadi Vita di animali evocati non può superare il suo livello (max 10 DV di animali al 10° e mai più di 5 esemplari), ogni evocazione richiama creature della stessa razza, e anche usando più volte la magia non si possono evocare più alleati dei DV massimi consentiti. **Esempio:** Reinard (6°) può evocare fino a 6 DV di animali, e far comparire tre lupi da 2 DV, o cinque cani da 1 DV. Usando due volte l'incantesimo potrebbe evocare un lupo gigante da 4 DV e un'aquila da 2 DV, ma non potrebbe superare il massimo di 6 DV di animali evocati con questa magia.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FIAMMA MAGICA

Scuola: Invocazione
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: una superficie solida
Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Crea una fiammella grande quanto una mano su una qualunque superficie solida, che brucerà senza bisogno di combustibile per la durata indicata. La fiammella non può essere spenta dal vento, per quanto forte, ma si spegne immediatamente se entra a contatto con almeno un litro d'acqua o se viene soffocata in altro modo (stracci bagnati, dissolta magicamente, o se l'evocatore decide di estinguerla).

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

La *fiamma magica* incendia materiali infiammabili (probabilità 50%) e se viene creata addosso ad una creatura, la vittima può effettuare un favorevole TS Riflessi se ha almeno una mano libera, per estinguerla prima che le causi danni. Se il TS fallisce la fiamma avvolge il torso della creatura e infligge 1d6 punti di danno al round: a quel punto per spegnerla basta rotolarsi a terra per un round, bagnarsi o dissolverla.

Se creata su un'arma, essa viene circondata dalle fiamme senza causare danno all'oggetto o chi lo impugna e il fuoco aumenta i danni inferti dall'arma (o dai proiettili scagliati se si tratta di un'arma da tiro o da fuoco) in base alla vittima:

- +2 danni a creature generiche;
- +3 danni a creature dotate di penne e piumaggio (per esempio un roc, un ippogrifo o un pegaso) o che non rigenerano danni da fuoco (es. troll);
- +4 danni a vegetali mostruosi (es. treant), non-morti e creature del freddo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FOLATA DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: onda larga e lunga 9 metri

Durata: istantanea

Crea un vento forte (50 km/h) che dalla posizione del mago si propaga nella direzione scelta come un'onda larga 9 metri e lunga altrettanto che solleva polvere, sabbia e foglie, e può capovolgere tende e spingere lontano oggetti non ancorati di dimensioni medie o inferiori. Il vento estingue automaticamente candele, torce e simili fiamme non protette, mentre quelle protette hanno una probabilità del 50% di spegnersi. Inoltre, i bersagli vengono spinti indietro di 3 metri per livello del mago (max 30 mt al 10°) e perdono 1d6 danni per livello (max 10d6); esseri di taglia Enorme o superiore subiscono solo 1d6 danni e ignorano lo spostamento. Ogni vittima libera di muoversi può fare un TS Riflessi per aggrapparsi a qualcosa evitando di cadere e di essere spinta via, dimezzando così anche i danni subiti.

FRECCIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Crea una freccia magica che colpisce automaticamente un bersaglio visibile causando 3d6 punti di danno da acido. Se il bersaglio fallisce un TS Corpo (TS Acido nel caso di oggetti), la *freccia acida* continua a corroderlo per 1 round ogni due livelli dell'incantatore (per un massimo di 5 round al 10° livello), infliggendo altri 1d6 punti di danno ogni round, a meno che non sia neutralizzato prima in qualche maniera (*neutralizza veleno* o *dissolvi magie* possono funzionare).

FUSIONE CORPOREA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: una creatura umanoide

Durata: 6 turni

Il beneficiario consenziente della *fusione corporea* diventa in grado di accogliere nel suo corpo fino ad altre 7 creature umanoidi di taglia uguale o inferiore col loro equipaggiamento: chi vuole fondersi tocca il beneficiario mentre questi resta immobile e così facendo scompare all'interno del personaggio (la fusione occupa l'azione d'attacco di entrambi). La fusione non può essere forzata e non è possibile assorbire altri

oggetti su cui è attiva una *fusione corporea*; inoltre, il beneficiario può far cessare la fusione in qualsiasi momento.

Finché dura l'effetto gli individui amalgamati possono uscire e rientrare (insieme o separatamente) quando vogliono dal corpo contenitore: l'operazione impiega l'azione d'attacco e il soggetto deve rimanere immobile. Né il beneficiario né le creature amalgamate al suo interno possono attaccare o usare poteri magici e incantesimi in questa forma, ma tutti possono parlare (sia telepaticamente tra loro, che usando la voce del soggetto), e il soggetto può attivare oggetti magici o sfruttare i propri poteri soprannaturali.

Se il beneficiario viene attaccato, i danni subiti non influenzano le creature amalgamate, ma esclusivamente il soggetto contenitore. Tuttavia, se egli muore, l'incantesimo ha immediatamente termine, e tutti i personaggi al suo interno vengono espulsi fuori dal suo corpo, pur senza subire alcun danno fisico, così come quando la fusione cessa.

Questo potere non può essere reso permanente.

GUARDIA NOTTURNA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Il beneficiario è in grado di vedere nell'oscurità normale come se fosse giorno. L'incantesimo non può essere lanciato prima del tramonto del sole e perdura fino all'alba. Finché la magia è attiva, il soggetto vede chiaramente come se fosse giorno pieno per un raggio di 100 metri intorno a sé e agisce senza penalità derivanti dall'oscurità; oltre questo raggio si applicano le normali condizioni di luminosità dell'ambiente.

IMMAGINI ILLUSORIE

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Crea 1d4 immagini speculari e parzialmente reali (ingannano vista, udito e tatto, ma non producono odori), che si posizionano entro un metro dall'incantatore e alla stessa distanza l'una dall'altra, iniziando a muoversi e a gesticolare esattamente come l'originale. Le immagini hanno la CA del mago e scompaiono al tocco. Ogni colpo che va a segno contro di lui ha una probabilità di colpire una delle *immagini illusorie* che dipende dal numero delle immagini presenti. Non è possibile accumulare le immagini create con questo incantesimo: quelle che appaiono con ulteriori applicazioni sostituiscono semplicemente quelle create precedentemente. Se l'incantatore è vittima di un incantesimo ad area che provoca danni, egli viene ferito e tutte le immagini comprese nell'area d'effetto scompaiono istantaneamente.

Esempio: se un mago ha due immagini, la probabilità di essere realmente colpito da un attacco andato a segno è pari ad 1/3 (si può tirare 1d6 e sancire con 1 e 2 viene colpito il mago); se viene colpita un'immagine, questa sparisce e rimane solo l'altra, per cui ora la probabilità di essere colpito sale al 50%. Se invece viene colpito il mago, il colpo successivo non lo ferisce automaticamente, poiché egli si sposta magicamente tra le immagini, e quindi occorre tirare a caso nuovamente.

Creature immuni a incantesimi mentali sono tratte in inganno dalle *immagini illusorie*, perché questo incantesimo produce un effetto ambientale (fisico) e non mentale; chi è immune alle illusioni invece riesce a vedere il vero mago senza alcun impedimento. *Vista rivelante* permette di discernere il vero incantatore dalle immagini fittizie (e quindi è possibile ignorare queste ultime), mentre *vedere l'invisibile*, *individuare il magico* o *il male* sono inutili.

INDEBOLIRE NON-MORTI *

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: fino a 4 creature non-morte
 Durata: 3 turni

Prosciuga temporaneamente fino a 4 esseri non-morti (indipendentemente dai loro DV o Livelli) di parte della loro energia. Le vittime che falliscono un TS Magia perdono 2 Dadi Vita per la durata dell'effetto (diminuendo sia PF che THAC0/BAB che TS e migliorando i tentivi di scacciarla). Se questo porta i Dadi Vita del non-morto a zero o a un valore inferiore, l'essere si accascia e rimane immobilizzato per la durata dell'effetto, riprendendosi al termine della magia (ammesso che non sia stato distrutto prima).

L'effetto inverso, **potenziare non-morti**, accresce l'energia negativa di una creatura non-morta. I beneficiari acquistano 2 Dadi Vita in più per la durata dell'incantesimo, aumentando i Punti Ferita e migliorando il THAC0/BAB, i TS e soprattutto la resistenza ai tentativi di scacciarli.

Sia la forma diretta che quella inversa non hanno effetti cumulativi se lanciati sulla stessa creatura più volte, nè possono essere associate alla *permanenza*.

INDIVIDUARE COSTRUZIONI NASCOSTE

Scuola: Divinazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: raggio di 6 metri
 Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di individuare la presenza di costruzioni occultate con mezzi normali e non magici. L'incantesimo rivela la presenza di qualsiasi porta o passaggio segreto, camera nascosta, botola o altra costruzione occultata entro 6 metri, incluse trappole a pozzo, e finchè resta concentrato l'incantatore può esaminare una zona diversa ogni round, ma la magia cessa se perde la concentrazione. L'incantesimo fornisce anche un bonus di +4 alla prova di *Percezione* sempre necessaria per capire come aprire un passaggio segreto e accedere alla zona nascosta.

INDIVIDUARE IL MALE

Scuola: Divinazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
 Durata: 2 turni

L'incantatore individua effetti di negromanzia associati a oggetti, luoghi o creature entro l'area d'effetto, e vede circondati da un'aura nera esseri di natura maligna (non-morti, demoni, diavoli e streghe) o che hanno intenti nocivi verso di lui. In base al numero di round in cui rimane concentrato su un'area, l'incantesimo fornisce informazioni più accurate:

1° round: numero e posizione delle aure maligne

2° round: magnitudo di ogni aura maligna

La magnitudo di un'aura dipende dalla tipologia della fonte e dai suoi Dadi Vita (per le creature) o dal livello di potere della maledizione o della magia (o dalla somma dei livelli di potere, nel caso vi siano diverse magie/maledizioni sullo stesso bersaglio) che la genera, come segue:

Fonte dell'aura	Magnitudo dell'aura			
	Debole	Moderata	Forte	Potente
DV Creatura *	1-3	4-7	8-12	13+
Livello effetto	1-2	3-5	6-8	9+

* comprende le creature maligne (diavoli, demoni, streghe e non-morti) e quelle che vogliono nuocere all'incantatore.

L'aura di un essere maligno o di una maledizione persiste in un luogo anche dopo che l'essere o la fonte della maledizione lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo

viene usato per esaminare una zona in cui era presente un'aura maledetta, la magia registra un'aura intermittente, ma senza specificarne la magnitudo. In questo caso l'aura rimane percepibile nell'area per un certo periodo di tempo, in base alla sua magnitudo:

Magnitudo	Aura svanisce in:
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6 turni
Forte	1d6 ore
Potente	1d6 giorni

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri maligni fino a quando la magia non cessa, ma finchè rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose invisibili all'occhio dell'incantatore o nascoste da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), ma individua l'aura di bersagli nascosti in sacchi, borse o sotto i vestiti.

INVISIBILITÀ

Scuola: Illusione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura o un oggetto
 Durata: speciale

Rende invisibile una creatura con tutto il suo equipaggiamento, oppure un oggetto toccato dall'incantatore. Gli oggetti trasportati ritornano visibili se vengono abbandonati dalla creatura invisibile, ma il soggetto può renderne invisibili altri nascondendoli sotto i suoi vestiti o all'interno di un contenitore già invisibile. Il soggetto rimane invisibile finché non attacca, distrugge un oggetto o evoca un effetto magico. Anche se è invisibile alla vista, un essere può però essere individuato tramite l'udito, l'olfatto, o l'interazione con l'ambiente circostante (specie se lascia impronte). Chiunque voglia attaccare una creatura invisibile deve essere certo della sua presenza entro 3 metri, subisce una penalità di -6 ai suoi TxC e il suo livello di maestria nelle armi è ridotto a Base finché non riesce a vedere il nemico, mentre attacchi a distanza sono impossibili. Un essere invisibile guadagna un bonus di +2 alla Sorpresa e +2 al suo primo attacco (come se colpisse alle spalle), mentre la CA del bersaglio ignaro è penalizzata di 4 punti per il primo attacco (come fosse cieco).

Solo oggetti incustoditi dotati di un volume massimo inferiore a 1 metro cubo ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) possono essere resi invisibili. Essi ritornano visibili la prima volta che vengono manipolati, ovvero alterati in qualche modo (ad esempio aperti o danneggiati o sguainati, ecc.), ma per il resto le onde luminose passano loro attraverso come se non esistessero (quindi ad esempio una porta invisibile permette di vederci attraverso). Infine, una sorgente di luce (come una torcia) può essere resa invisibile, ma la luce emessa rimane sempre visibile.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LEVITAZIONE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un essere o oggetto max taglia enorme
 Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al beneficiario di muoversi verticalmente alla velocità di 6 metri al round grazie alla concentrazione. L'incantesimo non permette di spostarsi lateralmente: per farlo occorre far presa su una superficie o una serie di appigli (come i rami degli alberi o un soffitto), oppure lasciarsi trascinare da qualcosa o da qualcuno (è infatti suscettibile alla

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

spinta di qualsiasi essere possa smuovere il suo peso totale e ai venti di intensità superiore a 40 km/h). In un luogo privo di forza di gravità (ad esempio nello spazio), l'individuo può orientarsi come vuole e spostarsi lungo il proprio asse verticale, cambiando direzione a suo piacimento.

Se il bersaglio è un oggetto, toccandolo e pronunciando una parola di comando decisa dall'incantatore esso si sposta verticalmente nella direzione decisa da chi lo ha attivato, fino a che non viene pronunciata nuovamente la parola magica.

L'incantesimo può influenzare una creatura o un oggetto al massimo di dimensioni enormi, il cui peso corporeo viene azzerato levitando. La creatura o l'oggetto può sostenere levitando un peso massimo pari al proprio (trasportando quindi altre persone o carichi), ma se lo supera precipita a terra.

LINGUA ANIMALE

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: 6 turni

Conversa con ogni esemplare di una specie animale pre-scelta (ad esempio pipistrelli, lupi, delfini, gatti, cani, topi, ecc.) che si trovi entro 18 metri. L'incantesimo permette di comprendere e parlare con animali di qualsiasi taglia (normali o giganti) della specie scelta dal mago (che mantiene le sue competenze linguistiche normali), ma non con bestie fantastiche o altri tipi di esseri.

L'incantesimo concede un bonus di +2 al tiro Reazioni degli animali, che possono essere anche convinti ad aiutare l'incantatore in base al risultato (qualsiasi favore richiesto deve essere comprensibile ed attuabile da parte dell'animale).

LOCALIZZARE OGGETTI

Scuola: Divinazione

Raggio: 18 metri + 3 metri per livello

Area d'effetto: un oggetto

Durata: 6 turni

Individua l'ubicazione di un singolo oggetto inanimato (normale o magico). Se l'oggetto si trova entro il raggio d'azione l'incantatore conosce automaticamente la direzione nella quale si trova, ma non l'esatta distanza da percorrere. Se l'oggetto non è nel raggio d'azione, l'incantatore può spostarsi restando concentrato per esaminare altre zone fino a che l'incantesimo non localizza un oggetto del tipo specificato.

Non occorre specificare dettagli particolari per trovare oggetti generici (come una scala o una collana o una spada), mentre oggetti specifici possono essere individuati solo se l'incantatore conosce tali oggetti avendoli visti personalmente, o avendo ricevuto una descrizione dettagliata (dimensioni, forma, colore, ecc.) da qualcuno che li conosce direttamente.

MANI DI PIETRA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1d6 round + 1 round per livello

Riveste di pietra le mani e le braccia del beneficiario, conferendogli un bonus di +2 al TxC e ai danni con attacchi in mischia, la capacità di attaccare a mani nude (causa 1d6+2 danni più bonus Forza) e di usare le braccia come scudo per parare i colpi (CA migliorata di 1 punto se non usa uno scudo). Il soggetto può agire normalmente ma l'incantesimo rende le dita più rigide, e per questo qualsiasi prova per eseguire operazioni di destrezza con le mani (ad esempio borseggiare, disarmare trappole, fare giochi di prestigio o suonare strumenti non a percussione) riceve una penalità di -4.

MANO SPETTRALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: N/A

Durata: 2 round per livello

Crea una mano bianca e traslucida che fluttua alla velocità di 18 metri al round e obbedisce ai comandi telepatici del mago, ma non può allontanarsi oltre 36 metri dal creatore o svanisce. L'incantatore perde temporaneamente fino a 4 Punti Ferita, che forniscono l'energia necessaria per materializzare la *mano spettrale*, e li recupera quando la mano scompare.

La *mano spettrale* può essere usata per trasferire qualunque incantesimo a tocco come se fosse la mano del mago, e ogni TxC per l'attacco di contatto tramite la *mano spettrale* riceve un bonus di +2. La mano è incorporea e può essere danneggiata solo da armi magiche o da incantesimi: essa ha gli stessi TS dell'incantatore (bonus compresi), CA 0, ed un numero di PF pari a quelli sacrificati dal mago per crearla.

MASCHERA DI MORTE

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere o un non-morto

Durata: permanente

Modifica le fattezze di un cadavere o un non-morto umanoide in modo da farlo sembrare qualcun altro. Per ottenere la copia esatta di un individuo il mago deve averlo conosciuto di persona o averne studiato a lungo un'immagine dettagliata. Se l'incantesimo è usato su un non-morto, la creatura può opporsi con un favorevole TS Magia.

L'effetto dell'incantesimo è permanente, ma non arresta la normale decomposizione del corpo, e può essere smascherato con *vista rivelante* o simili incantesimi divinatori. Se il cadavere viene animato come non-morto, esso conserverà l'aspetto fittizio che la *maschera di morte* gli ha conferito, entro i limiti della nuova forma (gli zombi marciscono, i ghouls hanno lineamenti deformati, e così via).

MIMETISMO

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Muta la colorazione esteriore del beneficiario, permettendogli di mimetizzarsi con l'ambiente circostante come se fosse un camaleonte. L'incantesimo concede un bonus di +1 al tiro Sorpresa del soggetto, che ha solo il 10% di probabilità di essere individuato se resta fermo. Se si muove, attacca o evoca magie, è necessaria una prova di *Percezione* con penalità di base di -2 per individuarlo oltre il raggio automatico. Inoltre, i suoi avversari hanno una penalità di -1 ai loro TxC finché il *mimetismo* ha effetto. Gli incantesimi *individuare il magico* e *vista rivelante* permettono di vedere normalmente il soggetto e negano qualsiasi beneficio derivato dal *mimetismo*.

MORTE APPARENTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un individuo

Durata: 1 ora per livello

Simula un effetto di morte apparente sul beneficiario, che deve essere consenziente. Fin quando l'incantesimo rimane attivo, concentrandosi l'individuo può attivare l'effetto e crolla al suolo come morto. In realtà, le funzioni vitali del soggetto sono ridotte al minimo, e l'individuo mantiene una

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

percezione sensoriale limitata a 6 metri intorno a sé grazie all'udito. Lo stato di *morte apparente* permane per la durata restante dell'incantesimo, o fino a che l'individuo non decide di ridestarsi ponendo fine all'incantesimo.

Una prova di *Guarire* o *Medicina* con penalità di -4 (chi non ha almeno una di queste abilità verrà ingannato dall'incantesimo) permette di capire che le funzioni vitali sono ancora presenti anche se ridotte, *individuare il male* rivela l'aura negromantica presente sul soggetto e l'incantesimo *status vitale* indica chiaramente lo stato fisico dell'individuo in base ai suoi Punti Ferita.

MURO DI VUOTO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro 1 12 x h 9 x sp 1 mt

Durata: 1 turno per livello

Crea un muro invisibile e fatto di vuoto lungo 12 metri e alto fino a 9 metri con spessore di 1 metro, la cui forma esatta è decisa dal mago (es. muro lineare di 12 mt, quadrato di 3mt di lato, cilindro di circonferenza 12 mt, ecc.). Esso non offre resistenza a chiunque tenti di attraversarlo, ma impedisce il passaggio del suono da una parte all'altra. Il muro rende insonorizzata qualsiasi stanza la cui uscita sia schermata da esso, blocca qualsiasi tipo di attacco sonoro (come *onda sonora*, *rombo di tuono*, *parola del comando*, il lamento della banshee e tutte le *parole* che influenzano la mente delle vittime e necessitano di essere udite) e riduce l'intensità di ogni fiamma che lo attraversi togliendo il comburente (ossigeno).

Se una creatura si trova dentro lo spessore nel muro e cerca di produrre suoni i suoi tentativi falliranno come se fosse in una zona di *silenzio* fino a che non si sposta. Inoltre è pericoloso per creature viventi che necessitano di aria rimanere all'interno del *muro di vuoto*, poiché non riescono a respirare: esse possono resistere fino a 1 round per punto Costituzione in questa condizione, dopo di che perdono 1/3 dei Punti Ferita totali ad ogni round, e in tre round muoiono per asfissia. Comunque, a meno che un essere non sia paralizzato, basta un passo per uscire ed evitare di soffocare.

Il muro non influisce in nessun altro modo su solidi, liquidi e gas, anche se qualsiasi fiamma che passi attraverso il muro diminuisce d'intensità (poiché non c'è aria nel muro da cui la fiamma riesca ad alimentarsi). Fiamme di dimensioni piccole o medie (come quella di una torcia o di un essere od oggetto medio che ha preso fuoco) si spengono automaticamente. Fiamme di intensità maggiore (ad esempio il soffio di un drago rosso o un incendio) perdono di forza (infliggono 2 danni in meno per dado) ma non si spengono, poiché il calore si irradia anche attraverso il vuoto. Un *muro di fuoco* viene annullato dal *muro di vuoto* se questo riesce a contenerlo.

NUBE MALEODORANTE

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di spigolo 6 mt di volume

Durata: 1 turno

Crea una nube di vapori verdognoli di spigolo 6 metri che rimane fissa nella zona fino a che non viene dissolta magicamente, ma può essere dispersa da un vento di almeno 20 km/h. All'interno della nube la visuale è ridotta a 3 metri (l'infravisione è negata), e gli esseri al suo interno sono occultati rispetto a chi si trova al suo esterno. Inoltre, i fumi mefitici che la compongono stordiscono chi li respira per 1d4 round: un TS Riflessi permette di trattenere il respiro, al massimo per un round per punto Costituzione.

NUOTARE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 4 ore

Permette al beneficiario di nuotare al triplo della sua normale velocità se muove braccia e gambe (o pinne), oppure a 108/36 mt al round con la sola concentrazione. Tuttavia, anche se la magia consente di nuotare sia in superficie che sott'acqua, non dona al soggetto la capacità di respirare sott'acqua. Il massimo ingombro trasportabile è di 4000 monete in aggiunta al peso corporeo per soggetti di taglia Media o inferiore, il doppio per quelli più grandi. Se l'ingombro eccede il massimo, il soggetto affonda e sul fondale non può che avanzare camminando o strisciando a 1 metro al round. Questa magia sostituisce l'incantesimo *volare* sott'acqua e può essere usata per creare imbarcazioni subacquee che si muovono magicamente.

L'incantesimo inverso, *affondare*, rende la vittima talmente pesante che si inabissa alla velocità di 12 metri al round nel liquido in cui sta nuotando e le impedisce di risalire a galla per la durata della magia, ma un favorevole TS Corpo evita del tutto l'effetto. L'incantesimo non influenza esseri sospesi in aria o sui solidi, solo quelli immersi in un liquido.

OCCHI DI BRAGIA

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo un terzo

Durata: 1 minuto per livello

Fa brillare gli occhi del mago di una luce innaturale, circondandoli con piccole fiammelle spettrali di color verde e arancio. Finché dura l'effetto, ogni round il mago può attivare come azione gratuita un fascio luminoso che emana dai suoi occhi e illumina un'area conica lunga 18 metri e larga un terzo. Una volta al minuto inoltre, può concentrarsi per aggiungere al fascio di luce uno dei due effetti sotto descritti.

Raggio abbagliante: il fascio può accecare per un round una creatura illuminata nella sua area d'effetto, ma la vittima può evitare la cecità con un favorevole TS Riflessi.

Raggio ustionante: il fascio può concentrare un raggio di calore che ustiona una vittima nell'area d'effetto, causando 1d8 danni +1 punto per livello dell'incantatore (max 1d8 +10 PF al 10°), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi; oggetti di carta direttamente esposti al raggio prendono fuoco automaticamente.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

PAURA

Scuola: Ammalimento

Raggio d'azione: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 mt e largo un terzo o sfera di raggio 9 mt

Durata: 1 turno

Incute paura nei soggetti presenti nell'area d'effetto, che può essere un cono lungo 18 metri e largo la metà o una sfera che si irradia per 9 metri intorno all'incantatore, a sua scelta. Tutti i presenti nell'area d'effetto devono effettuare un TS Mente o allontanarsi dal mago alla massima velocità per 6 round in preda al panico, subendo una penalità di -1 a tutti i tiri e alla CA fino al termine della magia. Finché sono sotto l'effetto della *paura*, le vittime non pensano ad altro che a fuggire evitando qualsiasi ostacolo: solo se vengono attaccate od ostacolate esse combatteranno per aprirsi un varco e allontanarsi o useranno un incantesimo per fuggire.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

PIROCINESI

Scuola: Invocazione
 Raggio: 3 metri per livello
 Area d'effetto: una creatura o un oggetto
 Durata: istantanea

Causa ustioni sul corpo del bersaglio pari a 1d6 punti di danno per livello (max 10d6 al 10°), dimezzabili con favorevole TS Corpo (o TS Fuoco per oggetti); se il bersaglio viene ridotto a zero PF o PD a causa dell'incantesimo, questo finisce incenerito. L'incantesimo può essere usato ovunque, anche in situazione di estremo freddo o sott'acqua, visto che influenza il bersaglio dall'interno. Inoltre, la magia permette di bruciare vivo un essere senza incenerire anche il suo equipaggiamento. L'incantesimo è efficace anche contro non-morti e costrutti, ma ne sono immuni le creature composte interamente di fuoco come elementali ed elioni.

PROTEZIONE MENTALE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 12 turni

Impedisce di leggere i pensieri o le intenzioni del beneficiario, e avverte il soggetto quando la sua mente viene esaminata da un incantesimo di questo tipo, dandogli la possibilità di comunicare false emozioni o pensieri (ciò richiede concentrazione). Infine, la protezione fornisce un bonus di +2 a tutti i TS Mente e permette di effettuare il TS Mente per resistere anche se il soggetto è addormentato.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 27 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1d4 minuti

Crea un raggio di energia negativa lungo 27 metri che parte dalla mano del mago e riduce il punteggio naturale di Forza di ogni creatura che colpisce lungo il suo tragitto. Le vittime devono effettuare un TS Corpo o perdere 2d4 punti di Forza per 2 round per livello dell'incantatore, con eventuali penalità ai Tiri per Colpire, ai danni e al movimento in base alla nuova Forza; se il TS riesce, il soggetto perde comunque 1 punto di Forza per il periodo sopra indicato. Una vittima ridotta a 0 punti di Forza crolla a terra incapace di muovere un muscolo fino a che non recupera almeno 1 punto di caratteristica. Tuttavia, se la vittima sfrutta un oggetto magico che potenzia la Forza, il raggio di indebolimento non ha effetto fintanto che la creatura continua a indossare l'oggetto.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

RAGGIO DI SOLE *

Scuola: Invocazione
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: cilindro di diametro 6 metri
 Durata: istantanea

Fa scendere dall'alto un raggio di luce solare del diametro di 6 metri che illumina l'area come fosse giorno, anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, ecc.). Ogni non-morto o essere refrattario alla luce solare (come le ombre spettrali) subisce 4d6 danni e deve effettuare un TS Corpo: in caso di successo i danni sono dimezzati, viceversa oltre ai danni interi la creatura è ritardata e perde l'Iniziativa nel round successivo.

L'incantesimo inverso, *raggio di luna*, fa scendere un raggio di luce lunare che illumina l'area fissata con l'intensità

della luna piena (visibilità buona), anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, sole, ecc.). Il raggio causa 4d6 danni ad ogni mutaforma, che deve effettuare un TS Corpo: in caso di successo i danni sono dimezzati, viceversa oltre ai danni interi la creatura è costretta ad assumere istintivamente la propria forma originale o animale per un intero round.

RAGNATELA

Scuola: Evocazione
 Raggio d'azione: 3 metri
 Area d'effetto: cubo di 3 metri di lato
 Durata: speciale

Crea un ammasso di fili appiccicosi che occupa un volume cubico di 3 metri di lato e imprigiona chi si trova al suo interno o ostacola coloro che tentano di attraversare l'area. Se creata in una zona priva di appigli, la *ragnatela* si affloscia a terra, imprigionando le creature nell'area d'effetto come una rete, viceversa fa presa sugli appigli circostanti (come muri, rovi, alberi, tende, ecc.) e forma un intrico di filamenti appiccicosi. Esseri di taglia Enorme o superiore possono usare l'azione di movimento per oltrepassare la *ragnatela* strappandola completamente. Qualsiasi altro essere deve effettuare un TS Riflessi per evitare di restare intrappolato, che subisce una penalità in base alla sua taglia: -4 se Grande, -2 se Media, -1 se Piccola, nessun malus se Minuta o inferiore.

Chi fallisce il TS è imprigionato nella *ragnatela* e non può muoversi né attaccare, e qualsiasi azione tentata al suo interno (incluso evocare incantesimi) richiede una prova di Forza con penalità di -3. Una vittima imprigionata ha CA 10 e gli attaccanti dall'esterno ricevono un bonus di +2 al TxC, ma se usano armi da mischia occorre una prova di Forza a -3 ad ogni colpo per evitare che l'arma resti appiccicata alla tela.

La *ragnatela* rimane nell'area fino a che non viene dissolta magicamente o distrutta fisicamente. Le fiamme distruggono un'applicazione di *ragnatela* in 2 round, ma infliggono 1d6 danni da fuoco per round alle creature al suo interno. Qualsiasi individuo che cerchi di liberarsi da solo dalla *ragnatela* impiega un tempo variabile in base al suo modificatore di Forza, come riporta la seguente tabella:

Tab. 2.3 – Tempo impiegato per sfuggire a una *ragnatela*

Mod. Forza	Tempo	Mod. Forza	Tempo
-4 o <	12 turni	+0	5d6 round
-3	6 turni	+1	3d6 round
-2	3 turni	+2	2d6 round
-1	1 turno	+3	1d6 round
+0	5d6 round	+4 o >	1 round

Il tempo richiesto diminuisce di 1 round per ogni individuo dotato della stessa Forza del prigioniero che cerca di aiutarlo dall'esterno della *ragnatela*. Se l'aiuto viene da individui con forza inferiore, il tempo impiegato diminuisce di 1 round ogni due individui presenti; se invece viene da individui con Forza superiore a quella della vittima, si calcola il tempo impiegato in base all'essere col punteggio di Forza più alto che sta distruggendo la *ragnatela*, con tutti gli altri soggetti (inclusa la vittima) che si considerano aiutanti.

RIFOCILLARE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura vivente
 Durata: permanente

Fa recuperare tutti i liquidi, i sali, gli zuccheri e le proteine di cui abbisogna quotidianamente. In pratica, il beneficiario non necessita di consumare cibi e acqua per le successive 24 ore, come se avesse effettivamente mangiato due pasti completi, anche se in realtà non ha ingerito alcun cibo.

RINNOVARE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto o 1 essere

Durata: permanente

L'incantesimo può riparare un oggetto danneggiato o risanare una creatura ferita. Oggetti spezzati si ripristinano a condizione di avere tutte le parti, mentre oggetti bucati vengono risigillati subito, e dopo un turno i segni della riparazione svaniscono, rendendo impossibile dissolverne gli effetti.

In caso di un individuo che ha perso Punti Ferita o un oggetto con Punti Danno ridotti, *rinnovare* ripristina 4 PD o 2 PF per livello del mago (max 40 PD o 20 PF al 10°) con ogni applicazione. Il mago deve toccare il bersaglio, che recupera 1 PF o PD al minuto: se la concentrazione è interrotta, l'incantesimo termina. Questo genere di riparazione è più complessa e il mago sacrifica la sua forza vitale per effettuarla, perdendo 1 PF ogni 2 PF o 4 PD risanati; per questo motivo, *rinnovare* non può essere usato per l'autoguarigione.

Un incantatore di 10° livello o superiore può riparare oggetti magici e costrutti animati sacrificando oltre ai suoi PF anche 30 m.o. di materiali per PD/PF da risanare, ma non può far recuperare cariche agli oggetti, né ripristinare oggetti magici o costrutti distrutti, solo riparare quelli danneggiati ma pur sempre attivi.

L'incantesimo inverso, *marcire*, fa marcire un oggetto di materia vegetale o animale, vivande o un liquido in un contenitore. Solo oggetti magici possono evitare l'effetto con TS Distruzione, viceversa il bersaglio diventa inutilizzabile (es. una vela o una corda con parti marce si strappano al primo tiro) o tossico in caso di cibarie (TS Corpo per evitare nausea e -1 a tutti i tiri per 24 ore). Rivolta contro un essere vivente, la magia fa perdere 1 PF per livello del mago corrompendo le carni (danni dimezzati con TS Corpo).

RISATA INCONTENIBILE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Causa un attacco di risate incontrollate nella vittima, rendendola totalmente incapace di agire sensatamente fino a che non riesce a riprendersi. L'incantatore deve fare gestacci e strane boccacce mentre recita la formula, ma la vittima può evitarne gli effetti con un favorevole TS Mente con penalità di -2: se il TS fallisce, il soggetto cade bocconi piegato in due dal ridere, incapace di attaccare, concentrarsi o pronunciare parole sensate per la durata dell'effetto. La vittima può muoversi strisciando a 3 metri al round e non è considerata indifesa, ma la sua Destrezza è dimezzata, mentre la CA, i Tiri Salvezza e le prove di abilità o caratteristica sono penalizzate di 4 punti. L'incantesimo è efficace su qualsiasi essere vivente, mentre costrutti, melme e non-morti lo ignorano.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RUNE ESPLOSIVE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'iscrizione

Durata: speciale

Crea rune su un libro, una mappa, una pergamena, o qualsiasi oggetto atto a contenere informazioni scritte, che può avere una sola applicazione di questa magia. Le rune sono difficili da individuare ad occhio nudo (prova di *Percezione Osservare* a -2), mentre l'*individuazione del magico* le rivela chiaramente. Se qualcuno oltre all'incantatore legge

queste iscrizioni, le rune producono un'esplosione di fiamme in una sfera di raggio 3 metri che causa 3d6+3 danni ai presenti e all'oggetto su cui erano inscritte, anche se un favorevole TS Corpo permette di dimezzare i danni subiti (TS Fuoco per l'oggetto). Solo l'incantatore può leggere il supporto senza attivare le rune, che si dissolvono dopo il primo innescamento o se vengono annullate magicamente.

SCASSINARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una serratura o una porta

Durata: 1 turno

Apri immediatamente qualsiasi serratura e qualunque porta chiusa normalmente o magicamente, incluse le porte segrete una volta individuate. Eventuali magie che chiudono la porta non sono dissolte e si riattivano dopo 1 turno, mentre un meccanismo rimane forzato finché non è rimesso a posto. L'incantesimo è in grado di *scassinare* anche un cancello, oppure di sbloccarlo, e permette di aprire anche una porta chiusa con un catenaccio o un paletto, facendo scivolare via magicamente il blocco. L'incantesimo rimuove solo un impedimento all'apertura con ogni applicazione: quindi se una porta è chiusa sia a chiave che con un catenaccio, *scassinare* rimuoverà solo uno dei due effetti. Infine, la magia non è in grado di sciogliere nodi e non influenza corde, catene o rampicanti, ma solo serrature e aperture.

SCOLPIRE LEGNO

Scuola: Trasmutazione

Raggio d'azione: tocco

Area d'effetto: 270 dm.cu. per livello di legno

Durata: permanente

Modella qualunque pezzo di legno dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Può ad esempio creare un'arma di legno, una botola, una statua, un fregio o un bassorilievo su una parete o una tavola di legno. Qualsiasi tipo di intervento artistico deve essere accompagnato da una relativa prova di abilità *Intarsio*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre approssimativa e priva di valore artistico. Inoltre, c'è sempre una probabilità del 30% che una forma che necessita di parti mobili non funzioni.

Scolpire legno permette anche di riparare completamente oggetti di legno che rientrano nel volume influenzabile, oppure di far recuperare o causare 1 PS a grandi costruzioni di legno (come case o mura). La magia si può sfruttare per cambiare forma ad una parete di legno creando un'apertura dove non esiste (se le dimensioni dell'apertura rientrano nel volume massimo modellabile) o per sigillare una porta di legno esistente. Se usato su creature di legno (golem o vegetali mostruosi), l'effetto può curare o causare 1d6 PF per livello (max 15d6 al 15°, ammesso TS Corpo per dimezzare i danni).

SCUDO DEFLETTENTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 6 turni

Crea uno scudo trasparente di forza che il beneficiario può posizionare a guardia di uno dei lati (fronte, retro, destra o sinistra), cambiando orientamento una volta al round come azione di movimento durante il proprio turno. Lo scudo deflette qualsiasi attacco portato con proiettili magici o normali o con dardi di energia (come *dardo incantato*) che provenga dal proprio lato e lo devia verso un altro bersaglio presente entro un semicerchio di 6 metri scelto a caso; in mancanza di altre vittime, il dardo cade a terra. L'incantesimo protegge da

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

dardi di ogni tipo, ma non da armi scagliate o proietti d'armi d'assedio, né da attacchi a soffio o altri effetti ad area.

SFERA INCENDIARIA

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 1,5 metri

Durata: 1 round per livello (max 6)

Crea una sfera di fuoco del diametro di 3 metri e concentrandosi può spostarla di 18 metri al round entro un raggio di 72 metri. Tutti gli oggetti e le creature toccate dalla sfera devono effettuare un TS (Fuoco per oggetti e Riflessi per creature): se il TS fallisce, subiscono 2d6 danni e prendono fuoco, continuando a subire 1d6 danni ogni round finché le fiamme non vengono estinte. Se il TS riesce, i bersagli toccati subiscono solo 1d6 danni senza altre conseguenze. Se il mago smette di concentrarsi la sfera rimane immobile e se si allontana oltre il raggio d'azione la magia cessa. La sfera non può superare barriere d'acqua più spesse di 1 metro o scomparire.

SFOCATURA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o essere

Durata: 1 minuto per livello

Distorce leggermente l'immagine del bersaglio rendendolo sfocato e sfuggente: tutti gli attacchi fisici portati contro il bersaglio con armi naturali, da mischia, da tiro o da lancio hanno una percentuale di fallimento del 20%, inclusi *dardo incantato* e simili effetti magici a colpo sicuro.

Inoltre, se il bersaglio è una creatura, riceve un bonus di +2 ai TS Riflessi contro attacchi centrati su di lui (per esempio il soffio di un mastino infernale o di un lupo invernale; non ottiene alcun bonus contro attacchi ad area quali soffio del drago o *palla di fuoco*). Un incantesimo di *vista rivelante* permette di ignorare la sfocatura, che viene ignorata anche dalle trappole e da chi combatte senza usare la vista.

SILENZIO INDIVIDUALE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Rende silenzioso il beneficiario, che non può più emettere alcun suono; un soggetto non consenziente può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia, e può ripetere il TS una volta al turno. Una creatura avvolta dal *silenzio individuale* non emette alcun suono muovendosi e ogni prova di *Movimento furtivo* riesce automaticamente (risultato considerato 11), ma può causare rumori toccando oggetti presenti nell'ambiente circostante. Ella inoltre non può parlare e non può usare incantesimi né oggetti magici che richiedano parole d'attivazione, quindi per comunicare deve usare i gesti, la telepatia o la scrittura. La magia permette tuttavia al soggetto di udire normalmente e lo rende influenzabile da effetti sonori.

SIMBOLO DI STORDIMENTO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene attivato per la prima volta o dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre

creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente presente entro 3 metri. Le vittime vengono travolte da un'onda magica che le stordisce per 1d6 round, ma un favorevole TS Mente permette di ignorare totalmente lo stordimento.

SMATERIALIZZAZIONE

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: l'incantatore e un oggetto bersaglio

Durata: speciale

Incanta un oggetto di dimensioni piccole o inferiori come destinazione verso cui smaterializzarsi. L'incantatore deve apporre la magia su un oggetto fino a taglia piccola (solitamente un sasso, un pugnale o altro oggetto scagliabile) che ottiene una runa che permane fino alla prima attivazione della magia o al massimo per 24 ore. In qualsiasi momento l'incantatore può attivare la *smaterializzazione* come azione di movimento e se l'oggetto si trova entro 36 metri il soggetto compare di fianco ad esso afferrandolo; la *smaterializzazione* fallisce se l'oggetto è oltre 36 mt, se è stato distrutto o la magia dissolta, o se si trova in un contenitore chiuso.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SOFFIO ARCANO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo un terzo

Durata: istantanea

Il mago emette dalla bocca un soffio dell'elemento scelto, fuoco o gelo. Il soffio è un cono lungo 18 metri e largo un terzo (6 metri di diametro alla fine), e tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto subiscono 1d4 danni per livello del mago (max 20d4), dimezzabili con favorevole TS Riflessi.

STRETTA ROCCIOSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura max taglia Grande (L)

Durata: 1 round per livello

Crea un tentacolo fatto della materia di cui è composto il terreno o le pareti (terra, roccia o pietra), che emerge dal suolo o dalla parete e si avviluppa al bersaglio scelto; se la vittima è di taglia enorme o superiore il tentacolo non riesce ad afferrarla e scompare, mentre non si materializza neppure se il suolo è di materia diversa (es. legno o ferro). La vittima deve tentare un TS Riflessi: se riesce evita la stretta e il tentacolo si scioglie. Tuttavia, esso si riforma all'inizio di ogni round cercando di avvinghiarsi alla vittima designata finché questa rimane entro 36 metri dall'incantatore, senza che il mago debba concentrarsi. Se la vittima fallisce il TS, il tentacolo la intrappola: la vittima può ancora parlare ma è bloccata per la durata rimanente dell'incantesimo, e può tentare ogni round di liberarsi dal tentacolo con una prova di Forza a -8. Anche attaccare fisicamente il tentacolo può servire, e le sue statistiche variano asseconda della materia di cui è composto: Pietra o Roccia: CA 3 e 30 PF; Terra: CA 5 e 20 PF. La vittima può anche decidere di attaccare il tentacolo quando questi cerca di imprigionarla, se realizza il suo TS Riflessi e lo evita, impiegando quindi la sua azione per cercare di distruggerlo. Se il tentacolo viene distrutto fisicamente o dissolto magicamente, ciò pone fine all'incantesimo.

TOCCO DEVASTANTE

Scuola: Necromanzia
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 round

Le mani dell'incantatore risplendono di una livida luce bluastrea e sono pervase da energia necrotica. Finché la magia è attiva il mago può sfruttare il *tocco devastante* una volta al round come attacco di contatto che causa 2d6 danni da energia necrotica e se non supera un TS Corpo la vittima perde anche 1 punto Forza per 1 turno. Questo incantesimo danneggia sia esseri viventi che non-morti e costrutti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TRAMA IPNOTICA

Scuola: Illusione
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
Durata: concentrazione

Crea dei filamenti d'energia fluttuanti che occupano una sfera fissa di raggio 3 metri e ipnotizzano 2d4 +10 DV di creature viventi che si trovino al suo interno (iniziando sempre da quelle con minori DV, e i DV in eccesso sono spreca-ti). Le vittime devono effettuare un favorevole TS Mente o rimangono affascinate dalla *trama ipnotica*: per la durata dell'incantesimo (ovvero finché il mago resta concentrato su di essa, più due round dal momento in cui la concentrazione viene meno), questi soggetti non fanno altro che guardare le luci con estatica ammirazione, dimenticandosi di ciò che hanno intorno, e sono considerati inermi. Una vittima si riscuote automaticamente dalla trance e può agire normalmente dopo essere stata ferita. Le creature cieche sono immuni alla trama, così come non-morti e costrutti.

VEDERE L'INVISIBILE

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: raggio di 3 metri per livello
Durata: 6 turni

Il mago vede chiaramente tutte le creature e gli oggetti invisibili entro un raggio di 3 metri per livello senza bisogno di concentrarsi. Se indica direzione e movimenti del nemico invisibile ai compagni (senza fare altro nel round), la penalità per combattere creature invisibili si riduce a -3 sul TxC.

VERITÀ DEL SANGUE

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: tracce di sangue
Durata: 3 turni

Toccando delle tracce di sangue versato da non più di un'ora per livello, l'incantatore ottiene informazioni sulla creatura a cui appartiene, e finché dura la magia può cambiare traccia ed ottenere informazioni su altri residui ematici.

In base al numero di round in cui resta concentrato sulla traccia, l'incantesimo fornisce informazioni più accurate:

1° round: razza e tipo di creatura.

2° round: numero di Dadi Vita, peso, taglia ed età.

3° round: direzione in cui si trova la creatura; se l'essere è deceduto, l'incantatore è consapevole della morte e della direzione dove trovare le spoglie.

VISIONI DELLA MEMORIA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto
Durata: speciale

Il soggetto trasferisce parte dei suoi ricordi in un oggetto. Successivamente, se l'oggetto viene toccato da qualcuno che conosce la parola di attivazione, chiunque osservi l'oggetto può vedere le memorie che vi sono contenute, e una volta terminata la visione l'effetto della magia cessa. Il mago può inserire una visione ogni tre livelli, relativa ad un evento da lui vissuto in prima persona. Ogni visione dura cinque minuti, e può essere alterata in modo da far scorrere il tempo più velocemente, senza contraffare la veridicità della memoria.

Esempio: un mago vuole trasmettere il messaggio che dal suo palazzo si è recato in un'isola che dista tre giorni di viaggio. La visione preparata mostra il mago che lascia il palazzo e si imbarca sulla nave, poi nel cielo il sole e la luna si alternano per tre volte (salto temporale che non mostra quel che avviene durante il viaggio) fino a che la nave è in vista di un'isola.

Un oggetto incantato con questo potere permette a chiunque di inserirvi memorie fino a che gli spazi disponibili non sono saturi. Solo chi possiede la parola di attivazione potrà in seguito cancellare alcune memorie per inserire nuove visioni.

ZONA DI VERITÀ

Scuola: Ammalimento
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: raggio di 6 metri
Durata: 1 minuto per livello

Influenza la mente di tutte le creature nell'area d'effetto per indurle a parlare senza mentire. Finché l'incantesimo ha effetto, tutti gli esseri presenti nella *zona di verità* devono effettuare un TS Mente a -2: se il TS riesce, possono agire indisturbati per quel round, viceversa sono obbligati a dire sempre la verità finché restano nella zona. Le vittime sono in grado di decidere cosa dire e come dirlo ed è sempre possibile tacere, ma ogni affermazione deve essere vera o percepita come tale in base alle informazioni del soggetto (ad esempio se l'individuo ha acquisito un'informazione falsa ma non sospetta nulla, la riterrà vera e la riferirà come tale). Poiché domande, esclamazioni e supposizioni non costituiscono affermazioni, queste non subiscono alcuna influenza.

Terzo Livello

ALLUCINAZIONE MORTALE

Scuola: Illusione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: istantanea

Attinge alle paure presenti nel subconscio del soggetto e grazie all'energia dell'Incubo materializza la creatura che la vittima teme maggiormente in forma illusoria per assalirla. L'incantesimo è inefficace contro non-morti, costrutti, melme e vegetali mostruosi non senzienti. Solo la vittima vede chiaramente l'allucinazione, mentre gli altri individui presenti scorgono solo una sagoma oscura e indistinta che si getta contro il bersaglio per poi svanire. La vittima assalita deve effettuare un TS Mente e se riesce subisce solo 4d6 punti di danno, viceversa crede di essere stata uccisa e sviene. Essa potrà essere risvegliata da un alleato con un intervento energetico che duri un round intero, oppure si ridesta da sola dopo 1d6+1 round, durante i quali è considerata inerme.

AMNESIA

Scuola: Ammalimento
Raggio: tocco
Area d'effetto: un essere vivente intelligente
Durata: permanente

Cancella dalla memoria della vittima toccata (attacco di contatto) qualsiasi esperienza relativa alle ultime 2d4 ore di vita, impedendo al soggetto di ricordare qualsiasi evento accaduto in quel lasso di tempo. Il mago può anche limitare la perdita di memoria ad un periodo più ristretto all'interno dello spettro temporale massimo (ad esempio, se con 2d4 realizza 5, può scegliere di cancellare tutti i ricordi relativi solo alle ultime 2 ore). Questo non influenza gli effetti di ammalimento subiti dalla vittima in quel lasso di tempo, ma può servire per farle dimenticare totalmente gli incantesimi preparati nelle ore precedenti. La vittima può evitare l'*amnesia* con un favorevole TS Mente, viceversa oltre a perdere i ricordi subisce anche uno stordimento per 1 round mentre cerca di raccapezzarsi. Solo incantesimi di *cura mentale*, *alterare la memoria* o *desiderio* possono ripristinare i ricordi, che altrimenti vengono cancellati totalmente dalla mente del soggetto.

ARMA POTENZIATA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma
Durata: 6 turni

Pervade dell'energia scelta dal mago un'arma da mischia, da lancio o da tiro (in tal caso tutti gli effetti si applicano ai proiettili). L'arma causa 1d6 danni aggiuntivi dell'energia appropriata e ai colpi si applica un effetto speciale evitabile con TS. Inoltre, se usata contro un mostro del tipo appropriato, un'arma normale potenziata diventa +1 mentre un'arma magica raddoppia il suo bonus (es. una spada +3 agisce come se fosse una spada +6).

Arma fulminante: la testa o la lama dell'arma diventa blu ed emana scariche elettriche, potenzia il bonus contro mostri affini all'acqua (come elementali dell'acqua o esseri acquatici) o vulnerabili all'elettricità (es. golem meccanici). Inoltre, qualsiasi creatura colpita deve effettuare un TS Corpo per non perdere l'iniziativa nel round successivo.

Arma gelida: la testa o la lama dell'arma diventa biancastra e avvolta da una patina di ghiaccio, potenzia il bonus contro mostri affini al fuoco (come draghi rossi, elementali del fuoco o mastini infernali) e spegne un volume di 1 m³ di fuoco normale con cui venga a contatto. Inoltre, qualsiasi

creatura colpita deve effettuare un TS Corpo per non tremare di freddo per 6 round (-1 a CA, Iniziativa, TxC e danni).

Arma rovente: l'arma diventa calda, con la testa o la lama rossastra e fumante, potenzia il bonus contro mostri affini al gelo (come draghi bianchi o salamandre del gelo) e scioglie il ghiaccio normale con cui entra in contatto. Inoltre, qualsiasi bersaglio colpito deve effettuare TS Corpo (o Fuoco per oggetti) per non incendiarsi, subendo 1d4 danni al round finché il fuoco non viene spento.

Arma vibrante: la testa o la lama dell'arma vibra e ronzia in modo costante, potenzia il bonus contro qualsiasi costrutto ed elementale della terra. Inoltre, qualsiasi creatura colpita deve effettuare un TS Corpo per non subire un'emorragia che causa la perdita di 1 PF al round per 6 round.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

BARRIERA ELETTRICA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: speciale

Crea un campo elettromagnetico invisibile che si muove con l'incantatore e permane fino a quando non viene scaricato, dissolto magicamente o il mago non decide di annullarlo; non è possibile cumulare l'effetto dell'incantesimo finché la barriera è attiva, ogni applicazione successiva semplicemente è inefficace. La *barriera elettrica* si scarica sulla prima creatura che tocca fisicamente l'incantatore, causandogli 6d6 danni: la vittima può tentare un TS Riflessi per dimezzare i danni, e beneficia di un bonus di +2 se tocca il mago usando un'arma o un oggetto impugnato. Il mago non è influenzato in alcun modo dal campo e può agire normalmente.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BLOCCA PERSONE

Scuola: Ammalimento
Raggio: 54 metri
Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia Media o inferiore
Durata: 3 turni

Blocca fino a 4 umanoidi visibili scelti dall'incantatore, paralizzandone i centri nervosi. Ogni vittima può effettuare un TS Mente per resistere all'effetto; se la magia è usata contro un singolo essere, il TS riceve una penalità di -1. Una vittima paralizzata continua a udire, vedere e respirare, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione. L'incantesimo è efficace contro ogni umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto e una testa) di taglia media o inferiore, ma è inutile contro non-morti, costrutti, animali, umanoidi di taglia grande o superiore e le creature non umanoidi.

CERCHIO DI PROTEZIONE DAL MALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: raggio di 3 metri attorno all'incantatore
Durata: 12 turni

Crea una barriera protettiva che si estende per 3 metri intorno all'incantatore e si muove con esso, visibile grazie a un cerchio di rune bluastre che ne delimita il perimetro. L'incantatore e i suoi alleati che restano nel cerchio ottengono un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza, contro effetti di possessione negromantica e di controllo mentale tirano due volte il d20 e considerano il risultato migliore come TS, e chiunque li attacchi dentro il cerchio riceve una penalità di -1 ai TxC.

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Inoltre, creature evocate, create, animate o controllate magicamente o vittime di una *maledizione* non possono penetrare nel cerchio, a meno che l'incantatore non lo consenta esplicitamente, se di livello inferiore al mago o comunque con meno di 10 DV/livelli; esseri con DV/livelli superiori al mago hanno una probabilità di oltrepassare la barriera pari a 10% per DV/livello di differenza, viceversa anche loro sono respinti fino al termine dell'effetto. La barriera protegge chi resta al suo interno dagli attacchi in mischia portati da queste creature, ma non dagli attacchi a distanza (che subiscono sempre -1 al TxC) o che non implicano il contatto fisico (es. sguardo, urlo, soffio). Se chi si trova nel cerchio attacca una creatura tenuta a bada dall'incantesimo, la protezione è infranta e ogni essere potrà entrare nel cerchio e attaccare in mischia chi si trova all'interno, anche se subisce ancora la penalità di -1 ai TxC fino al termine dell'effetto.

CLIMATIZZARE AMBIENTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu.

Durata: 1 ora per livello

Rende più confortevole uno spazio di volume massimo 216 metri cubi (ad esempio un cubo di 6×6×6 metri, o otto stanze di 3×3×3 metri collegate), e concentrandosi una volta al round il mago può alterare la temperatura fino a 40°C in più o in meno rispetto a quella dell'ambiente circostante e variare il tasso di umidità del 30%. L'incantesimo non può mutare una condizione ambientale normale in una pericolosa (non può produrre un freddo ibernante o un caldo rovente), né viceversa può mutare un clima pericoloso in uno normale, ma può mantenere fresca una torre durante le calde giornate estive, o mantenerla calda nelle notti invernali.

COMUNICAZIONE

Scuola: Divinazione

Raggio: variabile

Area d'effetto: un supporto ogni 3 livelli

Durata: permanente

Permette di incantare un oggetto ogni tre livelli per collegarli magicamente tra loro in modo da scambiarsi messaggi. L'incantatore sceglie se incantare gli oggetti per comunicazione scritta, orale o completa, e in base al tipo prescelto il rituale avrà un costo, un raggio e un effetto diverso.

Scritta (raggio: stesso piano; costo: 500 m.o. per oggetto): incanta pergamene, velli e tavolette, che permettono di scrivere e ricevere messaggi a distanza finché restano nello stesso piano di esistenza. Qualsiasi disegno o scritto con massimo 100 parole fatto su uno dei supporti compare su quello/i del destinatario, ove rimarrà impresso fintanto che non venga cancellato dal supporto mediante una parola magica prestabilita; è possibile scrivere o cancellare un messaggio al minuto.

Orale (raggio: 1 km per livello; costo: 1.500 m.o. per oggetto): incanta corni, conchiglie ed elmi, che permettono di inviare ogni minuto a quelli collegati un messaggio non più lungo di 10 secondi. A discrezione dell'emittente, il messaggio è udibile intorno all'oggetto (in base al volume della voce) o solo da chi indossa o tocca l'oggetto ricevente, e si può rispondere dopo un minuto con la parola magica prestabilita.

Completa (raggio: 100 metri per livello; costo: 3.000 m.o. per oggetto): incanta specchi, vetrate e cristalli larghi almeno 50 cm, che permettono di inviare e ricevere messaggi audiovisivi. L'emittente deve posizionarsi davanti all'oggetto e attivarlo con la parola magica prestabilita, poi può scegliere se "registrare" un messaggio (durata massima 1 minuto) o attendere il collegamento per comunicare in presa diretta. L'oggetto ricevente inizierà a lampeggiare in attesa che venga accettata la comunicazione con la parola apposita. A quel

punto il destinatario riceve il messaggio registrato, oppure interloquisce con l'emittente in tempo reale al massimo per un'ora (o meno se l'oggetto viene disattivato prima). Emittente o destinatari possono scegliere di limitare la comunicazione a quella orale (senza inviare o ricevere immagini), e solo dopo un'ora dalla disattivazione è possibile usare nuovamente l'oggetto per stabilire una nuova comunicazione. Qualsiasi supporto venga distrutto o influenzato da una *distruzione del magico* perde per sempre questo potere.

CONCENTRAZIONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Migliora la capacità di concentrazione dell'incantatore, che ottiene la capacità di sfruttare l'abilità generale *Concentrazione* con bonus di +2 e qualsiasi penalità alla prova di *Concentrazione* derivata dai danni subiti è dimezzata.

Esempio 1: durante un combattimento, un mago che beneficia della *concentrazione* e sta utilizzando una *creazione spettrale* viene colpito tre volte e subisce 8, 6 e 10 danni. Supponendo sia ancora vivo, se vuole mantenere attiva la *creazione spettrale*, deve perciò effettuare una prova di abilità con penalità di -12 (la metà dei PF persi), e se fallisce la concentrazione è perduta e la *creazione spettrale* svanisce.

Un incantatore con *concentrazione* può mantenere simultaneamente un numero di incantesimi pari a 1/6 della sua Intelligenza, ma per ogni effetto su cui si concentra oltre al primo deve effettuare una prova di abilità con penalità cumulativa di -4; se la prova fallisce, l'incantesimo che intendeva usare è sprecato (come fosse usato).

Esempio 2: un mago con Intelligenza 18 (max 3 incantesimi contemporanei) usa *concentrazione* ed evoca una *creazione spettrale* per ingannare i nemici. In seguito ha necessità di usare *illusione minore* e potrà farlo se riesce in una prova di *Concentrazione* a -4. Se volesse creare un *occhio dello stregone* o scagliare un *fulmine magico* rimanendo concentrato sui precedenti effetti la prova avrebbe penalità di -8 e in caso di fallimento il fulmine o l'occhio andrebbero sprecati.

L'incantesimo non permette di mantenere la concentrazione in condizioni estreme (per esempio se il mago viene ucciso, pietrificato o stordito, oppure se perde conoscenza, o infine se subisce 50 o più punti di danno da un singolo attacco), ma funziona anche se l'incantatore resta paralizzato. In nessun caso si può evocare un incantesimo e contemporaneamente attaccare o usare oggetti magici nello stesso round.

CONO DI GELO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo un terzo

Durata: istantanea

Un cono di gelo intenso parte dalla mano dell'incantatore estendendosi verso un punto designato e prosciuga il calore al suo interno, provocando 1d6 danni da gelo per livello (max 20d6) a chiunque si trovi nell'area d'effetto, anche se le vittime possono dimezzare i danni con un TS Riflessi.

CONTENITORE MAGICO *

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: contenitore dimensioni Grandi o inferiori

Durata: permanente

Aumenta la capienza di un contenitore (come una borsa, un sacco o una cassa) in maniera permanente. La magia apre un portale all'interno del contenitore collegandolo ad una mi-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

ni-dimensione priva d'aria e di agenti ossidanti che può ospitare una maggiore quantità di oggetti (se un essere vivente riesce ad entrare nel contenitore dovrà trattenere il fiato per non morire asfissiato). In pratica, il contenitore aumenta la sua capacità di 20 volte, e il peso degli oggetti trasportati diventa un ventesimo di quello reale (così, una borsa di ingombro massimo 600 può portare fino a 12.000 monete pesando al massimo 600, oppure 6.000 pesando 300, ecc.). Il rituale per creare il *contenitore magico* richiede una giornata e ha un costo in monete d'oro pari a 8.000 m.o. per contenitori fino a 1.000 monete di ingombro reale e 16.000 m.o. per contenitori più grandi. Per trovare un oggetto specifico dentro al contenitore occorre frugare per 1d6+2 round prima di estrarlo, mentre rovesciare il contenitore fa uscire tutto il contenuto in 1 round. Tuttavia, se il contenitore va distrutto o la magia annullata, il suo contenuto è perso irrimediabilmente, ed eventuali creature al suo interno si considerano rimosse dal gioco.

L'incantesimo inverso, *contenitore maledetto*, altera in modo permanente le capacità di un *contenitore magico* facendo sparire qualsiasi oggetto posto al suo interno dopo un'ora; anche eventuali creature poste nel *contenitore maledetto* scompaiono dopo un'ora (se sono ancora vive, vista la mancanza d'aria). Spetta al DM decidere se il contenuto venga distrutto o solo trasportato in luoghi remoti su altri piani o dimensioni, ma dovrebbe essere considerato irrecuperabile. Il rituale per creare un *contenitore maledetto* è istantaneo, ma consuma un oggetto del valore di 1.000 m.o. come focalizzatore, indipendentemente dalla capacità del contenitore.

CONTROLLARE ANIMALI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 18 DV di animali normali o giganti

Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di controllare sino a 18 DV o livelli di animali normali o giganti (bestie fantastiche sono escluse). La vittima può effettuare un TS Mente per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi e ritenere di controllarla nel round successivo, ed è concesso un tentativo al round sin quando la concentrazione si interrompe.

Gli animali controllati sono servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, eccezion fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi e non può controllare più di 18 DV di animali per volta, ma può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad altri.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLO DEGLI ELEMENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 m³ di un elemento inerte

Durata: 1 round per livello

Permette di manipolare 1 m³ per livello di un tipo di elemento a scelta tra aria e gas, acqua e ghiaccio, fuoco e lava, terra e sabbia; l'effetto manipola solo elementi inerti, non creature fatte dell'elemento scelto (come elementali, elioni, ondine, ecc.). Finché dura l'incantesimo il mago può concentrarsi una volta al round per plasmare e spostare l'elemento scelto entro il raggio d'azione. Ad esempio può spostare una massa di terra per creare un tunnel, spostare un muro di fuoco o di ghiaccio, creare un vuoto d'aria, e così via.

Il mago può anche manipolare a suo piacere un effetto distruttivo al round basato sull'elemento scelto che si verifichi entro il raggio d'azione, purché rientri nel volume massimo

da lui controllabile o sia un effetto che causi al massimo 6 PF per livello del mago, viceversa l'effetto agisce normalmente.

Esempio: se un mago di 15° (max 90 PF di danno) vuole controllare il fuoco potrebbe bloccare una *palla di fuoco* da 10d6 (max 60 PF) scagliata contro di lui e deviarla verso un bersaglio entro 36 metri, causando 10d6 punti di danno. Se fosse stato il soffio di un drago rosso da 96 PF non avrebbe potuto controllarlo e il tentativo sarebbe fallito.

Infine, è possibile concentrarsi e usare questo effetto sia per potenziare un proprio incantesimo basato sullo stesso elemento (aggiungendo 1 dado di danno all'effetto, una volta al round), sia per creare un effetto distruttivo dal nulla se l'elemento è presente entro 36 metri in quantità sufficiente (2 metri cubi di acqua, aria o terra, oppure un volume di fuoco grande almeno come un falò). Quest'ultima opzione è sfruttabile una sola volta finché il controllo dell'elemento è attivo e crea un getto rivolto verso un bersaglio entro il raggio d'azione. Il getto causa 1d6 danni per livello del mago (max 10d6), ma è possibile tentare un TS Riflessi per dimezzare le ferite; se però il TS fallisce, oltre ai danni interi la vittima subisce anche un effetto secondario in base all'elemento usato:

Acqua o Ghiaccio: stordimento per 1d2 round.

Aria o Gas: sordità per 1d4 round.

Fuoco o Lava: incendio (1d4 danni al round finché non viene spento, azione che impiega 1 round intero).

Terra o Sabbia: cecità 1d3 round.

CREARE ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu.

Durata: 1 ora per livello

Crea aria respirabile con pressione stabile adatta alla fisiologia del mago, anche laddove sia venuta a mancare o divenuta stagnante. L'effetto crea un volume massimo di 216 m³ d'aria (per esempio, un cubo di 6×6×6 metri, oppure otto stanze di 3×3×3 metri connesse tra loro) e fintanto che durano i suoi effetti, tutte le persone presenti all'interno dell'area interessata riescono a respirare tranquillamente. Tuttavia, l'aria creata non resta fissa nella zona, ma può fuoriuscire da eventuali pertugi, ed è quindi inutile crearla sott'acqua o in mezzo al vuoto, visto che si dissipa in un round.

Se usato all'interno di un mezzo di trasporto (come ad esempio veicoli subacquei o sotterranei e navi volanti), l'interno del veicolo si riempie di aria fresca disponibile a tutti i suoi passeggeri (rispettando il volume massimo influenzabile) che permane finché l'incantesimo perdura, ma è sempre soggetto a fuoriuscite se il veicolo non è a tenuta stagna.

CUSTODE VIGILE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Il mago viene avvertito se il beneficiario della magia si trova in pericolo. Il bersaglio dell'incantesimo deve essere consenziente perché la magia abbia effetto, e da quel momento il mago saprà sempre con certezza se sta accadendo qualcosa di pericoloso al suo protetto, ricevendo in tempo reale una visione mentale della situazione che minaccia il soggetto (cioè qualsiasi situazione che può causare danno fisico al soggetto), indipendentemente dalla loro distanza, anche se si trovano su due piani di esistenza diversi. L'effetto tuttavia è bloccato se custode o protetto si trovano in un campo antimagia o in una zona schermata agli incantesimi divinatori. L'effetto può essere dissolto magicamente solo se il *dissolvi magie* viene usato contro il protetto.

DISSOLVI MAGIE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato
 Durata: permanente

Permette di annullare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente nell'area d'effetto; se il mago trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e tocca il bersaglio (attacco di contatto), *dissolvi magie* influenza solo la persona o l'oggetto toccato anziché l'intera area. Si possono annullare gli effetti di incantesimi od oggetti magici che non abbiano durata istantanea o permanente, esclusi quindi gli incantamenti permanenti degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa) ed alcuni effetti specifici se esplicitamente indicato nella descrizione dell'incantesimo (come *campo di forza*, *maledizione*, *imposizione*, ecc.).

Tutti gli effetti magici nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore al personaggio sono annullati automaticamente. La probabilità di non dissolvere effetti creati da incantatori più potenti è pari a 10% per ogni livello di differenza e il tiro percentuale deve essere ripetuto per ogni effetto magico presente nella zona.

Esempio: per un mago di 7° che cerca di annullare un incantesimo *blocca persone* di un chierico del 10° livello, le probabilità di fallimento sono pari a: $10 \times (10-7) = 10 \times 3 = 30\%$.

DISTRUGGERE NON-MORTI*

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri
 Durata: istantanea

Prosciuga l'energia dei non-morti nell'area d'effetto, senza alcun effetto deleterio per gli esseri viventi presenti. Tutte le creature non-morte con 1 o 2 DV vengono distrutte, quelle con 3+ DV subiscono 1d6 punti di danno per livello (max 10d6), dimezzabili con favorevole TS Magia. Le creature ridotte a zero PF o meno si considerano distrutte, e la loro anima viene liberata. Creature dotate di una forma di immortalità minore (come vampiri, mummie, lich e alcuni fantasmi) che soccombono a questo incantesimo perdono il corpo fisico, ma potranno rigenerarlo grazie ai propri poteri speciali.

L'incantesimo inverso, *guarire non-morti*, infonde energia negativa nelle creature non-morte nell'area d'effetto, guarendo eventuali ferite. L'incantesimo ignora gli esseri viventi e fa recuperare 5d6 PF a ogni creatura non-morta, pur senza eccedere i PF massimi dell'essere.

DOLORE MORTALE

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 3 livelli
 Durata: 6 round

Causa ai bersagli (un essere vivente ogni 3 livelli) un dolore insopportabile che può portare alla morte. Ogni vittima deve effettuare un TS Corpo: se il TS riesce, il soggetto prova un dolore terrificante ai muscoli e allo stomaco che dura per 6 round e impone una penalità di -1 ai Tiri per Colpire, alla CA, ai Tiri Salvezza e alle prove di abilità fisiche, e tutti gli incantatori devono effettuare una prova di *Concentrazione* a -2 per poter evocare ogni incantesimo. Se il TS fallisce, le penalità sopra indicate sono raddoppiate e le vittime sanguinano da ogni orifizio perdendo 1d6 PF al round per la durata dell'effetto o finché l'incantesimo viene dissolto.

FERTILITÀ *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: 1 acro di terra o una pianta o un essere vivo
 Durata: speciale

Se usato su un acro di terra dopo il raccolto e prima della successiva semina, rende quella zona fertile per un'intera stagione, raddoppiando il volume del raccolto normalmente prodotto dal terreno. Se usato su una pianta o una creatura vegetale, la cura da qualsiasi malattia e le permette di recuperare 2d6+2 PF. Se usato su un essere vivente, lo guarisce da qualsiasi malattia all'apparato riproduttivo e lo rende fertile, così che al primo rapporto sessuale ingraviderà (se maschio) o rimarrà gravida (se femmina) automaticamente.

L'incantesimo inverso, *sterilità*, impedisce ad 1 acro di terra di produrre qualsiasi tipo di raccolto per un'intera stagione, e uccide tutte le piante non magiche presenti nella zona (nessun TS per evitare l'effetto). Se usato su una singola pianta la fa seccare e morire (indipendentemente dalle sue dimensioni), mentre causa 2d6+2 danni a qualsiasi pianta magica o creatura vegetale. Se usato contro un essere vivente, lo rende incapace di procreare e gli trasmette una malattia venerea che lo porterà alla morte entro un anno se non viene curato con *fertilità*, *cura malattie* o incantesimi più potenti.

Sia *fertilità* che *sterilità* non possono essere annullati con *dissolvi magie*, ma si possono contrastare col proprio inverso.

FORMA GASSOSA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 turno per livello

Tramuta un soggetto in una nube di gas opaca insieme a tutto il suo equipaggiamento. In questa forma, egli è immune alle armi normali, ai colpi critici, alla paralisi, alla metamorfosi e all'asfissia, mantiene le sue capacità visive e uditive, i Punti Ferita, la CA e i TS, ma non è in grado di attaccare o usare poteri magici, sebbene si nasconda facilmente in zone buie o piene di fumo (+5 a *Movimento furtivo*), anche se viene rivelato da incantesimi come *individuare il magico* e *vista rivelante*. Il soggetto può spostarsi volando alla velocità di 36 metri al round e passare attraverso fessure larghe almeno 1 cm, ignora gli effetti di brezza o vento moderato (inferiore a 40 km/h), ma non può attraversare una barriera d'acqua.

Il soggetto non può evitare di essere trasformato, ma può tornare alla forma originale quando vuole, ponendo fine alla magia; viceversa rimane in questa forma fino al termine della durata, finché la magia non è dissolta o lui non viene ucciso.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FORMA LIQUIDA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 turno per livello

Trasforma un soggetto insieme col suo equipaggiamento in una pozza di acqua di 2 litri, che non può essere in alcun modo divisa o assorbita. La forma ha gli stessi Punti Ferita, CA e i TS del soggetto, mantiene le sue capacità visive e uditive, e si muove di 18 metri al round (velocità raddoppiata in acqua), arrampicandosi su qualsiasi superficie. Egli non affoga, può raggiungere qualsiasi profondità senza problemi e passare attraverso fessure larghe almeno 1 cm, ma non può parlare, né attaccare o usare gli oggetti che indossa. In questa forma può essere ferito solo da armi magiche o incantesimi, senza tuttavia perdere parti del corpo, ed è immune a paralisi, asfissia, colpi critici e metamorfosi. Il soggetto sembra una

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

semplice pozza d'acqua, ma viene rivelato da incantesimi come *individuare il magico* e *vista rivelante*.

Il soggetto non può evitare di essere trasformato, ma può tornare alla forma originale quando vuole, ponendo fine alla magia; viceversa rimane in questa forma fino al termine della durata, finché la magia non è dissolta o lui non viene ucciso.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FORMA SABBIOSA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Trasforma il soggetto insieme col suo equipaggiamento in un mucchio di sabbia di 1 metro cubo, che non può essere in alcun modo frazionato. La forma ha gli stessi Punti Ferita, CA e i TS del soggetto, mantiene le sue capacità visive e uditive, e si muove di 18 metri al round, arrampicandosi su qualsiasi superficie e riuscendo a passare attraverso pertugi di almeno 1 cm di larghezza. In questa forma può essere ferito solo da armi magiche o incantesimi, danneggiandosi senza tuttavia perdere parti del corpo, ed è immune a paralisi, asfissia, colpi critici e metamorfosi, ma non può parlare, né attaccare o usare gli oggetti che indossa. Il soggetto sembra una semplice massa di sabbia e terra, ma viene rivelato da incantesimi come *individuare il magico* e *vista rivelante*.

Il soggetto non può evitare di essere trasformato, ma può tornare alla forma originale quando vuole, ponendo fine alla magia; viceversa rimane in questa forma fino al termine della durata, finché la magia non è dissolta o lui non viene ucciso.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FULMINE MAGICO

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fulmine largo 1,5 metri e lungo 18

Durata: istantanea

Crea un fulmine lungo 18 mt e largo 1,5 mt, che parte da un punto entro 54 metri e colpisce automaticamente un bersaglio. I bersagli sulla sua traiettoria subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (max 20d6), dimezzabili con favorevole TS Riflessi per le creature o TS Fulmini per gli oggetti.

IDENTIFICARE SPECIE

Scuola: Divinazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

Può determinare la razza e la specie di appartenenza del bersaglio, ed è utile per identificare mostri o esseri mutati magicamente. Si può analizzare una sola creatura ogni round concentrandosi su di essa come per evocare una magia e l'incantatore saprà con sicurezza la sua vera specie o razza naturale. L'incantesimo è efficace contro qualsiasi effetto di mascheramento (come *travestimento*) o trasmutazione (come *metamorfosi*), ma viene ingannato dalla metamorfosi naturale (come quella di polymar, metamorfi, aranea o licanthropi).

INCANTARE DARDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: fino a 50 proiettili o dardi da lancio

Durata: 1 turno per livello

Fino a 50 dardi da lancio e proiettili per armi da tiro di dimensioni piccole o inferiori (come frecce, dardi e aghi) ricevono una capacità speciale scelta dal mago; il dardo torna normale dopo essere stato scoccato o al termine della durata.

Congelanti: i dardi diventano di ghiaccio causando 1d6 danni da gelo aggiuntivi e rallentano per 2 round qualsiasi vittima che fallisca un TS Corpo.

Fulminanti: i dardi diventano saette che causano 1d6 danni elettrici aggiuntivi e ritardano per 2 round qualsiasi vittima che fallisca un TS Corpo.

Incendiari: i dardi si infiammano causando 1d6 danni da fuoco aggiuntivi e incendiano il bersaglio, che con un favorevole TS (Riflessi per le creature, Fuoco per oggetti incustoditi o edifici) può evitare di subire 1d4 danni al round finché le fiamme non vengono spente (azione di round completo).

Paralizzanti: i dardi diventano avvelenati causando 1d6 danni da veleno aggiuntivi e paralizzano per 1 round qualsiasi vittima che fallisca un TS Corpo.

Stordenti: i dardi all'impatto emanano il fragore di un tuono causando 1d6 danni sonori aggiuntivi e stordiscono per 1 round qualsiasi vittima che fallisca un TS Corpo.

INFRAVISIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Consente al soggetto di vedere al buio le aure termiche di cose e persone in un raggio di 18 metri. L'*infravisione* non funziona in aree illuminate e le sorgenti di calore possono interferire con questa visione termica. Con l'*infravisione*, gli oggetti caldi (con temperatura superiore a 20°C) appaiono rossi, mentre quelli freddi (con temperatura inferiore a 20°C) appaiono blu, con varie sfumature in base alla temperatura (ad esempio, una creatura che si avvicina sarebbe una sagoma rossa, che si lascia alle spalle impronte rossastre, mentre una polla di acqua gelida apparirebbe di un colore blu scuro).

Soggetti provvisti di *infravisione* non possono leggere al buio né di distinguere i tratti o i particolari di una figura, ma possono individuare oggetti o esseri con la stessa temperatura dell'ambiente (es. un tavolo o un non-morto) con una prova di *Percezione* a -2 se sono immobili o senza penalità se in movimento, anche se i contorni sono sempre molto sfocati.

INGRANDIRE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto di 1mt.cu. x liv.

Durata: 6 turni

Il bersaglio aumenta di una taglia e guadagna temporaneamente un bonus di +1 alla Forza, il suo peso raddoppia e anche il suo equipaggiamento viene ingrandito, e i danni delle armi aumentano di un dado (es. 1d8 diventa 2d8). Il soggetto può usare i suoi oggetti magici e gli incantesimi mentre è trasformato, e anche le sue capacità di ingombro raddoppiano. La CA, i DV, i Punti Ferita, il THAC0, i Tiri Salvezza e altre caratteristiche o abilità della creatura restano invariate. Un soggetto non consenziente può evitarne gli effetti con un favorevole TS Corpo, viceversa resterà in forma ingrandita fino al termine dell'effetto o finché non è dissolto.

Se usato su un oggetto incustodito di volume massimo pari a 1 metro cubo per livello, ne raddoppia le dimensioni. Se l'oggetto viene indossato o impugnato da un individuo, l'incantesimo agisce sull'intero individuo (v. sopra).

L'incantesimo inverso, *rimpicciolire*, riduce la creatura toccata da 1 a 3 taglie (statura minima di 15 centimetri con peso di 2 kg) a discrezione del mago, ma la vittima può evitarne gli effetti con un favorevole TS Corpo, viceversa resta in forma rimpicciolita fino al termine dell'effetto o finché non viene dissolto. Un essere rimpicciolito è in grado di nascondersi meglio (v. abilità generale *Percezione*) e guadagna temporaneamente un bonus al punteggio di Destrezza di +1

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

per ogni taglia di riduzione. Anche l'equipaggiamento viene rimpicciolito, pertanto i danni inferti con ogni arma vengono diminuiti al dado inferiore in proporzione alla taglia raggiunta (v. *Armeria di Mystara*); incantesimi e poteri degli oggetti magici o del soggetto rimpicciolito funzionano normalmente.

Se usato su un oggetto incustodito di volume massimo pari a 1 metro cubo per livello, ne riduce le dimensioni da 1 a 3 taglie. Se l'oggetto è indossato o impugnato da un individuo, l'effetto agisce su di esso (v. sopra).

Se *ingrandire* è usato su una creatura sulla quale è attivo *rimpicciolire* o viceversa, gli effetti dei due incantesimi si annullano a vicenda e la vittima torna alla taglia originale.

Una creatura che si trova in uno spazio troppo angusto per la sua taglia (sia che venga ingrandita o torni normale dopo il rimpicciolimento) deve fare un TS Corpo: se fallisce muore stritolata, viceversa crea una breccia e sopravvive, ma perde ¼ dei PF e ha il 50% di possibilità di restare incastrata.

Nota: le creature più piccole colpiscono più facilmente quelle più grandi e viceversa. Per ogni taglia di differenza, una creatura di taglia inferiore riceve un bonus cumulativo al colpire di +1, mentre quella più grande un malus cumulativo di -1.

ISCRIZIONE SEGRETA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie iscritta

Durata: permanente

Modifica un'iscrizione in modo che sembri qualcosa di differente, in base alla volontà dell'incantatore. La magia modifica un'iscrizione riportata su un supporto (sia essa una pagina, una pergamena, una tavola o persino un muro), indipendentemente dalla sua grandezza. Una mappa può quindi diventare un manifesto di carico di una nave, una formula magica può diventare una pagina di diario o persino un incantesimo diverso (seppure falso): non ci sono limiti alla trasformazione purché non debordi dal supporto. All'iscrizione possono inoltre essere associati incantesimi protettivi come *rune esplosive* o *sigillo del serpente*. Solo pronunciando una parola d'ordine decisa dall'incantatore è possibile far tornare normale l'iscrizione, che viene nuovamente mascherata pronunciando la parola al contrario. Un incantesimo di *vista rivelante* è in grado di svelare il vero contenuto dell'iscrizione, *analizzare* svela la presenza dell'incantesimo ma non il contenuto reale dell'iscrizione, mentre *individuare il magico* non è in grado di rivelare l'aura di questa Illusione.

LIBERA PERSONE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia max Media

Durata: permanente

Rimuove la paralisi magica, quella causata da veleno, effetti di rallentamento (es. *lentezza*) su al massimo 4 esseri umanoidi di dimensioni medie o inferiori. L'incantesimo non ha alcun effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati) o impedimenti esterni (es. corde, catene, ragnatele), né può liberare non-morti, costrutti, umanoidi di taglia grande o superiore ed esseri non umanoidi (es. animali, sfingi, draghi, ecc.).

LINGUE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Conferisce la capacità di comprendere e di parlare il linguaggio di qualsiasi creatura intelligente. Il soggetto è in gra-

do di parlare e capire solo un linguaggio alla volta, scegliendo quale comprendere e cambiando lingua ogni round finché dura l'incantesimo. Il raggio d'azione è limitato dall'udito del soggetto, che non capisce linguaggi animali o non verbali.

LUCE PERENNE *

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: permanente

Crea una sfera di luce grande un pugno che illumina una zona di raggio di 9 metri. La luce creata è permanente e può essere rimossa solo magicamente con *dissolvi magie* o simili, o con l'incantesimo inverso. Se associata ad un'area (come un soffitto), la luce rimane fissa nella zona, mentre se associata ad un oggetto mobile (come un'arma), la luce si sposterà con esso. La creatura che porta con sé l'oggetto bersaglio può opporsi all'effetto con un favorevole TS Riflessi e in caso di successo la luce rimarrà fissa nella zona. Se la luce è indirizzata contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata finché l'effetto non viene annullato; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la luce non si manifesta (né consuma il focus).

L'incantesimo inverso, *tenebre perenni*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 18 metri nel punto fissato; se associato ad un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra). Le tenebre impediscono la visuale entro la sfera di oscurità, compresa l'infravisione magica o normale. Se indirizzata contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata finché l'effetto non è annullato magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la zona di tenebra non si manifesta (né consuma il focus).

Ogni magia consuma un focus di almeno 10 m.o. di valore, in mancanza del quale l'incantesimo non funziona. Le *tenebre perenni* annullano una *luce perenne* e viceversa, ma in tal caso l'incantesimo non consuma alcun focus.

METAMORFOSI ANIMALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Permette di assumere la forma di qualsiasi animale normale o gigante con Dadi Vita non superiori al livello del mago (max 10 DV); in caso di insetti il limite di taglia è 1 cm e il raggio sensoriale (udito e vista) è di 50 cm. Fino a quando la magia è attiva, l'incantatore può concentrarsi per assumere la forma di un animale diverso ogni round, e la magia termina quando torna in forma originale. In forma animale il personaggio mantiene i suoi PF, i TS, il THACO e le proprie qualità mentali, ma ottiene il movimento, i sensi, la CA, il tipo e numero di attacchi dell'animale, oltre al suo linguaggio (può comunicare con animali dello stesso tipo), mentre sfrutta le caratteristiche fisiche (For, Des e Cos) migliori tra le proprie e quelle dell'animale. In forma animale non può usare incantesimi e nemmeno il suo equipaggiamento, che si fonde nel suo corpo finché l'incantesimo è attivo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

MORSO DEL VAMPIRO

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Trasferisce temporaneamente 1d6 PF per livello del mago (max 10d6 PF al 10°) dal bersaglio toccato (attacco di contatto) all'incantatore, ma la vittima può dimezzare l'effetto con

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

un favorevole TS Corpo. L'incantesimo permette al mago di accumulare PF oltre il massimo fino a un terzo del suo totale: qualsiasi altra applicazione danneggia la vittima ma non fa aumentare i PF dell'incantatore. I PF acquisiti entro il limite del mago sono permanenti, mentre quelli che eccedono i suoi PF massimi svaniscono dopo 1 turno o se vengono dissolti magicamente o fisicamente (procurando danni al mago).

Se la vittima muore a causa del *morso del vampiro* e il cadavere non viene distrutto o purificato (con *scaccia maledizioni* o un incantesimo che impedisca il ritorno dalla tomba), dopo 24 ore il corpo si rianima come ghoul (se ha da 1 a 3 DV/livelli) o come spettro (con 4+ DV/livelli), e agisce liberamente, spinto da propositi malvagi e dalla fame.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

MUNIZIONI INESAURIBILI

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un'arma da tiro o da fuoco

Durata: 3 turni

Permette all'arma di creare frecce, dardi o proiettili di energia quando viene usata, senza bisogno di incooccare proiettili. L'arma crea fino a 4 dardi ogni round, che scompaiono dopo l'uso sia che colpiscano o manchino il bersaglio, e pur non offrendo bonus al TxC o ai danni, sono considerati magici, con un bonus pari a quello dell'arma maggiorato di 1 punto (+1 per armi comuni).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

MURO ILLUSORIO

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: immagine di 3 x 3 x 0,3 m

Durata: speciale

Crea l'illusione di un pavimento, un muro, un soffitto o una simile superficie. L'illusione appare reale e uniforme all'ambiente circostante, ma non attutisce i suoni, anche se ostruisce la visuale e blocca le sorgenti luminose, e non ostacola il passaggio di corpi solidi, che sembrano scomparire al suo interno. Toccare o esplorare fisicamente la superficie ne rivela la vera natura, anche se non ne provoca la sparizione. Il *muro illusorio* può essere rimosso solo con *dissolvi magie* o simili incantesimi, viceversa resta al suo posto inalterato.

OMBRA STRISCIANTE

Scuola: Divinazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: ombra dell'incantatore

Durata: 6 turni

Anima l'ombra del mago per usarla come spia. Concentrandosi, l'incantatore stacca la propria ombra dal corpo e la muove ad una velocità di 18 mt/round strisciando sulle superfici solide anche in verticale fino ad una distanza massima di 54 metri dal suo corpo. Restando concentrato, l'incantatore può vedere, udire e parlare tramite l'ombra come se si trovasse là, ma non può evocare incantesimi attraverso l'ombra né sfruttare sensi potenziati magicamente, né può manipolare nulla con l'ombra. Se la concentrazione viene meno l'ombra torna al suo posto, ma finché la durata non termina o la magia sull'ombra non viene dissolta, il mago può concentrarsi ogni round per muoverla a suo piacimento.

L'ombra è silenziosa e per notarla occorre una prova di *Percezione* a -8 in ambienti in penombra, o a -4 in ambienti ben illuminati, mentre è impossibile vederla al buio; le penalità si riducono di 4 punti se l'osservatore sfrutta *individuare il magico* o *vista rivelante*. L'ombra non può entrare in zone di anti-magia, non può spiare aree schermate contro la divinazione a distanza, e non può passare attraverso muri, porte o

finestre chiuse, ma basta un pertugio di 1 cm per oltrepassarle strisciando sul pavimento o sul muro.

PALLA DI FUOCO

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: istantanea

Un proiettile infuocato parte dal dito dell'incantatore e si dirige in linea retta verso un punto visibile entro 72 metri, scoppiando una volta giunto a destinazione. L'esplosione è una sfera di fiamme del diametro di 12 mt, che causa a esseri e cose al suo interno 1d6 danni per livello dell'incantatore (max 20d6), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi per le creature che possono muoversi, o TS Fuoco per gli oggetti.

PELLE DI LEGNO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Rende la pelle del beneficiario bruna, rugosa e dura come un tronco d'albero, dandogli CA naturale 7 e VA naturale 3 (riduce i danni subiti di 3 punti a ogni attacco). Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altre magie o capacità innate che garantiscono al soggetto CA o VA naturale: si applicano solo le condizioni migliori.

PRESAGIO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Permette di ottenere una previsione sul futuro di un soggetto. L'incantesimo è tanto più efficace quanto più vicino nel tempo è l'avvenimento che si cerca di predire: per eventi del futuro prossimo (entro un'ora), il *presagio* dona informazioni attendibili; per eventi legati a un futuro remoto oppure generico e imprecisato, il *presagio* non risulta significativo.

Il rituale necessario per ottenere un *presagio* impiega un turno e varia in base alla tradizione magica di appartenenza: alcuni possono ottenere un *presagio* esaminando le viscere di animali uccisi, oppure osservando il volo degli uccelli; altri leggono la mano dell'interessato, leggono i fondi del the o di bevande simili, oppure utilizzano carte analoghe ai tarocchi, lanciano in aria pietruzze ed ossicini, restano in contemplazione davanti ad una polla di acqua cristallina o vi gettano dentro un oggetto. Ogni incantatore può usare un solo *presagio* al giorno riguardo ad un evento o intento specifico e se il divinatore viene disturbato durante il rito, l'incantesimo non dà alcun responso e va sprecato.

L'attendibilità del *presagio* dipende da quanto nel futuro si colloca il responso circa l'evento atteso. Il DM tira un dado percentuale e se ottiene un valore minore o uguale a quello richiesto, il personaggio riceve una premonizione, altrimenti l'incantesimo dà una risposta totalmente priva di significato; se ottiene 00, il divinatore ha un *presagio* apparentemente sensato, ma in realtà totalmente fuorviante. Le probabilità di ottenere un *presagio* sensato sono le seguenti (naturalmente, il DM può aggiungere modificatori in base alle circostanze o decidere arbitrariamente il risultato in base alle sue esigenze):

- Evento atteso entro un'ora: 50% + 1% per livello
- Evento atteso entro 24 ore: 40% + 1% per livello
- Evento atteso entro 1 mese: 20% + 1% per livello
- Evento atteso in un futuro remoto o indefinito (ad esempio vaticinare sul destino di un neonato, o sul fato di una nazione): 5% + 1% per livello

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

Il responso ottenuto da un *presagio* può essere espresso sotto forma di indovinelli, frasi criptiche o visioni; se l'evento è atteso nel futuro immediato tuttavia, le informazioni dovrebbero essere di facile interpretazione.

Esempio 1: un gruppo di avventurieri si trova all'imboccatura di una caverna che dà accesso ad un dungeon. Il compie il rito per avere un *presagio* che risponda alla domanda "Facciamo bene ad avventurarci là dentro?"; il tiro percentuale dà esito positivo. Nel dungeon si nasconde un terribile drago rosso, che difende però un grande tesoro. Il DM (sapendo che i PG hanno la possibilità di sconfiggere il mostro) rivela al giocatore del mago che il *presagio* ha dato questo esito: "Il rischio è grande, ma porta con sé una grande soddisfazione."

Esempio 2: all'inizio dell'autunno un mago usa il *presagio* per sapere se l'inverno che sopraggiunge sarà rigido come quello dell'anno precedente ed ottiene esito positivo. Egli riceve questa visione: "Un anziano re dai capelli argentei e dalla barba candida se ne sta seduto su un trono di ferro in una stanza spoglia, contemplando un piccolo scrigno che si rivela pieno di piccoli rubini del colore del sangue." Il significato della visione (che il mago dovrà interpretare da solo) è il seguente: l'inverno (il re anziano) sarà rigidissimo (il trono di ferro nella stanza spoglia) e comporterà un alto tributo di vite umane (lo scrigno con i rubini).

PROTEZIONE DA PROIETTILI NORMALI

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Qualsiasi proiettile non magico di dimensioni medie o inferiori che colpisca il soggetto rimbalza sulla sua pelle senza ferirlo. L'incantesimo è inefficace contro proiettili di armi d'assedio o macchine da guerra (come un masso, una palla di cannone o un dardo da balista), e contro proiettili magici (come una freccia +1 o un dardo di energia). Un proiettile è magico solo se possiede un bonus magico o l'effetto di un incantesimo; un'arma da tiro incantata non rende magico un proiettile, anche se si applica il suo bonus al TxC e ai danni.

PUGNO DI ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 8 mt.cu. di terra o roccia

Durata: speciale

Crea una mano di roccia o terra di dimensioni enormi che spunta dal terreno o dalle pareti (richiesto un volume di almeno 8 metri cubi di terra o roccia) e che l'evocatore può usare in maniera offensiva o difensiva.

Pugno distruttore: la mano colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro il raggio causando 6d8 danni. Se il bersaglio è una creatura, è concesso un TS Riflessi per dimezzare i danni, ma se fallisce la vittima deve effettuare una favorevole prova di Destrezza (o *Equilibrio*) per non rotolare indietro di 9 metri e subire ulteriori 3d6 danni. Se il bersaglio è un oggetto incustodito subisce 6d8 danni, ma è concesso un TS Distruzione per dimezzare i danni. Se il pugno viene usato contro una costruzione che possiede Punti Strutturali, essa perde 6d8 Punti Danno con TS Distruzione per frazionarli in base al suo VA (v. Appendice H pag. 327).

Pugno protettore: la mano circonda l'incantatore come una cupola impenetrabile e inamovibile, e lo protegge dai danni per 2 round prima di svanire. Il pugno possiede CA 5 e 40 Punti Danno, quindi è possibile che venga distrutto materialmente o dissolto anche prima del termine della sua durata.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

RESPIRARE ELEMENTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Conferisce al beneficiario la capacità di respirare attraverso un elemento predeterminato tra aria/gas, acqua/liquidi, fuoco/lava e terra/polvere/sabbia. La magia non protegge da eventuali sostanze nocive presenti nell'elemento inalato o ingerito, né dalle condizioni ambientali (pressione, calore, gelo, ecc.), ma trasforma l'elemento nella sostanza che necessita il soggetto per respirare (ad esempio su un uomo *respirare acqua* gli consente di respirare normalmente sia sott'acqua che in superficie). Se usato nel piano elementare corrispondente, permette di respirare e vedere attraverso la sua atmosfera.

RIFLESSI FULMINEI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Conferisce all'incantatore un'incredibile prontezza di riflessi che gli concede di effettuare un TS Riflessi per negare qualsiasi risultato di Sorpresa. Inoltre, una volta al turno può scegliere di ottenere automaticamente 8 sul tiro Iniziativa, a cui aggiunge eventuali modificatori.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RIPARO SICURO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: un essere taglia Media per livello

Durata: 10 ore

Crea una bolla di forza centrata sulla posizione dell'incantatore che ripara chiunque vi entri dalle intemperie. La bolla è intangibile e opaca, rimane fissa dove viene creata e si allarga per accogliere fino a un essere di taglia Media per livello del mago (il doppio se di taglia inferiore, la metà se di taglia superiore). Chiunque può entrare e uscire dall'area del riparo a suo piacere, e la bolla svanisce al termine della durata, se dissolta magicamente, o se il mago esce dal riparo.

Il riparo protegge chi si trova al suo interno dagli elementi esterni (pioggia, neve, grandine, vento, sabbia, polvere, ecc.), e può sopportare venti di forte intensità (fino a 59 km/h), ma bufere più forti distruggono la bolla. La temperatura all'interno del rifugio è costante a 25°C se la temperatura esterna è tra 40°C e -10°C. Se invece è più bassa o più alta, anche quella interna varia rispetto allo standard di un ugual numero di gradi (ad esempio se fuori ci sono 45°C, ovvero 5°C sopra al limite, quella interna diventa 30°C). All'interno della bolla l'incantatore concentrandosi può variare l'intensità della luce da quella di una torcia al buio completo.

La superficie del riparo è opaca all'esterno, mentre dall'interno è possibile vedere fuori senza alcun problema. Ciò significa che sebbene la sfera non possa fermare armi scagliate a distanza, dall'esterno non è possibile vedere chi si trova al suo interno, che gode quindi di occultamento totale contro armi scagliate da fuori (bonus di 6 punti alla CA contro attacchi a distanza e impossibile mirare).

ROMBO DI TUONO

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: istantanea

Sbattendo le mani produce un fragore che si propaga intorno per un raggio di 9 metri e influenza ogni creatura

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

nell'area d'effetto ad eccezione dell'incantatore, che può scegliere se usare il rombo per ferire o stordire i presenti.

Rombo sonico: ogni vittima subisce 1d6 danni sonori per livello del mago (max 20d6), dimezzabili con TS Corpo.

Rombo assordante: ogni vittima che fallisca un TS Corpo a -2 subisce un effetto destabilizzante in funzione dello scarto tra il valore richiesto e il risultato del Tiro Salvezza:

- TS fallito per 1-4 punti: intontita e assordata per 6 round (-2 a tutti i tiri e sordità)
- TS fallito per 5+ punti: stordita 1d6 round e assordata per 1 ora
- TS 1 naturale: stordita 1 turno, sordità perenne.

RUBARE IL RESPIRO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: volume di 6 x 6 x 3 metri

Durata: 4d4 round

Soffoca le creature viventi entro l'area d'effetto fino a far perdere loro i sensi per 4d4 round se non realizzano un TS Corpo; solo un incantesimo *dissolvi magie* può interrompere l'effetto prima del termine della durata prevista. La magia non ha effetti sulle creature che non devono respirare per sopravvivere, come non-morti, elementali, melme e costrutti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SASSI IN ROCCE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 sasso ogni 3 livelli

Durata: speciale

Incanta un numero massimo di sassi pari a 1 ogni tre livelli (es. 3 sassi al 9°, 5 al 15°, ecc.) per trasformarli in veri e propri massi una volta scagliati contro un bersaglio. Il mago può incantare un sasso al round fino a che non esaurisce il numero massimo di sassi trasformabili, e non appena il sasso lascia la mano dell'incantatore si trasforma in una roccia di 50 kg che infligge a un bersaglio 1d20+10 danni (o 1d2 Punti Strutturali), poi torna alle dimensioni originali. Per colpire un bersaglio è necessario un TxC a cui si aggiunge il modificatore di Destrezza: la gittata del sasso è di 2 metri per punto Forza dell'incantatore e il masso così creato è considerato un proietto d'assedio. L'incantatore può non lanciare direttamente il sasso incantato, e usarlo come proietto su una catapulta o una petriera; il sasso però resta in forma di masso solo per 1 round, poi torna alle dimensioni originali.

L'incantesimo inverso, *rocce in sassi*, riduce alla dimensione di minuscoli sassi una roccia di dimensioni enormi (max 6 mt) o inferiori ogni 3 livelli. Il mago mantiene il potere fino a che non esaurisce il numero massimo di rocce trasformabili e le rocce restano sassi per un periodo di 1 round per livello prima di tornare alle dimensioni originali.

SFERA DI INVISIBILITÀ

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: speciale

Rende invisibili (v. omonimo incantesimo di 2°) il mago e tutti coloro che si trovano entro 3 metri quando pronuncia l'incantesimo. La *sfera di invisibilità* si sposta con l'incantatore e cela chi resta al suo interno agli occhi di osservatori esterni, mentre tra loro sono in grado di vedersi. Se uno dei soggetti invisibili esce dal raggio della sfera, attacca un bersaglio o fa uso di magie, l'incantesimo per lui cessa, e non potrà tornare invisibile anche rientrando nella zona. Se il mago attacca o usa incantesimi, l'invisibilità cessa per tutti.

SIGILLO DEL SERPENTE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: uno scritto

Durata: speciale

Il sigillo compare su uno scritto che contenga almeno dieci parole (un solo sigillo per ogni volume) e permane finché non è attivato o dissolto; *individuare il magico* rivela solo che il testo brilla di magia di evocazione. Il sigillo si attiva quando qualcuno legge il testo che lo contiene e materializza un serpente di energia che si scaglia contro il lettore (sempre che si trovi entro 3 metri dallo scritto), poi scompare. Se la vittima effettua un favorevole TS Riflessi evita il morso del serpente senza altri effetti, viceversa il soggetto viene avvolto da un campo di energia ambrata che lo mette in stato di animazione sospesa per un giorno per livello dell'incantatore. In questo stato il soggetto non ha bisogno di mangiare, dormire o respirare, né si rende conto di ciò che accade intorno a lui, tuttavia la barriera non lo protegge da attacchi fisici. La vittima può essere liberata grazie a un ordine del creatore del sigillo o dissolvendo magicamente la barriera.

SIMBOLO DI PAURA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene attivato per la prima volta o dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente presente entro 6 metri. Le vittime vengono travolte da un'ondata di puro terrore che le costringe a fuggire dalla zona a velocità di corsa per 30 round. Tuttavia, un favorevole TS Mente permette di ignorare totalmente gli effetti del simbolo.

SIMULACRO LIQUIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una massa liquida

Durata: speciale

Incanta una superficie liquida di 1 mq o inferiore (come un catino con acqua, un boccale di vino, una zona di mare, ecc.) con una magia che viene attivata dal primo essere che vi si accosta, ad esclusione dell'incantatore; se più creature si avvicinano contemporaneamente alla zona incantata, ognuna ha eguale probabilità di attivare l'incantesimo, ma solo quella ne verrà influenzata. La vittima della magia evoca un simulacro fatto del liquido su cui è rimasta impressa la sua forma, con dimensioni identiche al soggetto. Il *simulacro liquido* appare nel round successivo all'imprinting, ha CA 3, PF pari alla metà di quelli della vittima, si muove a 36 metri al round e può assottigliarsi fino a 1 cm per passare attraverso pertugi e interstizi. Il simulacro permane per 1 round per livello dell'incantatore prima di disgregarsi e il suo unico scopo è toccare la vittima per avvilupparla e ucciderla. Esso non ha la capacità di influenzare altre creature a parte il bersaglio, non ha interesse verso gli altri e non può usare alcun oggetto, né possiede alcuna delle capacità del bersaglio.

La vittima deve effettuare un TS Riflessi ogni round in cui è alla portata del simulacro: se il TS riesce, il soggetto su-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

bisce 1d6 danni per il tocco acido del simulacro ma si ritrae in tempo dal suo abbraccio. Se invece il TS fallisce, il simulacro avviluppa la vittima immobilizzandola e causa automaticamente 2d6 danni acidi al round fino a che non svanisce. L'unico modo per distruggerlo a questo punto è tramite *dissolvi magie* o un incantesimo di *controllare i liquidi* (che lo obbliga a staccarsi e sciogliersi), oppure colpendolo, anche se ogni attacco arreca gli stessi danni anche alla sua vittima. Se i PF della vittima scendono sotto zero, la fusione è completa ed essa muore trasudando sangue e fluidi corporei.

SONNO FATATO

Scuola: Ammalimento

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato

Durata: 4d4 turni

Fa cadere in un sonno profondo le creature che si trovano in un cubo di 12 mt di lato. Occorre tirare 2d8 e sommare il risultato al livello dell'incantatore: il numero rappresenta il limite di Dadi Vita di vittime che può influenzare (considerando DV e non livelli). L'incantatore può scegliere quali bersagli influenzare se sono visibili, viceversa la magia influenza tutti gli esseri nell'area d'effetto, iniziando da quelli con minori DV. Solo le vittime con più di 4 DV possono evitare il sonno con un favorevole TS Mente, mentre chi possiede 4 o meno DV si addormenta senza poter resistere.

Esempio: con un risultato di 8 su 2d8, un mago di 10° può addormentare fino a 18 DV di esseri. Nell'area ci sono 5 goblin (1 DV), 3 orchi (4 DV), 2 troll (6 DV), un guerriero di 14° (9 DV) e 3 lupi (3 DV). Il mago decide di addormentare il guerriero e un troll (9+6=15 DV), e le vittime restanti saranno i tre goblin (3 DV rimasti); solo il guerriero e il troll avranno diritto al TS Mente per resistere.

Le vittime addormentate sono considerate indifese, e si risvegliano solo dopo 4d4 turni, oppure se vengono scosse violentemente o ferite (basta 1 punto di danno). Tutte le creature che non necessitano di dormire (come non-morti e costrutti) sono immuni al *sonno fatato*.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SPIARE

Scuola: Divinazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Permette all'incantatore di udire (*Chiaraudienza*) o vedere (*Chiarovegenza*) attraverso i sensi di una creatura presente entro il raggio d'azione, senza alcun TS per impedirlo. Per stabilire il contatto col bersaglio l'incantatore deve concentrarsi per un minuto e fintanto che l'effetto non svanisce o non viene dissolto può interrompere il contatto e concentrarsi per riprendere a spiare tramite lo stesso soggetto ogni round finché entrambi restano entro 1 km, oppure può cambiare bersaglio una volta al minuto scegliendo un altro essere entro il raggio dell'incantesimo.

La *chiaraudienza* permette di sentire qualsiasi suono in base alle capacità uditive del bersaglio, mentre la *chiarovegenza* sfrutta le capacità visive del bersaglio (come infravisione) ma non può controllare la sua visuale (è limitato a vedere ciò che osserva il soggetto). L'incantesimo non permette ad eventuali sensi del mago potenziati magicamente di funzionare attraverso il trasmettitore.

Qualsiasi condizione ambientale presente nella zona influenza la visione o l'ascolto dell'incantatore (ad esempio il buio, la nebbia o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente), incluso qualsiasi incantesimo o effetto visivo o uditivo presente nell'area spiata (come un *simbolo*,

oppure lo sguardo di un basilisco, o una musica che produce fascinazione su chi l'ascolta, ecc.).

Sono sufficienti 3 metri di pietra, una sottile lamina di oro o piombo, una zona di anti-magia o un incantesimo che impedisce lo scrutamento per negare l'effetto di *spiare*; inoltre, qualsiasi individuo protetto da una *barriera mentale* è immune a questa magia. Se il bersaglio dell'incantesimo si sposta oltre il raggio d'azione, viene distrutto o colpito da un incantesimo che dissolve la magia, il contatto è perso.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SPRUZZO ACIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo un terzo

Durata: istantanea

Un cono di acido si sviluppa dalla mano dell'incantatore nella direzione scelta e tutti coloro che si trovano entro l'area di effetto subiscono 1d6 danni acidi per livello (max 20d6), ma possono effettuare un TS Riflessi per dimezzare le ferite.

SUGGERIZIONE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente

Durata: 1 turno per livello

L'incantatore influenza le azioni di un soggetto suggerendogli telepaticamente con una frase una certa azione; la vittima può resistere alla *suggerizione* con un TS Mente a -2. Il suggerimento deve pervenire entro la durata della magia e l'azione deve sembrare ragionevole; se il suggerimento mette la vittima a rischio della vita, la magia svanisce all'istante. La *suggerizione* non può alterare le percezioni della realtà (ad esempio è impossibile chiedere a una persona di gettarsi in un burrone spiegandole che il burrone non esiste), ma può alterare lo stato mentale o la predisposizione della vittima nei confronti di qualcuno (ad esempio chiedere ad un drago di non attaccare prima di aver sentito ciò che il mago ha da dire).

Il soggetto compie l'azione suggerita per la durata dell'effetto, e se la porta a termine prima la *suggerizione* cessa in quel momento. L'incantatore può anche specificare certe condizioni che causino l'azione (ad esempio suggerire ad un cavaliere di donare il suo cavallo da guerra al primo che passa): se la condizione non si verifica entro la durata della magia, la *suggerizione* è sprecata.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TRAPPOLA DI FUOCO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto chiudibile

Durata: speciale

Associa un sigillo protettivo magico ad un oggetto chiudibile (un libro, una scatola, una porta, un baule, ecc.). L'oggetto su cui si posiziona la *trappola di fuoco* non può avere una seconda apertura né altri incantesimi di protezione attivi, e il sigillo permane fino alla prima attivazione, dopo di che scompare. Chiunque usi la parola sicura scelta dal mago può aprire l'oggetto senza problemi, viceversa si verifica un'esplosione di fiamme di raggio 1,5 metri che causa 4d6 danni + 1 punto per livello (max 4d6 +36, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi), senza però danneggiare l'oggetto protetto dal sigillo; la *trappola di fuoco* attivata sott'acqua infligge danni dimezzati. La trappola può essere dissolta magicamente con le normali probabilità, mentre un tentativo di individuarla e disarmarla con mezzi comuni riceve una penalità di -3 a causa della difficoltà.

TRASMUTARE LIQUIDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 0,5 lt per livello di liquido

Durata: permanente

Trasmuta permanentemente un liquido in altro liquido non magico (es. birra in acqua o vino in alcol). Se il volume del liquido è superiore a quello trasmutabile, l'effetto viene diluito (es. un mago di 6° cerca di trasmutare 5 lt di acqua in birra, ma ne trasforma solo 3 lt che si annacqueranno).

Se usato su un liquido magico come una pozione, l'unica trasmutazione possibile è in un liquido con una magia del medesimo livello di potere conosciuta dal trasmutatore (es. una pozione del volo in una di velocità se l'incantesimo è noto). Se l'incantatore non attua una trasmutazione dello stesso livello magico (ad esempio non capisce il livello di una pozione e cerca di mutarla in un effetto di livello più alto o basso), l'incantesimo non ha effetto e il liquido resta inalterato.

TRAVESTIMENTO

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al beneficiario di modificare la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto, il vestiario e di emulare qualunque specie a lui nota entro una taglia inferiore o superiore alla propria. La trasformazione è puramente illusoria: il soggetto mantiene i suoi Punti Ferita, le abilità fisiche e mentali (incluse capacità magiche, furtive e marziali di classe), e non vengono ottenute le abilità fisiche, soprannaturali o magiche della nuova forma. Il *travestimento* permane anche se il soggetto è addormentato o incosciente; se muore, tuttavia, riprende la sua forma originale, così come se l'effetto viene dissolto magicamente. Finché dura il *travestimento* però, il soggetto può cambiare aspetto una volta per turno.

Esempio: un mago che si traveste da goblin puzzerà come tale. Se diventa un centauro, lascerà impronte di quattro zoccoli, anche se la sua velocità e l'ingombro non variano. Potrebbe persino passare per un piccolo drago, ma non avrà alcuna capacità draconica né potrà volare con le ali illusorie.

L'incantesimo non conferisce modi di fare diversi, né altera le capacità sensoriali dell'individuo e quelle del suo equipaggiamento (una spada può essere alterata per farla sembrare un pugnale, ma quando viene usata rimane una spada). L'incantesimo inoltre non permette all'incantatore di assumere le fattezze proprie di un altro specifico individuo.

VELOCITÀ *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: fino a 4 esseri viventi

Durata: 3 turni

Rende i soggetti capaci di agire più velocemente potenziando le loro reazioni muscolari. L'incantesimo influenza fino a 4 esseri visibili di taglia Media o inferiore, o 2 di taglia Grande o 1 di taglia Enorme o Gigantesca, e i beneficiari raddoppiano la propria velocità di movimento, guadagnano un attacco aggiuntivo alle stesse condizioni del primario e un bonus di +1 alla loro Iniziativa, ai TxC e alla CA. Essi però non possono usare più di un incantesimo al round, poiché le loro facoltà mentali non vengono accelerate.

L'incantesimo inverso, *lentezza*, dimezza la velocità di movimento e il numero di attacchi al round delle vittime, abbassa di 1 punto la loro Iniziativa, i TxC e la CA; ogni bersaglio può ignorare l'incantesimo con un favorevole TS Corpo. Chi dispone di un solo attacco per round ne effettua uno ogni

due round, e lo stesso accade se vuole evocare un incantesimo (la formula richiede due round di concentrazione).

La *velocità* non può essere abbinata alla *permanenza* (la *lentezza* non ha questa limitazione), né è possibile cumulare tra loro più effetti di *velocità* o *lentezza*: gli incantesimi successivi prolungano solo la durata. Nel caso della *velocità*, il beneficiario deve effettuare un favorevole TS Corpo per ogni minuto trascorso dopo la prima mezz'ora in stato accelerato o perire per lo choc corporeo. Attendere un'ora prima di essere accelerato nuovamente previene questo effetto secondario.

Né *velocità* né *lentezza* hanno alcun effetto su costrutti, melme e non-morti.

VICEVERSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un essere

Durata: istantanea

L'incantatore si scambia di posto con un altro essere visibile entro 72 mt, che può effettuare un TS Magia per opporsi, con penalità di -3 al TS se di livello o DV inferiore al mago.

VISIONE DELLA MORTE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: 1 turno

Toccando il cadavere di una creatura morta da non più di 1 giorno per livello, il mago entra in trance per 1 turno e rivive gli ultimi 10 minuti di vita della creatura, vedendo e sentendo tutto come se si trovasse al posto del defunto, pur senza la possibilità di influenzarne le azioni (sta semplicemente assistendo passivamente a eventi già compiuti). Qualsiasi handicap o particolarità riguardante vista e udito del soggetto morto influenza la percezione dell'incantatore, che può risentire di danni a vista o udito subiti dalla vittima. Nel momento in cui il soggetto muore, il mago si risveglia e l'effetto cessa.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

VOLARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Finché rimane cosciente, il beneficiario può volare in qualunque direzione, o fermarsi in aria o nel vuoto senza bisogno di concentrazione, ma cadrà a terra nel caso perda i sensi. La velocità di volo standard è 36 metri al round, ma concentrandosi può arrivare fino al triplo (108 mt/rnd). Oltre 36 mt/rnd è considerato movimento di corsa, e in ambienti chiusi è necessaria una prova di Destrezza al round per non sbattere (danni pari a 1d6 ogni 36 mt/rnd di velocità). Il massimo ingombro trasportabile è di 4000 monete in aggiunta al peso corporeo per soggetti di taglia Media o inferiore, il doppio per quelli più grandi. Se l'ingombro resta entro la metà la velocità non diminuisce: se lo eccede la velocità massima si riduce a 72 mt/rnd, e precipita se l'ingombro eccede il massimo. Una prova di *Concentrazione* è richiesta per cambiare velocità o direzione ed evocare magie nello stesso round: se fallisce, la seconda azione prevista non si può eseguire. Ogni prova di caratteristica o d'abilità riceve una penalità in base alla velocità di volo: -2 oltre 36 mt/rnd, -4 oltre 72 mt/rnd.

La Classe di Manovrabilità di strutture o veicoli incantati per volare con questo incantesimo dipende dalla loro aerodinamicità e dalle dimensioni (v. *Champions of Mystara* o *Spelljammer boxed set*).

Quarto Livello

ABILITÀ ECCEZIONALE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 3 turni

Aumenta di 4 punti una delle caratteristiche (e può anche portare il valore oltre il massimo razziale di Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) o concede un bonus di +4 alla prova su un'abilità generale del beneficiario, a scelta dell'incantatore. Non è possibile cumulare più volte la magia sullo stesso punteggio di caratteristica o prova di abilità, e ogni individuo può ricevere un massimo di tre potenziamenti associati a caratteristiche o abilità differenti.

L'effetto non si può abbinare alla *permanenza* e su un oggetto permanente è limitato a concedere il bonus su una singola caratteristica o abilità.

ABILITÀ RUBATA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1d4 ore

Con un attacco di contatto, l'incantatore acquisisce una delle capacità di classe della vittima non legate alla magia (come un'abilità furtiva o marziale, ad esclusione di attacchi multipli, schivata attiva e la capacità di scacciare/controllare non-morti) o tutti i gradi di una delle sue abilità generali. La vittima può opporsi con un favorevole TS Magia a -2, viceversa l'incantatore può sfruttare l'abilità e la vittima viene privata di questa capacità fino al termine dell'incantesimo o finché la magia non viene annullata sul mago. L'uso ripetuto dell'incantesimo non permette di accumulare più di un'abilità rubata: ogni abilità acquisita successivamente sostituisce quella precedente, che ritorna al legittimo proprietario.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ACQUA AERIFORME *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
 Durata: 1 turno per livello

Trasforma l'acqua entro 3 metri intorno all'incantatore in una sostanza aeriforme respirabile dal mago. La sfera si sposta con l'incantatore e chi sta al suo interno non entra in contatto con l'acqua, quindi le creature subacquee cercano di evitarla. L'incantesimo non influenza eventuali solidi presenti nell'acqua, e se l'acqua è avvelenata, il veleno verrà respirato con la sostanza aeriforme causando lo stesso effetto.

La sfera protegge da qualsiasi attacco basato sull'acqua e concede un bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sul ghiaccio, che causano 1 punto di danno in meno per dado. Creature fatte di acqua (es. elementali, ondine) che vengono a contatto con la sfera aeriforme perdono 2d6 PF e capiscono che devono tenersi alla larga. Se una creatura fatta di acqua viene inglobata completamente nella sfera e vi resta per più di un round, essa si dissolve e muore.

L'incantesimo inverso, *aria liquida*, trasforma l'aria nell'area d'effetto in una sostanza più densa e liquida che può essere facilmente respirata da creature subacquee. Il liquido riempie la sfera e produce lungo i suoi bordi una sottile scia di vapore. Chiunque entri nella sfera viene bagnato completamente, e se non è in grado di respirare acqua e non trattiene il fiato può annegare (si vedano le regole sul soffocamento).

La sfera liquida concede un bonus di +2 ai TS contro attacchi basati sul fuoco, che causano 1 punto di danno in meno

per dado, e smorza la forza cinetica di armi o proiettili scagliati, riducendo i loro danni di 1/3. Creature fatte di aria (es. elementali) che vengono a contatto con la sfera liquida perdono 2d6 PF e capiscono che devono evitarla. Se una creatura fatta di aria viene inglobata completamente nella sfera liquida e vi resta per più di un round, essa si liquefa e muore.

Al contrario, effetti basati sull'elettricità vengono amplificati dal liquido, col risultato che tutti i presenti nella sfera soffrono i danni derivanti dall'attacco. Attacchi o effetti basati sul freddo invece hanno una probabilità pari ai danni prodotti di congelare completamente la sfera (ad esempio un *cono di gelo* da 30 danni ha una probabilità del 30% di congelare la sfera liquida), che rimane gelata finché non viene distrutta dall'esterno (ha gli stessi PD dei PF arrecati) o tutti gli occupanti non effettuano con successo una prova di Forza a -4 (un tentativo al round) per spaccare il ghiaccio. Chi è imprigionato nel ghiaccio non può respirare né muoversi finché non si libera (si vedano le regole sul soffocamento).

ALI DELLA FENICE

Scuola: Evocazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 1 turno per livello

Fa comparire sulla schiena dell'incantatore un paio di ali infuocate di apertura pari a 4 metri, che gli permettono di volare a 72 metri al round (26 km/h) senza stancarsi e senza danneggiare il suo equipaggiamento. Le ali irradiano luce in una sfera di raggio 6 metri, rendendo impossibile nascondersi al mago, e gli garantiscono anche un bonus di +4 ai Tiri Salvezza contro danni da fuoco.

L'incantatore può anche utilizzare le ali in maniera offensiva una volta al turno, sbattendole violentemente per produrre una vampata ustionante che causa 8d6 danni (dimezzabili con un favorevole TS Riflessi) ai soggetti presenti in un'area cilindrica lunga 12 mt e larga 3 mt davanti a lui.

ATTACCO SOLARE

Scuola: Invocazione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: istantanea

Un raggio di luce scende dal cielo e colpisce un bersaglio visibile che si trovi in una zona dalla quale sia possibile vedere il cielo (impossibile usare la magia sottoterra o in stanze chiuse), causandogli 1d6+1 danni per livello dell'incantatore (max 20d6 +20). Alla vittima è concesso un TS Corpo per dimezzare le ferite, con l'eccezione dei non-morti: essi subiscono sempre il danno intero, senza poterlo ridurre.

AURA DIFENSIVA

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 6 turni

Crea una barriera di forza attorno al corpo del mago che si sposta con lui e gli concede una CA naturale migliorata in base al proprio livello:

- fino al 11°: CA 3
- dal 12° al 15°: CA 2
- dal 16° al 19°: CA 1
- dal 20° al 23°: CA 0
- dal 24° al 27°: CA -1
- dal 28° in avanti: CA -2.

AUTOMETAMORFOSI

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 1 turno per livello

Permette all'incantatore di assumere la forma di un'altra specie vivente di cui ha conoscenza ad eccezione di Non-Morti, Costrutti, Elementali e Melme. La magia non consente di assumere l'aspetto di uno specifico individuo o di una classe particolare (es. guerriero, ladro, ecc.) e i DV della nuova forma devono essere uguali o inferiori al livello dell'incantatore (max 15 DV al 15°). L'incantatore acquisisce le abilità fisiche (Forza, Costituzione e Destrezza e abilità legate ad esse) e naturali (numero e tipo di attacchi e danni inferti, capacità di movimento, respirazione e sensi) della nuova forma, ma mantiene le proprie capacità mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma e abilità legate ad esse), la propria CA, i suoi Punti Ferita, il THAC0 ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce nemmeno le capacità magiche o soprannaturali né le immunità speciali della nuova forma, ma solo eventuali capacità rigenerative o di guarigione accelerata non magiche. Finché resta trasformato, il mago non può evocare incantesimi e gli oggetti magici indossati si fondono nella nuova forma e sono impossibili da utilizzare. Se un arto viene tranciato mentre è trasformato esso ritorna nella forma originale, e al termine dell'incantesimo il mago si ritroverà menomato; se l'incantatore viene ucciso riprende il suo aspetto originale.

Il mago può decidere di ritornare alla forma originale e in seguito ritrasformarsi nella creatura scelta una volta al round fino al termine dell'effetto: questa metamorfosi impiega un round e richiede concentrazione.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

BARRIERA NATURALE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
 Durata: 6 turni

Crea una barriera invisibile intorno all'incantatore che si sposta con lui e offre protezione contro un tipo di creature a scelta tra: Animali e insetti di qualsiasi taglia (compresi gli effetti di *sciame d'insetti* e *morte strisciante*), Bestie fantastiche, Draghi, Elementali, Fate, Melme, Umanoidi, Vegetali mostruosi o animati e qualsiasi Mutaforma. Creature della categoria selezionata non possono oltrepassare la barriera né attaccare in mischia chi è al suo interno, anche se possono sfruttare attacchi dalla distanza e incantesimi. Similmente, l'incantatore e chi si trova dentro la barriera può attaccare le creature da cui è protetto solo con effetti a distanza, poiché la barriera impedisce il contatto fisico; la barriera svanisce se dissolta o forzata dall'incantatore contro una creatura.

CERCHIO MISTICO

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
 Durata: 6 turni

Crea una barriera o una trappola per una specie predefinita di creature (il mago deve specificare quale effetto usare).

Cerchio mistico protettivo: il cerchio è un'area di 3 metri di raggio piena di rune argentee che si sposta col mago o resta fissa nel punto in cui viene creato (a sua discrezione). Il cerchio impedisce ad una precisa specie di creature scelta dal mago (es. draghi dorati, grifoni, sfingi, ghouls, vampiri, orchi, golem di pietra, ecc.) di entrarvi e attaccare in mischia coloro che sono al suo interno, e neutralizza fino a 2 attacchi con eventuali poteri soprannaturali della creatura diretti contro il

cerchio (es. soffio del drago o della gorgone, sguardo della medusa, ecc.); esseri con DV/livelli superiori al mago hanno una probabilità del 5% per livello di differenza di riuscire a penetrare nel cerchio. Le creature respinte possono attaccare servendosi di armi scagliate o evocando incantesimi a distanza, ma chi resta nel cerchio gode di un bonus di +1 ai TS e alla CA contro questi attacchi. Chi esce dal *cerchio mistico* non gode più della protezione finché non vi rientra, e se qualcuno al suo interno attacca direttamente uno degli esseri da cui è protetto, il cerchio si spezza e l'incantesimo ha termine immediatamente. Un incantatore non può creare due *cerchi mistici protettivi* diversi per beneficiarne contemporaneamente: il secondo incantesimo sostituisce sempre il primo.

Cerchio mistico imprigionante: il cerchio è un'area di 3 metri di raggio piena di rune argentee che appare davanti al mago e resta fisso in quella zona. Il creatore associa al cerchio una specie di esseri a lui nota (es. drago rosso, nano, necrospettro, lupo mannaro, ecc.) e ogni volta che uno di questi entra nel *cerchio imprigionante*, deve effettuare un favorevole TS Magia a -2 (-4 se il cerchio è preparato per uno specifico individuo nominato) per uscire dal cerchio, viceversa la creatura è imprigionata al suo interno finché il cerchio persiste; se l'essere ha livelli/DV pari o superiori al mago, può tentare un TS per uscire ogni minuto. Il cerchio impedisce al prigioniero di sfruttare i suoi poteri soprannaturali e di allontanarsi con mezzi comuni o magici, ma la vittima può usare armi a distanza o incantesimi per nuocere ai suoi nemici o per dissolvere il *cerchio mistico*. Se le dimensioni della creatura sono superiori all'ampiezza del cerchio, esso si allarga per comprenderla tutta, ma non potrà intrappolarne altre.

CHARME MOSTRI

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 18 DV di esseri viventi
 Durata: speciale

L'incantesimo ha effetti identici a *charme* di 1° livello, ma influenza fino a 18 Dadi Vita (non livelli) di esseri viventi di qualsiasi specie (come minimo sempre 1 essere), che possono evitarne gli effetti con un favorevole TS Mente a -2.

L'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

CONFUSIONE

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: sfera di 9 metri di raggio
 Durata: 12 round

Getta nella più completa confusione tutte le creature che si trovano nell'area d'effetto senza fare distinzioni. Solo alle creature con 3 o più DV/livelli è concesso un TS Mente per evitare la *confusione*, che tuttavia va ripetuto ogni round in cui il soggetto resta nell'area dell'incantesimo; tutti gli altri vengono influenzati automaticamente. Gli esseri confusi si comportano in modo casuale per la durata dell'incantesimo, o finché gli effetti non vengono dissolti magicamente. Per stabilire le azioni di un essere confuso, tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

Tab. 2.4. – Effetti della Confusione

2d6	Effetto della confusione
2-4	Attacca la creatura più vicina
5-7	Si autolesiona (perde 1d4 PF)
8-9	Non fa niente, salvo difendersi da eventuali attacchi
10-12	Attacca il suo stesso gruppo

Non è possibile rendere permanente la *confusione* su di un essere, ma è possibile associare la *permanenza* alla *confusione* per influenzare una determinata area in modo perpetuo, così che chiunque venga a trovarsi al suo interno ne risenta.

CONTAGIO

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: un essere vivente
 Durata: permanente

Contagia un essere vivente con una malattia nota al mago, che la vittima può evitare completamente con un favorevole TS Corpo. Il livello di pericolosità della malattia dipende dal livello del mago (fare riferimento all'incantesimo clericale *cura malattie* di 3° per ulteriori informazioni sulle categorie e per una lista estesa di malattie comuni su Mystara):

- Fino al 7°: malattie di categoria A
- Dall'8° al 12°: malattie di categoria B
- Dal 13° in avanti: malattie di categoria C

Le penalità derivanti dalla malattia permangono finché il morbo non viene curato con mezzi normali o magici, in base al tipo di patologia (*dissolvi magie* non ha alcun effetto).

L'incantesimo è inefficace contro creature non vive come non-morti e costrutti. Se usato contro una pianta non senziente la fa appassire e morire in un'ora, mentre su mostri vegetali ha gli stessi effetti che sulle creature viventi.

CONTROLLARE EMOZIONI

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: 1 creatura ogni 4 livelli
 Durata: 6 turni

Altera lo stato emotivo dei soggetti prescelti, che possono evitare l'effetto con un favorevole TS Mente. L'incantatore instilla nell'animo dei bersagli (compreso se stesso se desidera) una delle seguenti emozioni con ogni applicazione, che può essere contrastata con l'effetto inverso appropriato o con *cura mentale*, oppure dissolta magicamente.

Amicizia: il soggetto reagisce positivamente ad ogni incontro e si dimostra amichevole. Non attacca mai per primo, ma reagisce per difendersi o per difendere gli amici in pericolo, e cerca di soccorrere coloro che gli chiedono aiuto. *Amicizia* contrasta e annulla gli effetti di *Odio*.

Coraggio: il soggetto riceve un bonus di +2 ai TS per contrastare la paura (magica o normale) e se è impaurito può effettuare un nuovo TS col bonus sopraccitato per vincere il terrore. Inoltre diventa talmente coraggioso che se attacca in mischia riceve un bonus di +2 ai Tiri per Colpire e ai danni, e i PNG non devono controllare il Morale. *Coraggio* contrasta e annulla gli effetti di *Paura*.

Felicità: il soggetto è in uno stato di grazia ed è ben disposto verso tutti, il suo Morale (se è un PNG) migliora di 3 punti ed egli ottiene un bonus di +1 ai suoi TxC, a tutti i TS e a tutte le prove di abilità e di caratteristica. *Felicità* contrasta e annulla gli effetti di *Sconforto*.

Odio: il soggetto nutre una profonda avversione verso chiunque, rifiuta qualsiasi proposta di collaborazione, e attacca chi lo insulta e chiunque gli abbia fatto un torto in passato. Quando si scontra con qualcuno ottiene un bonus di +2 ai suoi Tiri per Colpire e ai danni. *Odio* contrasta e annulla gli effetti di *Amicizia*.

Paura: il soggetto viene invaso da una paura folle nei confronti dell'incantatore, fugge da lui alla massima velocità per 10 round interi, e si rifiuterà di tornare in un luogo in cui potrebbe incontrarlo. Se rivede nuovamente l'incantatore prima del termine dell'effetto, fuggirà nuovamente. *Paura* contrasta e annulla gli effetti di *Coraggio*.

Sconforto: il Morale del soggetto (se è un PNG) diminuisce di 3 punti ed egli ha un malus di -1 ai suoi TxC, a tutti i TS e a tutte le prove di abilità e di caratteristica. *Sconforto* contrasta e annulla gli effetti di *Felicità*.

CONTROLLARE PIANTE

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: piante e mostri vegetali entro 9x9mt
 Durata: concentrazione

Permette di controllare tutte le piante e i mostri vegetali nell'area d'effetto finché l'incantatore mantiene la concentrazione. Solo i vegetali senzienti (es. treant) beneficiano di un TS Mente per evitare il controllo, ma anche se il TS riesce, l'incantatore può ritentare di controllare il bersaglio ogni round successivo, finché la vittima sbaglia il TS o esce dall'area d'effetto, oppure il mago perde la concentrazione.

I vegetali senzienti controllati sono sempre servizievoli nei confronti dell'incantatore e obbediscono a qualunque suo volere, eccezion fatta per ordini suicidi; per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi. La magia permette al mago anche di animare piante comuni presenti nell'area come sotto l'effetto di *intralciare* (1°).

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONVERSIONE MAGICA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: massa di monete o gemme dello stesso tipo di valore massimo 1.000 m.o. per livello
 Durata: permanente

Converte un ammasso di monete dello stesso tipo in un tipo diverso o in una serie di gemme di egual valore, e viceversa. La conversione è permanente e non può essere dissolta magicamente, ma è possibile convertire più volte le stesse monete senza limitazioni. La somma massima convertibile con ogni applicazione è pari a 1.000 monete d'oro per livello. **Esempio:** un mago di 30° (valore massimo convertibile di 30.000 m.o.) decide di convertire una cassa piena di 10.000 monete d'argento in oro, ritrovandosi con 1.000 monete d'oro. In seguito dovendo fare acquisti in città e avendo a disposizione solo uno smeraldo (5.000 m.o.), usa l'incantesimo per trasformarlo in 5.000 monete d'oro della valuta corrente.

COPIA FEDELE

Scuola: Evocazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un testo scritto
 Durata: permanente

Crea una copia esatta di qualsiasi testo scritto a disposizione del mago. L'incantatore può decidere di copiare l'intero volume toccato o solo alcune parti, e dopo 1 turno appare la copia del testo desiderato al fianco dell'originale, identica in tutto (compresi segni di usura ed errori, ma escluse protezioni magiche di ogni sorta). L'incantesimo può duplicare solo un volume o rotolo di pergamena per volta, indipendentemente dalla grandezza o lunghezza del testo (le pagine o pergamene devono essere unite tra loro, non basta impilarle).

Se usato per copiare un testo magico (come una pergamena incantata o un libro di incantesimi), il processo per creare il duplicato impiega un numero di ore pari al livello di potere più alto tra gli incantesimi presenti e per duplicare pergamene incantate il mago perde anche 100 PE per livello della magia in modo permanente. Infine se si tratta di una pergamena incantata con magie di 7° livello o superiore esiste una probabilità del 20% che l'incantesimo fallisca e in tal caso la copia prodotta si incenerisce e la magia va sprecata.

CREARE ATMOSFERA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume di 216 mt.cu. o un soggetto

Durata: 1 ora per livello

Crea aria respirabile con pressione stabile adatta alla fisiologia del mago, anche laddove sia venuta a mancare o divenuta stagnante. L'incantesimo permette di creare atmosfera in un ambiente oppure attorno a un essere con effetti diversi.

Atmosfera ambientale: se associato ad un ambiente, crea un volume massimo di 216 m³ d'aria, le cui dimensioni sono decise dal mago (per esempio, un cubo di 6×6×6 metri, oppure otto stanze di 3×3×3 metri connesse tra loro) e fintanto che durano i suoi effetti, tutte le persone presenti all'interno dell'area interessata riescono a respirare tranquillamente. L'atmosfera creata resta fissa nella zona prestabilita e non si dissipa anche se l'area è aperta o piena di pertugi (funziona anche sott'acqua o nello spazio).

Atmosfera personale: se associato ad una creatura, questa viene circondata da uno strato spesso un pollice di aria adatta alla sua fisiologia e con pressione costante, che gli consentirà di respirare in qualsiasi ambiente, anche quelli privi di aria (se si immerge in un liquido verranno a galla molte bolle che segnalano la sua presenza). Se la creatura non respira aria (ad esempio un essere subacqueo), la bolla si rivelerà una trappola mortale con rischio di soffocamento: solo in tal caso è concesso un TS Corpo per evitare l'effetto. In caso di gas nocivi che entrino in contatto con la sua atmosfera, la magia non protegge il soggetto dai loro effetti deleteri.

CREARE TESSUTO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: superficie di tessuto di 9x9 metri

Durata: permanente

Crea una massa unica e permanente di tessuto delle dimensioni massime di 9x9 metri, con CA 8 e 1 Punto Danno ogni 4 mq. Occorre avere 1 mq di tessuto che l'incantesimo riplasma producendo nuovo tessuto alla velocità di 1 mq al round, coprendo eventuali oggetti già presenti, ma senza occupare lo spazio dove sono presenti altri solidi.

La tela prodotta è robusta, incolore e senza difetti. L'incantatore può lasciare un'estremità del tessuto incompiuta per aggiungere altro tessuto con un'applicazione successiva di questa magia, senza che si noti alcun tipo di rammendo o cucitura nel punto in cui i due tessuti si uniscono. Se l'incantatore possiede un'abilità artigianale (come *Tessere* o *Sarto*), può modellare il tessuto man mano che lo crea, producendo ad esempio una tenda, una vela, un drappo, un singolo indumento, o persino fino a 12 metri di corda.

DISTORSIONE

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio vol. max 3 m³ per livello

Durata: 6 turni

Devia i raggi luminosi intorno al bersaglio, facendolo apparire ad 1 metro dalla sua posizione reale. Il bersaglio può essere una zona fissa, oppure una creatura o un oggetto con volume massimo di 3 m³ per livello, e la *distorsione* si sposta con la creatura (influenzando lei sola) o con l'oggetto (influenzando tutti coloro che si trovano entro 1 metro da esso).

Tutti coloro che attaccano il bersaglio protetto dalla *distorsione* subiscono una penalità di -2 ai Tiri per Colpire in mischia, mentre il bersaglio ottiene un bonus di +2 ai suoi TS Riflessi, oltre alla possibilità di effettuare un TS Riflessi per evitare anche i dardi magici infallibili. Gli attacchi contro il

bersaglio effettuati con comuni armi da tiro o scagliate falliscono automaticamente, mentre quelli effettuati con armi o proiettili magici hanno una probabilità di mancarlo del 50% anche quando il TxC indica un colpo andato a segno.

La *distorsione* è inefficace contro qualsiasi avversario cieco o che sfrutta altri sensi per orientarsi, mentre una *vista rivelante* contrasta gli effetti della *distorsione*.

ENTOURAGE FANTASMA

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 servo di forza per livello

Durata: 1 ora per livello

Crea una squadra di *servitori invisibili* (1°) di pura forza magica per governare un veicolo o mantenere in ordine una residenza, che prendono ordini solo dall'evocatore. Ogni addetto fantasma svolge i compiti necessari per governare il veicolo (un'imbarcazione, una nave volante, un sommergibile, ecc.) e garantire la sua manovrabilità minima solo se l'evocatore conosce tali compiti e può dar loro istruzioni mentalmente. I servi possono mantenere puliti gli ambienti interni ed esterni, cucinare, portare semplici messaggi (max 10 parole) alle creature senzienti, ma non possono allontanarsi oltre 72 metri dal perimetro della residenza o del veicolo a cui sono associati. I membri dell'*entourage* non combattono e ciascuno ha le statistiche del *servitore invisibile* (CA 9, 6 PF), le sue capacità, velocità e vulnerabilità.

EROISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere vivente ogni 2 livelli

Durata: 3 turni

Potenzia i soggetti scelti dal mago facendo loro guadagnare livelli e/o Dadi Vita addizionali temporaneamente; applicazioni multiple dell'incantesimo sui medesimi soggetti non hanno effetto (i benefici non sono cumulabili). Chi beneficia dell'*eroismo* ottiene un certo numero di Dadi Vita (se esseri privi di una classe) o livelli (se possiedono una classe) in base al loro livello (v. tab. 2.5): questo potenziamento migliora solo il THACO/BAB, i Tiri Salvezza e i Punti Ferita in base al nuovo livello raggiunto. I danni subiti dai soggetti vanno sottratti prima dai Punti Ferita guadagnati magicamente, e lo stesso si applica ad eventuali Livelli Negativi subiti.

Tab. 2.5 – Effetti dell'Eroismo sulle creature

<i>Livello della Creatura</i>	<i>Effetto dell'Eroismo</i>
DV ½ o meno	Diventa essere con 4 DV pieni
Livello o DV 1-6	Guadagna 3 livelli o DV
Livello o DV 7+	Guadagna 2 livelli o DV

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

EVOKA ALLEATO MOSTRUOSO

Scuola: Evocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 mostro

Durata: 1 turno

Evoca una creatura vivente nota all'incantatore e originaria del suo piano che obbedisce ai suoi ordini telepatici. La creatura appare entro il raggio d'azione e agisce nello stesso round, obbedendo al mago al meglio delle sue capacità fino al termine/dissoluzione dell'incantesimo o alla sua morte, se ciò avviene prima. Essa può allontanarsi per eseguire gli ordini dell'evocatore, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale: il mago può inviare ordini, ma la creatura non può rispondere in alcun modo.

La creatura evocata compare con equipaggiamento standard ma priva di livelli di classe (ad esempio non si può evo-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

care un goblin mago di 5°, può avere DV uguali o inferiori a 3/4 del livello del mago (max 20 DV al 27°) e al massimo due asterischi, che si aggiungono ai DV per determinare se l'essere è evocabile. L'incantatore non può usare nuovamente questo incantesimo per avere più di un alleato mostruoso per volta. La magia non permette di evocare Non-morti, Costrutti, Umani, Semi-umani ed extraplanari.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVOKA RIFUGIO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: abitazione di superficie max 12 mq x liv

Durata: 1 ora per livello

Crea un edificio di legno a un piano in cui è possibile ripararsi. L'edificio appare solo in presenza di uno spazio libero e un piano d'appoggio omogeneo, ma la forma e le dimensioni effettive sono decise dal mago, senza superare l'area edificabile in base al suo livello. L'abitazione è alta 3 metri, possiede una porta, due o più finestre e un camino, e può essere suddivisa al massimo in cinque stanze. La porta e tutte le finestre sono protette da un incantesimo di *chiavistello magico* azionato dal suo creatore, mentre il camino è protetto da una grata contro qualsiasi intrusione.

La casa ha tetto e pareti di legno spesse 20 cm (CA 7, durezza 3 e un numero di Punti Strutturali pari a metà del livello del mago - v. Appendice G), e resiste a venti di intensità fino a 99 km/h senza essere danneggiata, ma la sua temperatura standard è simile a quella all'esterno (se è troppo freddo deve essere riscaldata usando il camino). L'incantatore può creare al suo interno una serie di oggetti: letto (con guanciaie e coperta), tavolo per 4 persone, sedia, scrivania con 2 cassetti. Il numero totale di oggetti non può superare la metà del livello del mago (esempio: un mago di 10° può creare 2 letti, un tavolo e 2 sedie) e svaniscono se portati fuori dal rifugio.

Il rifugio e gli oggetti scompaiono al termine dell'effetto, oppure se annullati da *dissolvi magie* o simili incantesimi; al momento della sparizione del rifugio, qualsiasi oggetto portato al suo interno cade a terra nell'area occupata dall'edificio.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FAUCI DELLA TERRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: una creatura max taglia Enorme

Durata: istantanea

Dal terreno si protende per 3 metri un serpente di roccia che azzanna il bersaglio designato; le fauci possono essere create solo su una zona di terra, sabbia o roccia, non all'interno di costruzioni di pietra, legno o metallo. L'effetto della magia dipende dal risultato del TS Riflessi della vittima:

TS riuscito: la vittima evita le fauci tuffandosi di lato;

TS fallito di 1-2 punti: la vittima sprofonda fino alla cintola nel terreno che si richiude, subisce 6d6 danni non dimezzabili, non può muovere le gambe ed è ancorata al terreno (penalità di 6 punti a Destrezza e CA), anche se può usare le mani e parlare;

TS fallito di 3-4 punti: la vittima sprofonda fino alle spalle nel terreno, che si richiude lasciando fuori solo la testa; essa subisce 9d6 danni non dimezzabili ed è completamente immobilizzata (CA10), anche se può parlare;

TS fallito di 5+ punti: la vittima viene stritolata dalle fauci e muore sul colpo, finendo tre metri sotto terra.

Esseri volanti, incorporei o di taglia gigantesca sono totalmente immuni agli effetti delle *fauci della terra*.

FORMA BESTIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente consenziente

Durata: 1 turno per livello

Trasforma un soggetto consenziente in una creatura dall'aspetto bestiale, risvegliando il suo lato selvaggio. La sua pelle/squame diventa più spessa e irsuta, migliorando di 2 punti il VA naturale, e sviluppa zanne e artigli coi quali può portare tre attacchi naturali al round (ciascuno 1d4 danni + bonus Forza); se già dotato di attacchi naturali, aggiunge 1d4 ai danni provocati con morso e artigli. Se sceglie di attaccare con un'arma, non può sfruttare gli attacchi naturali.

Inoltre, il soggetto guadagna 6 punti da distribuire a piacere tra Forza, Destrezza e Costituzione (max 4 punti in una singola caratteristica), ma la sua Intelligenza cala di 4 punti; se l'Intelligenza di un mago scende sotto 10 punti, perde la capacità di evocare incantesimi in *forma bestiale*. Il soggetto mantiene allineamento e ricordi, ma diventa più irascibile e più incline a risolvere i problemi usando la forza fisica.

FORMA FIAMMEGGIANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Il corpo del mago viene avvolto da un'aura fiammeggiante che illumina un'area di raggio di 12 metri senza provocargli ustioni. Finché resta in *forma fiammeggiante* il personaggio è considerato immune al veleno, al fuoco non magico e agli effetti della disidratazione, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, dimezza automaticamente ogni danno da fuoco e può evitarlo del tutto con apposito TS a cui si applica sempre un bonus di +2. Egli è in grado di usare tutte le sue armi ed oggetti magici, tranne quelli che sfruttano effetti basati su acqua o gelo, ma non può evocare incantesimi finché resta in questa forma. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri dal mago subisce 1d6 danni al round a causa del calore e se lo tocca deve effettuare un TS Riflessi per evitare di incendiarsi, perdendo 1d6 PF al round finché non spegne le fiamme (operazione che impiega 1 round intero). Qualsiasi oggetto manipolato dall'incantatore come parte del suo equipaggiamento assume l'aura di fuoco, ma torna normale se si stacca dal suo corpo. Il mago può tornare in forma normale quando vuole, e ciò pone fine all'incantesimo.

FORMA GLACIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Effetto: corpo dell'incantatore diventa di ghiaccio

Il corpo del mago diventa di ghiaccio ed è immune al veleno, al gelo non magico e agli effetti dell'assideramento, può essere ferito solo da armi magiche o da incantesimi, dimezza automaticamente ogni danno da acqua o gelo e può evitarlo del tutto con apposito TS a cui si applica sempre un bonus di +2. Egli è in grado di usare tutte le sue armi ed oggetti magici, tranne quelli che sfruttano effetti basati sul fuoco, ma non può evocare incantesimi finché resta in questa forma. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri subisce 1d6 danni al round a causa del gelo che emana e se lo tocca deve superare un TS Corpo per non subire una penalità di -2 all'Iniziativa nel round successivo per l'intirizzimento. Qualsiasi oggetto manipolato dall'incantatore diventa di ghiaccio, ma torna normale se si stacca dal suo corpo. Il mago può tornare in forma normale quando vuole, e ciò pone fine all'incantesimo.

FRECCIA NERA

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: istantanea

Crea una freccia di energia necrotica che colpisce automaticamente un bersaglio visibile e causa 8d6 danni necrotici non dimezzabili sia ad esseri viventi che animati (come non-morti e costrutti). Se la vittima è un essere vivente deve effettuare anche un favorevole TS Corpo o l'energia ne ritarda i riflessi e gli fa perdere l'iniziativa nel round successivo.

GITTATA ECCEZIONALE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un'arma da tiro
 Durata: 1 turno per livello

Quadruplica la gittata massima di un'arma da tiro di qualsiasi dimensione, anche se i bonus e le penalità al TxC in rapporto alla gittata rimangono invariate.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

GUSCIO RIVELATORE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: raggio di 9 metri
 Durata: 3 turni

Dissolve automaticamente tutte le forme di invisibilità su oggetti o persone che vengono a trovarsi entro 9 metri dal mago; l'invisibilità torna attiva se la creatura o la cosa esce dall'area. Il *guscio rivelatore* non è percepibile ad occhio nudo, rimane attivo per 3 turni se non viene dissolto magicamente o annullato prima dal mago, e si sposta con lui.

ILLUSIONE VEGETALE

Scuola: Illusione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: raggio di 36 metri
 Durata: speciale

Fa apparire le creature consenzienti nell'area d'effetto come alberi di una macchia tipica della zona, mentre sott'acqua fa apparire gli esseri come un banco di alghe e sottoterra come dei funghi giganti. L'illusione è efficace nei confronti di coloro che osservano la zona dall'esterno o che la attraversano, mentre i soggetti camuffati si vedono tra loro normalmente. Ogni essere celato torna alla forma normale se esce dall'area dell'illusione o nel momento in cui attacca una creatura. Il movimento all'interno dell'area dell'illusione dei soggetti camuffati non distrugge la finzione, ma chi osserva dall'esterno registra uno strano movimento di ombre tra la vegetazione, e può effettuare un TS Mente per scoprire la vera forma di coloro che si muovono. Gli osservatori non possono vedere attraverso l'illusione, a meno che non dispongano di *vista rivelante* (persino l'infravisione viene ingannata).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

INCANTARE OGGETTI

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un oggetto di peso massimo 10 kg
 Durata: 1d6 ore

Permette di incantare temporaneamente un oggetto comune di peso massimo 10 kg (200 monete). Se usato su un'arma, essa diventa un'arma magica +3 (bonus applicabile sia al TxC che ai danni). In alternativa si può associare all'oggetto un incantesimo dei primi tre livelli di potere cono-

sciuto dal mago, che può essere usato una singola volta entro la durata della magia. Un oggetto incantato in tal modo può essere usato da chiunque conosca la parola stabilita per attivarlo (occorre concentrazione) e considera il livello del mago per determinare le variabili dell'incantesimo.

Non si possono creare oggetti col potere d'*incantare oggetti* e l'incantesimo non può essere abbinato a *permanenza*.

INDIVIDUARE MUTAFORMA

Scuola: Divinazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
 Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di individuare nell'area d'effetto la presenza di esseri in grado di mutare forma naturalmente (come licantropi, polymar, metamorfi, replicanti, ecc.). La magia fornisce informazioni diverse in base al numero di round in cui si resta concentrati sulla stessa zona:

1° round: numero di mutaforma presenti.

2° round: magnitudo di ogni mutaforma e posizione precisa all'interno dell'area.

3° round: razza di ogni mutaforma.

La magnitudo di un'aura dipende dai Dadi Vita del mutaforma a cui appartiene:

DV	Magnitudo
1-2	Debole
3-5	Moderata
6-10	Forte
11+	Potente

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di mutaforma fino a quando la magia non cessa, ma finché rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi, solo parlare lentamente. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri invisibili all'occhio dell'incantatore o nascosti da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), mentre rileva normalmente l'aura di bersagli nascosti dietro tende, sacchi, o simili ripari di stoffa. Esso inoltre viene ingannato da incantesimi di livello più alto che possono occultare la vera natura di una creatura.

INVISIBILITÀ MIGLIORATA

Scuola: Illusione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 6 turni

Il beneficiario dell'effetto diventa immediatamente invisibile. L'individuo torna visibile non appena attacca, utilizza magie o viene ferito, ma fintanto che dura l'incantesimo, può concentrarsi una volta al round per ritornare invisibile o per rendersi visibile a proprio piacimento.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

IPNOTISMO

Scuola: Ammaliamiento
 Raggio: 12 metri
 Area d'effetto: una creatura vivente e senziente
 Durata: 1 turno

Il mago ottenebra la mente di un essere vivente e senziente (Intelligenza 3+) e lo influenza con comandi inconsci. Solo creature con 4 DV/livelli o più possono resistere all'ipnosi con un favorevole TS Mente a -2. Tuttavia, l'ipnotizzatore può restare concentrato sulla vittima fino a 3 round, imponendo un nuovo TS a -3 il 2° round e uno a -4 al 3°, ma se il bersaglio resiste l'*ipnotismo* non ha effetto.

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

Se il TS fallisce, la creatura cade in uno stato alterato di coscienza in cui può agire normalmente, ma a causa dei riflessi annessi subisce una penalità di 1 punto alla CA, ai Tiri per Colpire, ai TS, all'Iniziativa e a tutte le prove di caratteristica e abilità. La vittima dell'*ipnotismo* inoltre percepisce le parole e le azioni del mago nel modo più favorevole (come per *charme*) e finché è attivo l'incantesimo non attaccherà mai il mago, che può impartirgli istruzioni, purché il soggetto lo oda e ne comprenda il linguaggio. Nel caso di istruzioni che vanno contro la sua morale o le sue abitudini, è necessario che l'ipnotizzatore vinca una prova contrapposta di Carisma per costringere la vittima ad obbedirgli, e se fallisce potrà ritenere solo trascorso un minuto; in ogni caso, la vittima non obbedirà mai ad ordini suicidi. Al termine dell'effetto, la vittima è stordita per 1 round e non ricorda nulla di ciò che ha fatto in stato di ipnosi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LANCIA DI GHIACCIO

Scuola: Invocazione

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: bersagli multipli

Durata: istantaneo

Una lancia di ghiaccio lunga 3 metri compare in mano al mago che la scaglia contro un bersaglio visibile entro il raggio d'azione. La lancia sfreccia in linea retta verso il bersaglio e causa 2d6 danni non dimezzabili alle vittime che colpisce lungo il percorso. Raggiunto il bersaglio finale, la lancia esplose e le schegge di ghiaccio causano 1d6 danni per livello ai presenti entro un raggio 3 metri, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi.

LOCALIZZARE CREATURA

Scuola: Divinazione

Raggio: raggio 10 metri per livello

Area d'effetto: una creatura specifica

Durata: 1 turno per livello

Permette di localizzare una creatura specifica (come il fabbro Fergus) o appartenente ad una specie nota al mago (come un unicorno), se si trova entro l'area d'effetto. L'incantatore deve aver visto il soggetto o un membro della specie richiesta almeno una volta, e la magia non permette di individuare creature di tipo generico (come un umanoide o un animale). Se il soggetto si sta spostando, l'incantatore conosce la direzione in cui si muove e può seguirlo fintanto che esso rimane entro l'area d'effetto dell'incantesimo.

La magia consente di individuare solo la creatura prescelta, senza possibilità di cambiare specie o soggetto, ma non è necessario restare concentrati per ottenere l'informazione. Eventuali camuffamenti illusori (es. *camuffamento*) non traggono in inganno l'incantesimo, mentre se sfrutta una mutazione effettiva (come per *metamorfosi* o le capacità mutaforma di licanthropi, replicanti e metamorfi) il soggetto può evitare di essere scoperto con un favorevole TS Magia nel momento in cui entra per la prima volta nel raggio della magia (il risultato del TS vale per tutta la durata dell'incantesimo).

MAGNETISMO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio di taglia Grande o inferiore

Durata: 1 minuto per livello

Crea un potente campo magnetico che si estende per mezzo metro dalla superficie del bersaglio, in grado di respingere oggetti metallici di peso uguale o inferiore a quello del "magnete" o attirare oggetti per un peso complessivo pari a quello del "magnete". Per la durata dell'incantesimo un

soggetto senziente può scegliere di attivare il potere come azione gratuita una volta al round, altrimenti rimane sopito. Se il *magnetismo* è negativo, qualsiasi oggetto metallico non riesce ad avvicinarsi oltre mezzo metro e le armi vengono deviate. Tuttavia, anche gli oggetti metallici non ancorati al soggetto schizzano a 3 metri di distanza, quindi non può usare armi metalliche in mischia. Se il *magnetismo* è positivo, il soggetto attira a sé un bersaglio metallico entro 9 metri (o viene attirato contro quest'ultimo se pesa più del limite) e tutti i presenti entro 3 metri non ancorati/indossati, ma non può scagliare lontano da sé oggetti metallici. Se l'oggetto bersaglio è indossato o in mano a una creatura, essa può effettuare una prova di Forza con malus di -4 ogni round per trattenere l'oggetto. Se il potere è associato a un oggetto, il *magnetismo* positivo o negativo è immutabile, ed è attivo sempre fino al termine dell'effetto o finché non dissolto magicamente.

MALEDIZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura, un oggetto o un luogo

Durata: permanente

Consente all'incantatore di maledire una creatura o un oggetto: una creatura può opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia a -2, un oggetto magico o consacrato ha una probabilità del 10% per livello della magia di resistervi. La *maledizione* imposta può essere una penalità di massimo -4 a uno dei seguenti elementi: una caratteristica, Tiro per Colpire, danni inflitti, un tipo di Tiro Salvezza, una prova di abilità. La maledizione su un manufatto può anche invertire l'effetto magico che possiede rendendolo deleterio (ad esempio un anello che rivela le menzogne potrebbe costringere il possessore a mentire sempre, una spada +3 diventerebbe -3 al colpire e ai danni, ecc.). È anche possibile imporre ad un oggetto o una persona una *maledizione* che emuli un incantesimo dal 1° al 4° che comporti un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto, o persino inventarsi qualche tipo di penalità correlata alle azioni della vittima (ad esempio starnutire se cerca di parlare, rendendo necessaria una prova d'Intelligenza per recitare incantesimi, dire sempre la verità o mentire sempre, ecc.) o alla sua condizione fisica o mentale (zoppicare riducendo il movimento a metà, soffrire di dissenteria, diventare deforme, oppure cambiare allineamento o sesso, ecc.). La *maledizione* è sempre soggetta ad approvazione del DM, e può portare alla morte della vittima nel lungo periodo (dopo almeno 1 mese). Incantatori di 10° livello o superiore possono persino trasformare la vittima in un licanthropo o in un non-morto inferiore (zombi, ghoul o spettro), ma la trasformazione richiede 1 mese. La *maledizione* inflitta è permanente e può essere rimossa solo da *scaccia maledizioni*, *distruzione del male* o *spezzare incantamento*, oppure per volontà di chi l'ha imposta.

MANIPOLAZIONE CORPOREA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Attacca una protesi di qualsiasi tipo al corpo del beneficiario, che può evitare l'effetto con un favorevole TS Corpo. L'incantatore deve toccare il bersaglio con la protesi che intende inserire nel suo corpo, la quale si aggancia automaticamente alla sua pelle e alle ossa. Di solito la manipolazione si usa per riattaccare un arto reciso (anche se non è quello originale funziona ugualmente), fondere un'arma direttamente ad un arto (usandola senza essere disarmato e sfruttando la sua maestria), creare un esoscheletro che migliora la CA o aggiungere arti per potenziare il movimento (coda per nuota-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

re, ali per volare, zampe per saltare o correre più veloce). Non è possibile aumentare il numero degli attacchi standard in alcun modo, ed ogni manipolazione riduce di 1 punto la Destrezza del soggetto. Queste aggiunte sono permanenti e non influenzabili dall'annullamento della magia.

MANIPOLAZIONE VEGETALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: superficie di 270 mq

Durata: permanente

L'incantesimo può essere usato in due modi.

Crescita vegetale: fa crescere i normali arbusti e gli alberi (esclusi i mostri vegetali), facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e pruneti. Le dimensioni esatte della zona influenzata sono decise dall'incantatore entro un limite di 270 mq: tale zona diventa invalicabile per tutte le creature che non abbiano dimensioni Enormi, incluso l'incantatore. Se adoperato per contrastare la *riduzione vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

Riduzione vegetale: rimpicciolisce tutte le piante del sottobosco (ad eccezione dei mostri vegetali) nell'area d'effetto scelta dal mago, rendendo la zona facilmente transitabile. Se adoperato per annullare la *crescita vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

MANO INTERPOSTA

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1 metro per livello

Durata: 1 round per livello

Crea una mano semitrasparente di pura forza che proteggere il mago dagli attacchi di un determinato essere presente nell'area d'effetto. Le dimensioni della mano variano da un diametro minimo di 1,5 metri a un massimo di 7,5 metri, a discrezione del mago alla sua creazione. La mano agisce in modo indipendente e si muove col mago, frapponendosi fra l'incantatore e il bersaglio per impedirgli di avvicinarsi al mago da qualsiasi direzione. La distanza massima di avvicinamento è decisa dall'incantatore e può essere modificata una volta al round finché l'effetto perdura, ma non può essere maggiore dell'area d'effetto. La mano impedisce solo il contatto fisico tra bersaglio e incantatore, ma non può impedire alla creatura di attaccare il mago a distanza o di usare incantesimi. Inoltre, essa non danneggia la creatura bersaglio, nemmeno se questa si schianta a tutta velocità contro la mano (viene fermata bruscamente ma senza danni). Se il bersaglio associato alla mano viene ucciso prima che l'incantesimo abbia termine, il mago può scegliere un altro soggetto e la mano lo terrà a distanza per la durata rimanente.

La *mano interposta* non viene ingannata da forme di mascheramento o trasmutazione, riconoscendo sempre il soggetto reale, ma non può impedire che forme illusorie della creatura (come *olografia*) la oltrepassino. La mano inoltre non è in grado di bloccare anche un soggetto trasmutato in forma gassosa o inconsistente (*evanescenza*), né una sua proiezione disgiunta dal corpo (*ombra strisciante* o *corpo astrale*). Se il soggetto usa un incantesimo di trasporto (come *porta dimensionale* o *teletrasporto*) per avvicinarsi al mago, la mano si rimaterializza di fronte alla creatura e la spingerla alla distanza limite imposta dal mago istantaneamente.

La *mano interposta* è in grado di frenare fino a 1000 kg di peso. Esseri con peso superiore che realizzano una prova di Forza per oltrepassare la mano vengono rallentati dimezzandone la velocità di movimento. Essa però non intralcia qualsiasi altra creatura che tenti di oltrepassarla: per tutti gli altri esseri, la mano è visibile e trasparente ma non costituisce un ostacolo e vi passano attraverso come fosse fatta d'aria.

La mano ha CA 0 e gli stessi PF e TS del suo creatore: può essere danneggiata solo da armi magiche, e scompare se viene distrutta fisicamente o dissolta magicamente o se il mago annulla l'incantesimo. La mano scompare se entra in un campo di anti-magia, e se il suo bersaglio si circonda di una *barriera anti-magia* può oltrepassarla. Non c'è limite al numero di *mani interposte* evocabili contemporaneamente, ma ognuna deve essere legata ad una creatura diversa.

MAPPA MAGICA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie omogenea

Durata: permanente

Toccano una superficie relativamente omogenea su cui sia possibile scrivere o dipingere (un foglio di carta, un rotolo di pergamena già svolto, una tavoletta di cera, una parete di pietra o una lavagna sono tutti validi esempi), fa comparire dei segni che in 6 round creano una mappa in base alle necessità dell'incantatore. Qualsiasi iscrizione fosse presente sulla superficie prima della mappa viene cancellata irrimediabilmente e sostituita da una mappa focalizzata o estesa.

Mappa estesa: mappa una superficie di raggio 1 km per livello centrata sull'incantatore. La scala della mappa ed i simboli convenzionali da utilizzare vengono scelti dal mago: tipicamente egli opererà per una scala che gli permetta di visualizzare l'intera mappa sulla superficie a sua disposizione. La rappresentazione è fedele ma non estremamente dettagliata: mostra il profilo delle coste, i fiumi e le strade principali, gli elementi morfologici del territorio come colline, montagne, foreste e paludi (senza dare indicazioni sull'altezza dei rilievi), e segnala la posizione di città, villaggi, fortificazioni ed altri insediamenti. Essa non segnala piccoli ruscelli, sentieri, tane di mostri o di altre creature, né confini politici, interni di edifici e caverne, o siti di interesse storico (come un campo di battaglia, a meno che nell'area non ci sia una fortificazione o qualcosa di simile). Nessun nome, iscrizione o didascalia compare sulla mappa estesa (neppure quelli delle città principali o dei mari), che è completamente "muta".

Mappa focalizzata: mappa un'area grande fino a 100 metri quadri per livello (la scala viene stabilita automaticamente in base alle dimensioni del supporto sul quale si traccia la mappa) situata entro 100 metri dal mago. La mappa reca la pianta degli edifici nell'area (solo il piano al livello dell'incantatore), la morfologia e l'orografia del terreno, la linea della costa e di qualsiasi altra caratteristica naturale o edificata, nonché passaggi e stanze nascosti presenti nell'area indicata. Eventuali creature presenti nella zona vengono segnalate con indicazione relativa alla razza di appartenenza, anche se la mappa non può distinguere più 4 specie diverse e viene ingannata da illusioni o mutazioni magiche.

La *mappa magica* disegnata è permanente e non può essere dissolta, ma può essere distrutta fisicamente o cancellata con l'incantesimo *colorare/scolorire*, oppure rimpiazzata da una nuova mappa disegnata con questo incantesimo.

METAMORFOSI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Trasforma un essere vivente in un'altra specie vivente, anche se non consente di assumere l'aspetto di uno specifico individuo o di una classe particolare; se il soggetto non è consenziente può opporsi all'effetto con un favorevole TS Corpo. La nuova forma non può avere Dadi Vita (non livelli) superiori a quelli della creatura originale, altrimenti l'incantesimo fallisce; occorre ricordare che il numero massimo di DV di

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

un umano è 9, visto che dopo il 9° livello di qualsiasi classe non si acquisiscono altri DV. Il soggetto acquisisce le capacità fisiche (THAC0, CA, punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza) e naturali (numero e tipo di attacchi e danni inferti, movimento) della nuova forma, inclusi gli istinti (Allineamento e Morale), la mentalità (Intelligenza, Saggezza e Carisma), le difese speciali (immunità e resistenze) e le capacità sovranaturali (es. attacchi di tipo soffio o sguardo), tipiche della creatura, ad esclusione di eventuali poteri magici e incantesimi innati, e mantiene i propri Punti Ferita e l'età relativa, mentre perde i ricordi della sua vita originale, distorti dai nuovi istinti (es. un umano trasformato in goblin diventerà una creatura senza memorie, malevola e diffidente, con fugaci episodi della vita passata che potrebbero riaffiorare durante i sogni o in circostanze particolarmente drammatiche).

Se un essere umanoide viene trasformato in una specie simile, l'individuo mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa l'equipaggiamento viene inglobato nella nuova forma e diventa inutilizzabile. Eventuali poteri magici o sovranaturali che la vittima avesse in origine (inclusa la possibilità di evocare incantesimi) sono negati nella nuova forma.

Gli effetti della metamorfosi durano fin quando non vengono dissolti magicamente, o finché la creatura non muore e ritorna alla sua forma originale. Un ulteriore incantesimo di *metamorfosi* applicato ad un individuo già trasformato non dissolve il primo, ma crea ulteriore scompiglio, anche se basta un'applicazione efficace di *dissolvi magie* per rimuovere tutte le trasformazioni così indotte.

Una creatura evocata o controllata sottoposta a *metamorfosi* perde qualsiasi ricordo e vede spezzato il vincolo magico o sovranaturale che la costringe ad obbedire al padrone, e agisce liberamente seguendo gli istinti della sua nuova forma.

MOSTRO D'OMBRA

Scuola: Illusione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo 6 metri

Durata: 1 round per livello

Crea illusioni quasi reali di creature note al mago, che ubbidiscono ai suoi ordini. Il numero massimo di Dadi Vita di mostri creati è pari al livello del mago, e tutte le ombre devono essere della stessa specie; inoltre, le creature create devono rientrare entro un volume cubico di spigolo 6 metri.

Ogni essere che si scontra con un *mostro d'ombra* effettua un TS Mente: se ha successo, capisce che si tratta di un'illusione composta di ombre e subisce solo 1/3 dei danni arrecati, ignora i suoi attacchi sovranaturali e può danneggiare il mostro con qualsiasi arma; chi invece fallisce il TS crede che l'illusione sia reale e subisce danni normali.

Dato che si tratta di illusioni quasi reali, ogni *mostro d'ombra* ha 1/3 dei Punti Ferita normali (ad esempio un orso con 6 DV avrà solo 1/3 di 6d8 PF), con un minimo di 2 PF per DV. I mostri vedono al buio come alla luce, possiedono tutti gli attacchi tipici della creatura emulata, la sua Classe d'Armatura e il THAC0, ma i loro attacchi causano solo metà dei danni normali, e non hanno alcuno dei punti deboli (ad esempio l'acqua santa per i non-morti, il fuoco per i troll, ecc.) né delle immunità speciali dell'essere originale (rigenerazione per troll e vampiri, ad esempio). Per quanto riguarda gli attacchi sovranaturali (sguardo, soffio, risucchio d'energia, ecc.), essi non sono reali, ma le vittime che credono nell'illusione si comporteranno di conseguenza finché non scoprono l'inganno o il mostro viene distrutto.

Esempio: un guerriero che veda un vampiro d'ombra e fallisca il TS crederà che sia vero, e se toccato si comporterà come se avesse 2 livelli negativi, fino a che l'essere non sarà distrutto. Se lo assale e lo danneggia con un'arma comune, ha

diritto ad un altro TS per smascherare l'inganno, come nel caso in cui non veda reazioni del vampiro all'acqua santa.

MURO D'ACQUA

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro d'acqua di 108 mq, spesso 60 cm

Durata: 3 turni

Crea una barriera opaca di acqua gorgogliante di 108 metri quadrati (le dimensioni e la forma sono a discrezione dell'incantatore) spesso 60 centimetri, che blocca la visuale e impedisce a tutte le creature dotate di 4 DV/livelli o meno di attraversarlo a causa della pressione estrema dell'acqua. Le creature dotate di 5+ DV/livelli possono passarci attraverso, ma subiscono 5d6 punti di danno non dimezzabili, e le creature del fuoco subiscono danni doppi, mentre armi scagliate attraverso il muro restano bloccate al suo interno.

Il muro non può essere creato in un luogo già occupato da un altro solido, anche se è possibile crearlo sott'acqua (anche non a livello del fondale), e può essere dissolto magicamente.

MURO DI FUOCO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro di fuoco di 108 mq, spesso 30 cm

Durata: 3 turni

Crea un muro di fiamme di 108 metri quadrati (forma e dimensioni sono a discrezione dell'incantatore) spesso 30 centimetri, che blocca la visuale e impedisce a tutte le creature dotate di 4 DV/livelli o meno di attraversarlo (se ci provano, muoiono arse vive). Le creature dotate di 5+ DV/livelli possono passarci attraverso, ma subiscono 5d6 punti di danno da fuoco non dimezzabili, e le creature acquatiche e del gelo subiscono danni doppi. Armi normali scagliate attraverso il muro sono incenerite, quelle magiche subiscono 4d6 danni.

Il muro non può essere creato in un luogo già occupato da un altro solido, deve poggiare su un supporto stabile per tutta la sua lunghezza, e può essere dissolto magicamente.

MURO DI GHIACCIO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro di ghiaccio di 108 mq, spesso 30 cm

Durata: 3 turni

Crea una barriera opaca di ghiaccio di 108 metri quadrati (le dimensioni e la forma sono a discrezione dell'incantatore) spesso 30 centimetri. Il muro è opaco e blocca la visuale, ha CA 7 e 5 Punti Strutturali (v. Appendice G). Gli esseri con 4 DV/livelli o meno non possono abatterlo fisicamente in alcun modo, ma potrebbero usare incantesimi per distruggerlo. Esseri con 5+ DV/livelli possono aprirsi un varco sfondandolo (prova di Forza con penalità di -18) o colpendolo fino a causare 50 PD (Durezza 2, considerato come Cristallo, rif. pag. 323). Chiunque si avvicini entro 3 metri dal muro subisce 1d6 danni da gelo magico al round, e questo accade anche a chi vi passa attraverso creando una breccia.

Il muro non può essere creato in un luogo già occupato da un altro solido, deve poggiare su un supporto stabile per tutta la sua lunghezza, e può essere dissolto magicamente.

MURO DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro di vento di 108 mq, spesso 60 cm

Durata: 3 turni

Crea una cortina di vento ululante e statica spessa 60 cm, con dimensioni e forma decise dall'incantatore entro i limiti dell'area d'effetto (può anche fare una barriera cilindrica). Il muro può essere creato anche a mezz'aria, ma non in uno spazio già occupato da altri solidi (inclusi esseri viventi).

Il muro impedisce a tutte le creature dotate di 4 DV/livelli o meno di attraversarlo a causa della pressione dell'aria. Le creature dotate di 5+ DV/livelli possono passarci attraverso, ma subiscono 5d6 punti di danno non dimezzabili. Inoltre, frecce, quadrelli, proiettili e armi scagliate vengono deviate verso l'alto e mancano sempre il bersaglio se incontrano un *muro di vento*, mentre qualsiasi proietto d'assedio o di bocca da fuoco che attraversi il muro ha una probabilità del 50% di essere deviato e mancare il bersaglio. Anche gas, armi a soffio gassoso e creature gassose (ma non incorporee) non riescono ad oltrepassare il *muro di vento*.

MUSERUOLA MAGICA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Crea una museruola che si adatta totalmente al viso della vittima (di qualsiasi dimensioni sia) e lo imbriglia, impedendo all'essere di aprire bocca e di parlare, mordere o utilizzare qualsiasi tipo di attacco tramite la bocca, anche se permette di respirare. La vittima può strappare via la museruola prima che si attacchi alla faccia con un favorevole TS Riflessi a -4, viceversa la *museruola magica* rimane saldamente ancorata al viso fino a che l'incantesimo non termina, oppure finché essa non viene dissolta magicamente o il mago decide di farla svanire, ponendo fine all'effetto.

NEBBIA SOLIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di 9 mt di diametro ed alta 6 mt

Durata: 1 minuto per livello

Crea una massa ribollente di bruma che riduce la visuale al suo interno a 1,5 metri, inclusa l'infravisione, e impedisce di attaccare a distanza bersagli all'interno dell'area. La *nebbia solida* è talmente densa da rallentare il movimento al suo interno alla velocità di 1,5 metri al round e i Tiri per Colpire e per i danni di chi vi si trova immerso subiscono una penalità di -2. Persino una creatura che cada attraverso la *nebbia solida* viene rallentata e i danni da caduta ridotti di 6 metri. Un vento forte (40+ km/h), *dissolvi magie* o *dissolvi nebbia* possono spazzare via la *nebbia solida* prima del tempo.

OCCHI DEL MORTO

Scuola: Divinazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: un cadavere o creatura non-morta

Durata: 1 ora per livello

Crea un collegamento con un cadavere o un non-morto che consente al mago di vedere e udire come fosse nella testa del bersaglio sfruttando i propri sensi e quelli dell'essere; se il non-morto è libero di agire, può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia. Non è possibile stabilire il legame con più di una creatura (cadavere o non-morto) alla volta: ogni tentativo successivo sostituisce l'applicazione precedente.

Il mago non acquisisce alcun controllo sul bersaglio se già non lo possiede, quindi deve affidarsi alle informazioni raccolte sulla base dei sensi e della libertà d'azione del ricettacolo. Per mantenere il contatto è necessaria la concentrazione: se il contatto si interrompe è possibile ripristinarlo una volta al round finché l'effetto non cessa. Se il bersaglio lascia il piano su cui si trova l'incantatore o viene distrutto, il legame si spezza e l'incantesimo ha termine, così come se uno dei due soggetti entra in una zona di anti-magia o subisce un tentativo efficace di dissolvere la magia.

OCCHIO DELLO STREGONE

Scuola: Divinazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un occhio invisibile

Durata: 6 turni

Crea un occhio magico invisibile grande un pollice dotato di infravisione entro 18 mt che fluttua sulla testa del mago e lo segue. Se il suo creatore si concentra può spostarlo alla velocità di 36 metri al round e vedere tramite esso in base alle condizioni ambientali della zona, e tramite l'occhio può sfruttare altri incantesimi divinatori che non richiedano concentrazione che fossero già attivi su di lui (ad esempio *vista rivelante* o *vedere l'invisibile*). L'occhio non può passare attraverso oggetti solidi, nè allontanarsi a più di 72 metri, ma può infiltrarsi attraverso pertugi grandi almeno 5 centimetri.

PARETE DI ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio d'azione: 9 metri

Area d'effetto: un passaggio

Durata: permanente

Sigilla un'apertura ampia fino a 4 metri quadri per livello, nascondendo l'esistenza del passaggio. La magia differisce da altri incantesimi simili (come *muro di pietra* e *creare pietra*) poiché la superficie creata è sempre assolutamente identica al tipo di roccia di cui è fatto il passaggio da ostruire. Anche se è spesso solo 10 centimetri, la parete sembra assolutamente naturale, ed è quindi impossibile capire con mezzi comuni che si tratta di un'ostruzione magica che nasconde un passaggio; solo tramite l'uso di incantesimi (come *individuare il magico*) è possibile scoprire la sua vera natura.

Infine, l'incantatore che crea la *parete di roccia* può passarvi attraverso, spingendola come se fosse una comune porta che resta aperta per 1 round. La parete mantiene questa proprietà per 1 giorno per livello dalla creazione: trascorso questo tempo, la parete diviene fissa e impenetrabile a chiunque. La parete ha CA 5, 28 PD e Durezza 4 se viene attaccata (rif. Appendice G per regole sulla Durezza e i Punti Danno).

PASSAGGIO NELLA LAVA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette al beneficiario di camminare sulla lava e di respirare normalmente senza risentire degli effetti deleteri del calore. Se il soggetto cade, si inabissa volontariamente o viene sommerso da un'onda lavica, l'incantesimo non protegge dai danni derivanti, anche se gli permette di respirare nella lava. L'incantesimo protegge dai danni del fuoco normale, ma non da quelli derivanti da altri effetti legati al fuoco magico (come una *palla di fuoco* o un *muro di fuoco*).

PASSA PARETI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: foro largo 2 metri e profondo 3 metri

Durata: 3 turni

Crea un foro profondo 3 metri e largo 2 attraverso in qualsiasi tipo di barriera inerte (es. roccia, metallo, ghiaccio, legno morto). Il foro può essere aperto sia in senso orizzontale che verticale, e si richiude dopo 3 turni o se la magia viene dissolta prima. Chiunque si trovi nel tunnel quando il foro si chiude deve effettuare un favorevole TS Riflessi per uscire appena in tempo dall'estremità più vicina subendo 3d6 danni, viceversa rimane intrappolato nel solido e muore schiacciato.

PASSA ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio: variabile (vedi sotto)

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: istantanea

L'incantatore entra in una formazione rocciosa naturale e fuoriesce nello stesso round da un'altra roccia del medesimo tipo entra una determinata distanza (vedi sotto). Le rocce devono essere sufficientemente grandi da racchiudere l'incantatore, ed è sfruttabile anche la parete grezza di una caverna, ma non può essere usata una parete artificiale (es. un muro di granito) o lavorata. La distanza percorsa dipende dal tipo di roccia usata per il trasporto: 600 mt con stalagmiti o stalattiti; 400 mt con roccia metamorfica (es. marmo, ardesia); 300 mt con roccia sedimentaria (es. arenaria, calcare, calcedonio, selce, tufo); 200 mt con roccia ignea o magmatica (es. basalto, granito, ossidiana, porfido).

PENSIERI FITTIZI

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 ora per livello

Crea una barriera mentale che impedisce di carpire le reali intenzioni del mago e ne falsifica pensieri e atteggiamenti. Qualsiasi incantesimo divinatorio di 4° livello o inferiore (come *ESP*, *individuare il male* o *l'allineamento*, ecc.) darà sempre l'esito più favorevole all'incantatore, fabbricando falsi pensieri per ottenere la fiducia dell'esaminatore. Incantesimi divinatori di 5° livello o superiori hanno una probabilità di superare la barriera di informazioni fittizie pari a 10% per livello di differenza tra l'esaminatore e il mago.

Esempio: lo stregone Said (10° livello) si è infiltrato in una gilda per scoprire chi ha commesso un omicidio. Quando il mago della gilda (13° livello) sonda la sua mente per scoprire prove di tradimento con *ESP*, costui apprende che Said vuole fare carriera nella gilda e sarà fedelissimo ad essa. Se invece il mago utilizzasse la *telepatia*, potrebbe scoprire l'inganno con una probabilità pari al 30% ad ogni domanda che presuppone una falsa risposta.

PILOTA AUTOMATICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un veicolo mosso dalla magia

Durata: 6 turni + 2 turni per livello

Mantiene un veicolo mosso dalla magia (come una nave volante o un *veicolo incantato*) sulla rotta stabilita dal mago, mantenendo costante altitudine, velocità e direzione. Il mago può reimpostare la rotta una volta al turno, viceversa resta immutata finché la magia non viene dissolta o sovrascritta.

Il *pilota automatico* non è in grado di evitare pericoli che compaiono sulla rotta senza l'assistenza di un timoniere o un conducente, ma riesce a individuare gli ostacoli (tempeste, oggetti o creature volanti, rilievi montuosi, crepacci o asteroidi) entro un raggio di 20 metri per livello dell'incantatore, facendo risuonare un allarme sul veicolo e dimezzando la velocità di crociera. È compito del pilota intervenire manualmente per alterare velocità e direzione ed evitare totalmente il pericolo, rimettendo poi il veicolo sulla rotta originale o modificandola. Se nessuno interviene per modificare la rotta, il *pilota automatico* arresta automaticamente il veicolo 50 metri prima del potenziale pericolo e si disattiva.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

PORTA DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Trasporta istantaneamente un essere in un luogo scelto dal mago e lontano fino a 108 metri; se il luogo di arrivo non è specificato, si può indicare solo la distanza e la direzione, rispettando il limite massimo di 108 metri (per esempio 60 metri verso ovest 30 metri in basso). Se lo spostamento provoca la materializzazione del soggetto in uno spazio occupato da un solido o in una zona di anti-magia, l'incantesimo non ha effetto e l'individuo rimane dove si trova. Se il soggetto non vuole essere trasportato, può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia.

POSSESSIONE DELLE SPOGLIE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un cadavere umanoide

Durata: 1 ora per livello

L'anima del mago abbandona il suo corpo e assume il controllo del cadavere di una creatura umanoide morta da non più di un mese. L'incantatore è in grado di muoversi e parlare normalmente nel nuovo corpo, anche se l'aspetto sarà quello del cadavere. L'incantatore non può usare capacità magiche, competenze nelle armi o qualità speciali possedute dal defunto e nemmeno le proprie finché mantiene la possessione (non può quindi usare incantesimi né capacità marziali o furtive). Il mago sfrutta i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, così come il proprio THACO e i TS, mentre le caratteristiche fisiche del cadavere posseduto (Forza, Destrezza e Costituzione) sono pari a 10. Il corpo possiede 1d8 PF per Dado Vita base della creatura: questi PF indicano i danni che può assorbire il corpo prima di smembrarsi del tutto.

Il mago torna automaticamente nel proprio corpo nel caso in cui il cadavere sia ridotto a zero PF o subisca un tentativo efficace di annullare la magia, viceversa resta al controllo del cadavere fino al termine dell'incantesimo o finché non decide di porvi fine anticipatamente. Il corpo dell'incantatore rimane inerme e insensibile agli stimoli esterni per la durata della possessione; se viene distrutto mentre la sua anima è nel cadavere, l'incantatore muore al termine dell'incantesimo.

RAFFICA DI VENTO

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Crea un'esplosione di aria compressa in grado di estinguere qualsiasi fiamma scoperta (candele, torce, fuochi da campo, ecc.) nell'area d'effetto, e col 90% di probabilità di spegnere fiamme protette. Inoltre, lo sbalzo di pressione as-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

sorda i presenti nell'area per 2d4 round e causa 1d6 danni per livello (max 20d6 al 20°); un TS Corpo consente di dimezzare i danni ed evitare la sordità.

RAGGIO VAMPIRICO

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: un essere vivente
Durata: 1d4 ore

Un raggio di energia negativa parte dalla mano del mago e colpisce automaticamente un bersaglio visibile, che deve effettuare un TS Magia: se fallisce subisce 2 Livelli Negativi, viceversa solo 1 Livello Negativo, con tutti gli svantaggi connessi al risucchio d'energia, mentre il mago (se ferito) recupera 6 PF per LN inflitto; i LN inflitti scompaiono dopo 1d4 ore. Se questa perdita azzeri i PF della vittima, essa sviene per la durata dell'incantesimo; solo *scaccia maledizioni* o *ristorazione* annullano anticipatamente questi LN.

RUNA DI GUARDIA

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto di dimensioni max 3x3x3 mt
Durata: permanente finché attivato

Traccia un simbolo magico su di un oggetto per proteggerlo; non è possibile rendere invisibile la runa, che però può essere nascosta coprendola con un drappo o simili accorgimenti. Una sola *runa di guardia* può essere associata ad un oggetto inanimato di dimensioni massime $3 \times 3 \times 3$ metri; non è possibile tracciare questo sigillo su una creatura vivente, né su un essere animato magicamente (come un costruito o un non-morto o manufatti che agiscono grazie ad *animare oggetti*), ma nulla vieta di associarla ad un oggetto magico. Chiunque tocchi l'oggetto protetto dalla runa senza pronunciare la parola magica fissata dal suo creatore attiva il sigillo, che causa un forte boato udibile entro 100 metri sotto forma di esplosione di pura energia che infligge 1d6 danni per livello (max 20d6) e stordimento per 1d6 round alle creature presenti in un'area di raggio 6 metri; un favorevole TS Corpo permette di dimezzare i danni e ignorare lo stordimento. L'esplosione danneggia solo creature vive o animate (inclusi non-morti, costrutti e melme), lasciando intatto l'oggetto protetto e tutti gli oggetti inanimati (equipaggiamenti compresi).

SCACCIA MALEDIZIONI

Scuola: Abiurazione
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: una creatura, un oggetto o un luogo
Durata: permanente o 1d20 round

Rimuove perennemente una singola *maledizione* che gravi sulla persona, l'oggetto o l'area toccata, se l'incantatore è di livello uguale o superiore a chi ha creato la *maledizione*; in caso contrario, l'effetto viene rimosso solo per un minuto.

SCOLPIRE PIETRA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: 270 dm.cu. per livello di pietra
Durata: permanente

Modella qualunque pezzo di roccia o pietra dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Può ad esempio creare un'arma di pietra, una botola, una statua, un fregio o un bassorilievo sulla facciata di un edificio. Qualsiasi tipo di intervento artistico deve essere accompagnato da una relativa prova di abilità *Scultura*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre approssimativa e priva di valore artistico. Inoltre, c'è

sempre una probabilità del 30% che una forma che necessita di parti mobili non funzioni.

Scolpire pietra permette anche di riparare completamente oggetti di pietra che rientrano nel volume influenzabile, o far recuperare 1 PS ogni 5 livelli a grandi costruzioni di pietra o roccia (come case o mura). La magia si può sfruttare per cambiare forma ad un muro di mattoni creando un'apertura dove non esiste (se le dimensioni dell'apertura rientrano nel volume massimo modellabile) o per sigillare una porta di pietra esistente. Se usato su creature di roccia e pietra (golem o elementali), l'effetto può curare o causare 3 PF per livello (max 60), con un TS Corpo ammesso per dimezzare i danni.

SCRUTARE

Scuola: Divinazione
Raggio: stesso piano di esistenza
Area d'effetto: un luogo/essere/oggetto conosciuto
Durata: concentrazione

Permette all'incantatore di udire e vedere cosa sta accadendo nel luogo prescelto o nella zona in cui è presente l'oggetto o l'individuo bersaglio attraverso un'immagine che si materializza su una superficie riflettente a sua disposizione, fino a che mantiene la concentrazione; immagini e suoni sono visibili e udibili da chiunque tocchi il divinator e osservi la superficie riflettente. La distanza del bersaglio scelto è irrilevante, ma nel caso in cui sia sconosciuto (mai visto prima), l'incantatore deve possedere qualcosa che gli permetta di visualizzare il bersaglio (ad esempio un indumento o una parte del corpo di una persona, oppure un disegno attendibile del bersaglio, che sia oggetto, luogo o persona). Finché rimane concentrato, il mago può spostare l'area della visuale di 360° ogni round (pur rimanendo fissa sul bersaglio). Se il bersaglio è un oggetto o un individuo, il punto d'osservazione è un paio di metri più in alto e si sposta con esso; se il bersaglio è un luogo, l'incantatore sceglie un punto specifico al suo interno come zona fissa di scrutamento.

Per visualizzare il bersaglio occorre una prova di Intelligenza, che riceve un bonus di +1 ogni 6 livelli del mago e altri modificatori in base alla conoscenza del bersaglio e al focus di cui egli dispone (v. tab. 2.6). Se la prova fallisce l'incantesimo va sprecato e non si può riprovare a *scrutare* quel bersaglio per le successive 24 ore.

Tab. 2.6 – Modificatori alla prova di *Scrutare*

Conoscenza	Modificatore
Nessuna (necessario Focus)*	-9
Di seconda mano (udito racconti)	-6
Di prima mano (incontri sporadici)	-3
Familiare (conosciuto da tempo)	+0

Focus	Modificatore
Disegno o mappa	+1
Oggetto personale	+2
Parte del corpo	+4

Nota: i modificatori elencati in tabella sono cumulativi.

Esempio 1: Lyrandar cerca di visualizzare il luogo ove è tenuta prigioniera la compagna Sabine. Possiede un amuleto personale di Sabine, ma non ha idea di dove si trovi, quindi deve *scrutare* focalizzandosi su Sabine. La prova di Intelligenza avrà un bonus di +2: +0 perché Sabine è familiare a Lyrandar, a cui si aggiunge +2 perché possiede la sua spilla. Se la prova riesce, Lyrandar visualizza Sabine nella sua prigione, viceversa dovrà attendere 24 ore prima di riprovare.

Esempio 2: Alamon vuole trovare il ladro che ha rubato il suo tesoro senza conoscerne l'identità, anche se possiede uno dei suoi attrezzi da scasso. Ha due possibilità: visualizzare un oggetto specifico del tesoro (ad esempio la sua *bacchetta del freddo*), o *scrutare* il ladro. Alamon cerca innanzitutto di vi-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

sualizzare la bacchetta (prova di Intelligenza senza penalità dato che la bacchetta gli è familiare), ma fallisce. A quel punto usa ancora *scrutare* per individuare il furfante: la prova ha un modificatore finale di -7 (-9 perchè non l'ha mai visto, +2 perchè possiede un suo oggetto personale).

L'incantesimo permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso (ad esempio *infra-visione*, *individuare il magico*, *ESP* o *vista rivelante*), ma lo scrutatore è influenzato dalle condizioni ambientali presenti nella zona (ad esempio il buio o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente), incluso qualsiasi incantesimo o effetto visivo o uditivo presente nell'area spiata (come un *simbolo*, oppure lo sguardo di un basilisco, o una musica che produce fascinazione su chi l'ascolta, ecc.).

Sono sufficienti 3 metri di pietra, oppure una sottile lamina di oro o piombo, o particolari incantesimi di Abiurazione o Illusione (come *schermo occultante*), per bloccare gli effetti dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi individuo protetto da una *barriera mentale* o da incantesimi che impediscono lo scrutamento a distanza non viene rilevato tramite questa magia (è impossibile stabilire una connessione).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SCUDO ELEMENTALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 3 turni

Crea una barriera che protegge il beneficiario da attacchi basati su uno dei seguenti elementi a sua scelta: fuoco, gelo, elettricità, acido. Il soggetto sembra avvolto da un'aura che illumina un'area di raggio 3 mt, il cui colore dipende dal tipo di protezione scelta: bianco per lo *scudo gelido* (gelo), scarlato per lo *scudo ardente* (fuoco), viola per lo *scudo acido* (acido) e blu per lo *scudo elettrico* (elettricità/fulmini). Lo scudo assorbe automaticamente metà dei danni da attacchi basati sull'elemento scelto (potendo ridurre ulteriormente i danni con un TS se l'effetto o la situazione lo consente), e concede un bonus di +2 a tutti i TS del personaggio contro effetti basati su quell'elemento. Non è possibile cumulare diversi *scudi elementali* per proteggersi contemporaneamente contro vari elementi: qualsiasi scudo creato successivamente sostituisce il primo per effetti e durata.

SECONDA VISTA

Scuola: Divinazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 24 ore

Permette al beneficiario di vedere chiaramente tutte le cose e le creature invisibili entro 36 mt e di vedere la vera forma di tutte le creature magicamente trasformate tramite incantesimi fino al 4° livello o tramite poteri innati e sovrannaturali che emulano incantesimi fino al 4° livello entro 36 mt.

SESTO SENSO

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo incantatore
Durata: 24 ore

Avverte il mago di qualsiasi tentativo di scrutamento magico che lo coinvolga, e gli consente di vedere il sensore di scrutamento se presente entro 9 metri, anche se non lo schermo dalla divinazione. Concentrandosi per un round sul sensore e con una favorevole prova di *Concentrazione* o *Saggezza*, il mago riesce anche ad avere una visione fugace del soggetto

che lo sta scrutando. Allo stesso modo l'incantesimo avverte il mago se subisce gli effetti di una lettura del pensiero e gli mostra vagamente le fattezze del suo esaminatore.

In entrambi i casi, il *sesto senso* non riesce a mostrare l'esaminatore se questi è protetto da uno *schermo occultante*, una *barriera mentale* o simili magie di 5° livello o superiori che ne occultano l'identità o lo proteggono da incantesimi di divinazione a distanza.

SFERE ELETTRIZZANTI

Scuola: Invocazione
Raggio: 54 metri
Area d'effetto: diverse sfere di energia elettrica
Durata: istantanea

Crea un certo numero di sfere di energia elettrica in base al livello: 2 sfere al 7°, 3 al 9°, 4 al 13° e 5 al 17°. Ogni sfera può essere indirizzata contro un bersaglio differente o tutte contro il medesimo, e ciascuna causa 4d6 danni dimezzabili con TS Corpo; inoltre c'è una probabilità di 1-2 su d6 che ogni sfera emetta scariche elettriche nella zona colpita, causando un incendio localizzato.

SIMBOLO DI DISCORDIA

Scuola: Ammalamento
Raggio: tocco
Area d'effetto: raggio di 9 metri
Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene attivato per la prima volta o dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente presente entro 9 mt per 1 round per livello del creatore; tuttavia, un favorevole TS *Mente* permette di ignorare totalmente gli effetti del simbolo.

Le vittime della discordia sono invase da una furia cieca e attaccano selvaggiamente il primo individuo che si trovano davanti, compresi i propri alleati: esse si servono di armi, incantesimi ed oggetti magici nel modo più letale possibile, cercando di distruggere quanti più nemici in un sol colpo. Le vittime infuriate ottengono un bonus di +2 ai danni a causa del fervore che le pervade, e una penalità di -2 ai TS *Mente* a causa del disordine mentale subito. Se la vittima non ha bersagli in vista, si allontanerà di corsa sbraitando come un osso in cerca di possibili vittime nelle vicinanze.

Questo stato alterato può essere rimosso magicamente solo con una *guarigione* o una *cura mentale*, o grazie a incantesimi che annullano la magia di livello superiore al 4° (come *spezzare incantamento* e *distruzione del magico*).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

STRALI ELEMENTALI

Scuola: Invocazione
Raggio: 1 metro per livello
Area d'effetto: fino a otto creature
Durata: istantanea

Accumula il potere distruttivo di un elemento sulle dita e lo scaglia sotto forma di 8 dardi *infuocati*, *ghiacciati*, o *elettrici* (un solo tipo con ogni uso dell'incantesimo). Gli *strali elementali* possono essere diretti contro un singolo bersaglio visibile o contro bersagli separati (uno per dardo) entro il raggio d'azione e colpiscono automaticamente causando ciascuno 1d8 danni, dimezzando eventuale VA del bersaglio e senza alcun TS per ridurre le ferite.

TEMPESTA DI GHIACCIO

Scuola: Invocazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: cubo di lato 6 mt o sfera di raggio 6 mt

Durata: istantanea

Crea una violenta grandinata che influenza un cubo di 6 metri di lato entro 36 metri, o una sfera di raggio 6 metri centrata sul mago, che però non danneggia l'incantatore. La tempesta causa 1d6 danni da gelo per livello (max 20d6), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi, ma le vittime che falliscono il TS perdono anche l'iniziativa nel round successivo, a causa dell'intirizzimento dei muscoli.

TERRENO ILLUSORIO

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: area di raggio fino a 72 metri

Durata: 2 ore per livello

Crea un'illusione che altera l'aspetto dell'area prescelta; la magia non permette di mascherare strutture in movimento, visto che l'illusione resta fissa nell'area, ma può ingannare anche incantesimi di scrutamento a distanza producendo un'illusione multisensoriale. Il *terreno illusorio* influenza tutti coloro che osservano la zona dall'esterno, senza alterare le percezioni di coloro che sono al suo interno. Se usato su un'area esterna, potrebbe camuffare una palude come un prato fiorito, far apparire un castello come una collinetta o una barca come un'isolotto, ma l'interno del castello o della barca rimane immutato per coloro che si trovano lì dentro. Se usato per alterare uno spazio chiuso, può camuffare una camera del tesoro come una cantina, far apparire un pavimento laddove c'è un baratro o creare un muro illusorio per nascondere un passaggio, e così via.

Chiunque entri nell'area del *terreno illusorio* e interagisce con l'ambiente può smascherare l'illusione, che viceversa permane fino a che non termina l'effetto o viene dissolto magicamente. Ad esempio, una stanza piena di bauli potrebbe sembrare piena di mobilio comune o rotto, ma chiunque entri e provi a toccare i pezzi si accorgerà dell'illusione con un favorevole TS Incantesimi, o la smaschera automaticamente se porta uno degli oggetti fuori dall'area. Se invece un castello viene mascherato come una collina, chiunque inizi a salire il colle si rende subito conto dell'inganno e vede il maniero, che invece per coloro che restano all'esterno continua ad essere mascherato dall'illusione.

L'incantesimo può camuffare cose e persone con una forma illusoria statica (ad esempio far sembrare un gruppo di soldati come rocce o statue, ma non un branco di orsi), ma non è possibile rendere invisibile ciò che si trova al suo interno (non è possibile far sembrare vuota una radura piena di uomini o in cui sorge una torre, anche se è possibile creare l'illusione di tanti alberelli o di un gigantesco monolite). Il movimento di soggetti presenti nell'area dell'illusione non distrugge la finzione, ma chi osserva dall'esterno registra uno strano sfasamento nell'immagine, e può effettuare un TS *Mente* per smascherare l'effetto senza entrare nell'area.

TERRORI NOTTURNI

Scuola: Illusione

Raggio: 1 km

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: speciale

Alimenta le paure di un soggetto noto al mago per portarlo alla pazzia o alla morte. Questo rituale può essere compiuto solo dopo il calar del sole contro una vittima che il mago abbia visto almeno una volta, e non è possibile usarlo contro

lo stesso bersaglio più di una volta nell'arco di 24 ore. Il soggetto deve effettuare un TS *Mente* e se fallisce rimane vittima di una serie di illusioni basate sulle sue più recondite paure o fobie che si manifestano sia durante il sonno che durante la veglia. Ad esempio chi odia i ragni li vedrà nascosti dietro ogni angolo e farà sogni spaventosi pieni di aracnidi mostruosi, chi ha paura del buio vedrà delle ombre sinistre muoversi, e così via. I *terrori notturni* sono così assillanti che impediscono alla vittima di recuperare le forze (PF) e di memorizzare gli incantesimi. Ogni notte la vittima può effettuare un nuovo TS per liberarsi dai *terrori notturni*, viceversa questi la perseguitano notte e giorno fino a quando la magia non viene dissolta o guarita con *cura mentale*, oppure la vittima muore o impazzisce.

Un periodo prolungato di insonnia mette a dura prova la vittima: ogni giorno trascorso senza riposare causa la perdita temporanea di 1 punto di Costituzione e di 1 punto di Intelligenza, che si riflettono in cali di attenzione e memoria, fiacchezza e spossatezza. Se a causa di ciò il suo punteggio di Costituzione dovesse scendere a zero, la vittima muore stroncata da un infarto. Se invece è l'Intelligenza a scendere a zero, la vittima impazzisce letteralmente e può essere curata solo con una *guarigione* o una *cura mentale*. Per ogni giorno in cui riesce a riposarsi normalmente (ad esempio tramite *sonno ristoratore*), la vittima recupera 1 punto di Costituzione e di Intelligenza.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

TRASMUTAZIONE ACQUA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 60 metri

Area d'effetto: volume d'acqua di 3 mt.cu. x livello

Durata: permanente

Trasforma fino a 3 metri cubi per livello di acqua dolce o salata in un'altra sostanza a scelta tra ghiaccio, polvere, fango o sabbia, e viceversa. Se la magia è usata contro una creatura fatta interamente di uno dei materiali indicati (es. hydrax di ghiaccio, golem di fango, errante sabbioso) per trasformarla in acqua, essa subisce 1d6 danni per livello (max 20d6), dimezzabili con favorevole TS *Corpo*; se ridotta a PF negativi a causa dell'effetto, la vittima muore liquefacendosi. Inoltre, qualsiasi essere completamente rinchiuso nel ghiaccio o sommerso da fango, sabbia o acqua senza possibilità di respirare rischia di morire soffocato se non riesce a liberarsi in fretta (v. regole sul soffocamento).

Il DM deve stabilire l'effetto in base al materiale creato, di seguito si elencano le situazioni più comuni.

Ghiaccio: chiunque si trovi nello specchio d'acqua congelata resta imprigionato finché non viene liberato con la forza o la magia, mentre sulla superficie ghiacciata spostarsi a velocità superiore a 9 metri al round impone una prova di *Equilibrio* o *Destrezza* per non cadere, con penalità cumulativa di -1 ogni 3 metri di differenza rispetto alla velocità suddetta. Un elementale dell'acqua vittima di questa magia deve effettuare un TS *Corpo* o rimanere congelato (pietrificato) se rientra completamente nel volume d'acqua influenzata, viceversa è solo rallentato se fallisce il TS.

Fango: chiunque si trovi nell'area di fango sprofonda di 30 cm al round fino a toccare il fondo. È possibile avanzare nel fango di 3 metri al round finché le gambe non sono completamente immerse, e a quel punto l'essere è immobilizzato finché non viene liberato con la forza o la magia.

Polvere: la polvere dimezza il normale raggio visivo e impone una penalità di -1 a TxC e prove di *Percezione*.

Sabbia: l'area di sabbia riduce la velocità di cammino alla metà ed è impossibile correre.

TRASPARENZA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un solido di volume max 1 mt.cu. x liv

Durata: permanente

Il mago controlla le proprietà di rifrazione della luce di un oggetto inanimato. Pronunciando la parola d'ordine scelta, che appare come glifo invisibile sull'oggetto, una volta al round si può rendere il solido trasparente come se fosse fatto di vetro, permettendo la visuale nei due sensi e facendo diventare invisibile il solido, oppure renderlo opaco (se si tratta di un oggetto già trasparente come il vetro), o riportarlo allo stato originale. La *trasparenza* non altera altre proprietà del solido, si associa ad un solo bersaglio rispettando il volume massimo dell'effetto (ad esempio rende trasparente solo un muro piuttosto che l'intera casa) e non può essere dissolta.

TROMBA D'ARIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: turbine alto 30 mt e largo 6 mt

Durata: concentrazione

Crea un vortice d'aria al cui interno i venti turbinano ad una velocità di 100 km/h, che il mago può spostare di 18 metri al round entro il suo raggio d'azione; non è possibile creare la *tromba d'aria* in una zona di dimensioni più ridotte del suo volume (ad es. in una stanza di 3x3 mt), né in assenza d'aria (ad es. nello spazio o dentro l'acqua).

Qualunque creatura venga a trovarsi sul percorso del turbine deve effettuare un TS Riflessi a -2: se ha successo subisce 2d6 danni dallo sbalzo di pressione e perde automaticamente l'iniziativa nel round successivo, ma riesce ad uscire dal vortice. Se invece il TS fallisce, la vittima viene scagliata via in una direzione casuale (tirare 1d8: 1=N, 2=NE, 3=E, 4=SE, 5=S, 6=SO, 7=O, 8=NO) finendo a terra bocconi, perde 1d6 PF ogni 3 metri percorsi, e rimane stordita per 1d4 round. La distanza percorsa (che determina i danni subiti) dipende dalla taglia della vittima:

Piccola o inferiore: 3d4+2 × 3 metri

Media o Grande: 2d4+2 × 3 metri

Enorme o Gigantesca: 1d4+2 × 3 metri

Per le creature sospese in aria, prima di determinare la direzione e la distanza percorsa, tirare 1d4 per stabilire l'asse: 1-2 rimangono sullo stesso asse orizzontale, 3 vengono sbalzate verso l'alto, 4 verso il basso; qualora la vittima impatti a terra, i danni standard da caduta (1d6 per ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6) si aggiungono a quelli derivanti dalla *tromba d'aria*.

La *tromba d'aria* causa danni strutturali a costruzioni e veicoli di legno o di materiali inferiori al ritmo di 1 PS al minuto, e 2d6 danni al round ad alberi e piante radicate al terreno, ma è ammesso TS Distruzione per evitarli completamente. Inoltre, veicoli, piante ed oggetti ancorati al suolo colpiti dalla *tromba d'aria* hanno una probabilità del 40% (un controllo ogni minuto) di essere sradicati o alzati da terra e scagliati a una distanza basata sulle loro dimensioni (v. sopra).

VINCOLO SPIRITUALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Con un attacco di contatto, il mago lega la forza vitale della vittima al luogo in cui si trova, che deve avere dei confini chiari perchè la magia abbia effetto (ad esempio un bosco

non recintato non è adatto, mentre potrebbero esserlo una grotta, un castello, oppure un campo che possieda delle linee di demarcazione ben chiare). Se la vittima non realizza con successo un TS Magia a -2, ella non sarà più in grado di uscire da quel luogo finché non verrà liberata con *scaccia maledizioni* o *distruzione del male* di livello uguale o superiore al mago che ha creato il vincolo; alla morte di quest'ultimo, il requisito di livello decade. Anche il creatore del vincolo può annullare l'effetto accompagnando personalmente fuori dal perimetro la vittima, cosa che pone fine all'incantesimo.

La vittima può circolare liberamente all'interno della zona, limitatamente alle sue condizioni fisiche e a quelle dell'ambiente. Tutte le caratteristiche della vittima (poteri, difese, immunità, debolezze, sensi, dieta, ciclo vitale, ecc.) rimangono invariate, però si trova imprigionata nell'area. Qualsiasi tentativo di lasciare il luogo fallirà automaticamente, poiché il corpo e l'anima del soggetto non possono oltrepassare i confini. Se si getta oltre il limite, il suo corpo viene frenato da una forza invisibile proprio sul confine, mentre qualsiasi incantesimo di trasporto con destinazione esterna non funziona. Se il soggetto muore mentre è ancora sotto l'effetto del vincolo, anche la sua anima resta legata all'edificio e non lo abbandonerà finché non verrà distrutta o liberata nei modi sopra descritti (diventa un'Anima Persa oppure si verifica una possessione spiritica del luogo, specie se questo è un edificio). Se invece il luogo in cui è confinato il soggetto viene distrutto, il prigioniero muore ma viene liberato dalla maledizione.

VISTA PENETRANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore è in grado di vedere attraverso i solidi, individuando facilmente creature o oggetti nascosti dietro qualsiasi tipo di barriera. La vista dell'incantatore rimane normale finché non si concentra per usare la vista speciale, che può sfruttare a piacere fintanto che dura l'effetto. La *vista penetrante* permette di vedere attraverso pareti di pietra o roccia fino ad una distanza di 9 metri, oppure attraverso qualsiasi altro materiale (vestiti, legno, pelle, tende, frasche, ecc.) fino a una distanza di 18 metri, ma non può penetrare pareti fatte di oro o piombo.

VORTICE ACIDO

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 2 bersagli entro 18 metri

Durata: istantanea

Dalle mani dell'incantatore partono due spruzzi di acido che colpiscono automaticamente fino a due bersagli distinti entro 18 mt (in alternativa possono essere rivolti contro un bersaglio singolo). Ciascun vortice causa danni acidi dimezzabili con un favorevole TS Riflessi per ciascuno spruzzo, e l'entità del danno di ogni vortice dipende dal livello dell'incantatore: 5d6 al 7°, 6d6 al 10°, 7d6 al 12°, 8d6 al 14°, 9d6 al 16° e 10d6 al 18°.

Quinto Livello

AGILITÀ FELINA *

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 turni

Il punteggio di Destrezza del beneficiario diventa immediatamente di 18 punti per la durata della magia; non ha alcun effetto su creature con Destrezza 18 o superiore.

L'incantesimo inverso, *goffaggine*, riduce a 3 il punteggio di Destrezza della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono), se questa fallisce il TS Corpo a -2.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

ANIMAZIONE DEI MORTI

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: 1 DV per livello di scheletri o zombi
Durata: speciale

Anima i cadaveri come zombi o scheletri che obbediscono all'incantatore fin quando non vengono distrutti magicamente (con scacciare non-morti, *distruzione del male* o *dissolvi magie*) o fisicamente. Il mago anima 1 Dado Vita di non-morti per livello, ciascuno con massimo 10 DV: gli scheletri hanno gli stessi DV della creatura adulta originale, gli zombi invece hanno un DV in più rispetto a quelli della creatura, considerando solo i DV e non i livelli del personaggio.

Esempio: il cadavere di un ladro umano del 19° livello può essere animato come zombi con 10 DV (9 DV massimi per la classe +1) o come scheletro da 1 DV (perché tutti gli umani adulti hanno 1 DV); il cadavere di un cavallo da guerra (3 DV) può diventare un cavallo scheletrico da 3 DV o un cavallo zombi da 4 DV, e così via. Questi non-morti non hanno né le abilità, i poteri o le difese speciali, né i ricordi della creatura da viva. Il non-morto sfrutta gli stessi attacchi naturali (es. artigli e morso) e i danni della creatura da viva, ma perde qualsiasi attacco speciale (es. soffio), oppure può fare un attacco impugnando un'arma nel caso di creature umanoidi.

L'incantatore può tenere sotto controllo un numero massimo di Dadi Vita di non-morti creati con questo incantesimo pari al doppio del proprio livello; non-morti creati oltre questo limite non sono soggetti alla volontà del mago e agiscono liberamente, di solito attaccando chiunque li disturbi.

AURA DI SICUREZZA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo il mago
Durata: speciale

Il mago si circonda di un'aura che gli permette di realizzare automaticamente il primo Tiro Salvezza che avrebbe fallito. L'aura rimane latente fino a quando il soggetto non fallisce un TS: a quel punto la magia sovrverte l'effetto, poi l'aura svanisce ed il mago diventa consapevole del rischio corso.

L'effetto non può essere reso permanente né cumulato con ripetute applicazioni per ottenere la possibilità di realizzare più di un TS in maniera automatica.

AURA SPETTRALE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: speciale

Infonde il corpo del mago di energia negativa, che permane finché non viene scaricata, dandogli un aspetto cadave-

rico e sinistro che gli consente di passare per un non-morto ed essere ignorato dai non-morti inferiori (max 5 DV) finché non li minaccia, ma impone una penalità di -2 a tutti i suoi tiri Reazione e alle prove di Carisma. Inoltre, qualsiasi essere vivente che tocchi il mago o venga da questi toccato deve effettuare un TS Magia per evitare di subire 1 Livello Negativo permanente, mentre il mago recupera in modo permanente il 30% dei PF totali (se ferito). L'*aura spettrale* rimane attiva finché non risucchia un livello o non viene dissolta magicamente, ma sparisce entro 24 ore se non viene scaricata prima.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BLOCCA MOSTRI

Scuola: Ammalimento
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: fino a 4 creature viventi visibili
Durata: 3 turni

Blocca fino a 4 esseri visibili scelti dall'incantatore, paralizzandone i centri nervosi. Ogni vittima può effettuare un TS Mente per resistere all'effetto; se la magia è usata contro un singolo essere, il TS riceve una penalità di -2. Una vittima paralizzata continua a udire e a vedere, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione (prova di Forza). L'incantesimo è efficace contro qualsiasi essere vivente, ma inutile contro non-morti e costrutti.

BLOCCA NON-MORTI

Scuola: Necromanzia
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: sfera di 9 metri di diametro
Durata: 1 round per livello

Paralizza i non-morti annullando temporaneamente il campo di energia negativa (entropica) che li alimenta, ed è inefficace sulle creature viventi e sui costrutti. L'incantesimo paralizza tutti (e soli) i non-morti nell'area d'effetto che falliscano un TS Magia, ma non è concesso alcun TS ai non-morti dotati di 3 DV o meno; in caso di bersaglio singolo, il suo TS riceve una penalità di -2. Finché resta immobilizzato, il non-morto non può usare i suoi poteri magici o sovranaturali ed è inerme in stato di catalessi, incapace di percepire qualsiasi cosa succeda intorno a sé.

COMANDO INCONSCIO

Scuola: Ammalimento
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: una creatura vivente
Durata: speciale

Introduce nella mente del bersaglio un ordine relativamente semplice (il DM deve giudicare la complessità), che il soggetto eseguirà non appena si presenterà l'occasione. L'incantatore deve specificare bene il tipo di evento che innescerà l'azione richiesta, e quando questo si verificherà, la vittima agirà automaticamente come programmato. La vittima non ricorda l'ordine che le è stato impartito, e continua ad agire come se nulla fosse accaduto (quindi se sta attaccando il mago continuerà), ma l'incantatore capisce se la magia ha avuto effetto. Il soggetto può ignorare il comando *inconscio* con un favorevole TS Mente a -3, viceversa il comando rimane attivo finché non si verificano le condizioni per eseguire l'ordine, o finché la magia non viene dissolta.

Esempio: la strega Rowena usa l'incantesimo sul figlio del re mentre i due combattono nelle sue stanze private. Il giovane principe cade vittima del sortilegio, e la donna gli sussurra il suo ordine: "Domani ti presenterai dinanzi a tuo padre con

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

l'arma al fianco, e quando lui ti saluterà, tu lo attaccherai per ucciderlo." Il principe continua ad assalire la strega chiamando rinforzi completamente ignaro di ciò che è accaduto, ma questa fugge sghignazzando prima di essere catturata.

Mentre agisce in preda al *comando inconscio*, la vittima non ha coscienza di ciò che sta facendo, e riprende il controllo solo una volta portato a termine il compito. A quel punto l'effetto si considera concluso, ed ella può agire come desidera, ma non conserva alcun ricordo delle azioni intraprese mentre era governata dal comando. Se l'azione programmata va contro le regole morali (Allineamento, fede, obblighi di lealtà) della vittima, è concesso un TS Mente a -3 per ogni minuto dopo il primo in cui persiste nell'azione; quando il TS riesce, l'effetto dell'incantesimo svanisce.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONSUMARE CINNABRYL

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Consuma totalmente un'oncia (circa 25 grammi) di cinnabryl ogni tre livelli dell'incantatore toccando l'oggetto che lo contiene (attacco di contatto). Nella Costa Selvaggia, questo incantesimo è utile per trasformare il cinnabryl in acciaio rosso, ma può anche essere usato in maniera offensiva per distruggere le riserve di cinnabryl negli amuleti degli Eredi. Se l'incantatore non riesce a toccare un oggetto o una vittima quando evoca l'incantesimo, esso gli si ritorcerà contro e consumerà il cinnabryl dell'incantatore.

Se il consumo di cinnabryl supera la quantità di materiale posseduto da una persona, ogni oncia in più rispetto a quelle trasportate conta come se fosse trascorsa una settimana senza fare uso del cinnabryl, e questo influisce sulle penalità causate dal Periodo del Cambiamento e della Perdita (rif. regolamento sulla Maledizione Rossa nella Costa Selvaggia nella sezione *Nuove Forme di Magia Arcana* per ulteriori dettagli).

CONTATTARE PIANI ESTERNI

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 minuto per domanda

Permette all'incantatore di contattare un Immortale (il cui ruolo è giocato dal DM) per porgli alcune domande; l'incantesimo può essere usato al massimo una volta al mese. Questo incantesimo sottopone la mente del mago ad un fortissimo stress che può portare alla pazzia: infatti, più lontana e potente è la divinità contattata, maggiore lo sforzo per la mente dell'incantatore. Gli immortali più saggi e potenti hanno maggiori probabilità di conoscere la risposta alle domande dei mortali, anche se non è detto che siano intenzionati a rivelarle, specie a incantatori che non mostrano alcun tipo di venerazione o rispetto nei loro confronti. L'incantatore può porre una domanda al round, e il numero di quesiti totali dipende dal livello della divinità contattata, che determina anche le probabilità che la divinità conosca la risposta, che sarà sempre una singola parola appropriata alla domanda posta (ad esempio "sì", "no", "domani", "Thyatis", "Bargle", ecc.). Se il quesitante non è un fedele della divinità però, questa c'è una probabilità pari a 50% meno il livello dell'incantatore che l'immortale rifiuti di rispondere (tirare ad ogni domanda).

L'incantatore decide quale immortale contattare in base a quelli conosciuti, e il DM deve considerare il livello della divinità (si vedano i manuali *Wrath of the Immortals* o *Codex Immortalis*) per sapere che tipo di responso darà (se conosce la risposta e sarà sincero o meno) e se l'incantatore impazzirà, come mostra la Tabella 2.7. Il DM ha sempre la facoltà di

decidere autonomamente se rivelare qualcosa o meno ai giocatori, ignorando i tiri percentuali, in base alle esigenze della sua campagna. La probabilità di impazzire viene controllata una sola volta appena il contatto si stabilisce, mentre le altre probabilità devono essere controllate per ogni risposta. Se il personaggio impazzisce, la sua Intelligenza si riduce a 2, ma ritrova automaticamente il senno dopo un numero di giorni di riposo pari al livello dell'immortale contattato; le magie *cura mentale* o *guarigione* possono risanarlo subito, ma solo se il sacerdote è di livello uguale o superiore alla divinità.

Tab. 2.7 – Risultato del *Contattare Piani Esterni*

Livello divinità	N° quesiti	Impazzire* (d%)	Conoscere (d%)
1-5	1	10	40
6-10	2	15	45
11-15	3	20	50
16-20	4	25	55
21-25	5	30	60
26-30	6	35	65
31-35	7	40	70
36	8	50	80

* le probabilità di impazzire diminuiscono del 2% per ogni livello dell'incantatore superiore al 25°.

CONTROLLARE GIGANTI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 4 giganti di una specie

Durata: concentrazione

Permette di controllare sino a 4 giganti visibili della specie indicata dall'incantatore. Ogni vittima può effettuare un TS Mente per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi e ritentare di controllarla nel round successivo, ed è concesso un tentativo al round sin quando la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, eccezione fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi e non può controllare più di 4 giganti per volta, ma può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad un altro.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CREARE LEGNO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume max di 45 mt.cu. di legno

Durata: permanente

Crea legno per un volume massimo pari a 45 metri cubi, le cui misure lineari sono decise dal mago (casa da mt 10x5x3h con pareti spesse 30 cm, oppure un muro di 9x5x1 mt, ecc.), a partire da una massa di legno di almeno 10 kg. Il tempo impiegato varia da 1 round a 12 turni, asseconda della complessità della forma: un muro lineare richiede un round, una scala si crea in un turno, mentre una forma più complicata che combaci con una superficie irregolare (come la chiglia di una nave) potrebbe richiedere fino a 12 turni; spetta al DM stabilire il tempo impiegato per creare il volume desiderato.

L'incantatore può produrre solo legno dello stesso tipo della massa iniziale a sua disposizione (che deve essere omogenea). Il legno creato è sempre un pezzo unico di forma semplice e senza parti mobili. Si può usare una seconda volta l'incantesimo su una creazione precedente per darle una for-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

ma più complessa o per ottenere sculture e opere d'intarsio (se l'incantatore possiede l'abilità artistica di *Intarsio*); spetta sempre al DM decidere quanto tempo impiega il mago in quest'operazione (da 1 a 12 turni). Quando è soddisfatto del risultato, il mago usa l'incantesimo una terza volta per fissare la forma definitivamente: a questo punto non è più possibile modificare la creazione.

Il legno prodotto deve poggiare su una superficie solida e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido. L'incantatore può lasciare un'estremità grezza per aggiungere altro legno con un'applicazione successiva di questa magia, senza che si noti alcun tipo di saldatura o che vi siano punti deboli dove i due incantesimi si uniscono; questo viene fatto solitamente per creare imbarcazioni, edifici o altre strutture di legno destinate a resistere alle sollecitazioni.

Una struttura di legno creata con questo incantesimo ha CA 7 e Punti Danno o Punti Strutturali appropriati alle dimensioni della creazione (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

CREARE MOSTRI COMUNI

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 DV di mostri per livello

Durata: 6 turni

Crea 1 DV per livello di creature conosciute dal mago che svaniscono dopo un'ora o prima se uccise o dissolte magicamente. Esseri umanoidi si materializzano equipaggiati con un'arma e un'armatura leggera o media tipica della specie, e questi oggetti scompaiono immediatamente se abbandonati. Le creature possiedono abilità generali tipiche della propria razza (ad esclusione di Conoscenze, Scienze ed Artigianato), comprendono sempre gli ordini del mago e gli obbediscono al meglio delle proprie capacità, tipiche di un individuo adulto, eseguendo anche ordini suicidi.

L'incantatore può creare con una sola applicazione razze diverse con capacità speciali minime (con al massimo un asterisco vicino al nome) e con questo incantesimo può controllare un numero massimo di Dadi Vita di esseri pari al proprio livello (esseri con un asterisco aumentano i propri DV di 5 punti ai fini di questo conteggio); ulteriori tentativi di creare mostri oltre tale limite falliscono.

Esempio: un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti o coboldi (1/2 DV a testa); oppure 15 goblin o orchetti (1 DV); oppure 4 gnoll (2 DV) e un grifone (7 DV); o 5 cinghiali (3 DV ognuno); o 3 orchi (4 DV) e un ipopogrifo (3 DV); o un troll (6* DV) e una pantera (4 DV); o una viverna (7* DV) e un lupo nero (3 DV).

Quest'effetto non può essere reso permanente su un oggetto, e se una delle creature viene resa oggetto di una *permanenza*, essa invecchia normalmente e ha bisogno di nutrimento per sopravvivere, e se progredisce con livelli di classe, il suo livello/DV complessivi contano ai fini del limite di DV controllabili dal suo creatore con questo incantesimo.

CREAZIONE MINORE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: oggetti di 50 mon x liv., valore max 50 m.o.

Durata: permanente

Concentrandosi per un minuto il mago crea liquidi comuni, cibo, tessuto, cuoio, legno dolce, terracotta, cristallo e altri materiali delicati, ma non pietra, metallo e simili materiali duri, né oggetti dotati di parti meccaniche. Ogni applicazione crea una quantità permanente di materiali pari a 50 monete di ingombro (2,5 kg) per livello del mago e del valore massimo di 50 m.o. in totale. Alcune applicazioni sono:

- una razione giornaliera di cibo (razioni standard) e acqua coi relativi contenitori per livello;
- vestiti e calzature;
- finimenti e borse per cavalcature;
- mobili per la casa;
- stoviglie non metalliche e vasellame da cucina;
- armi e scudi di legno (5% rottura ad ogni colpo).

L'incantesimo è particolarmente utile se usato in abbinamento all'abilità di artigianato corrispondente al materiale da produrre. Se il personaggio non sa cucinare, per esempio, può certamente creare del cibo, ma sarà di qualità mediocre (mentre se possedesse l'abilità *Arti domestiche* potrebbe preparare delle leccornie). Se non sa cucire o tessere, creerà vestiti sformati o brutti. Se non sa nulla dell'arte del ciabattino, le scarpe create saranno piuttosto scomode. Tuttavia, il mago può creare il materiale seguendo i consigli di un esperto del settore che sia presente per aiutarlo e coadiuvarlo: in tal caso il tempo impiegato per la creazione è 1 turno, ma il risultato finale sarà sicuramente migliore.

DARDO FATALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un proiettile

Durata: 3 turni o fin quando non va a segno l'attacco

Associa un potere distruttivo ad un proiettile di qualsiasi tipo. Il potere permane per 3 turni sul proiettile, ma perde questa capacità dopo aver colpito un bersaglio, quando si verifica un effetto predeterminato dal mago scelto tra collasso, stillicidio o veleno.

Avvelenamento: il proiettile si trasforma in serpente non appena colpisce il bersaglio, e oltre ai danni standard la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo a -2 per evitare di morire in 1d4 round a causa dell'avvelenamento.

Collasso: l'incantatore deve scegliere una specifica classe di nemici per il dardo tra le seguenti: animali, bestie fantastiche, costrutti, demoni, diavoli, draghi, elementali, fate, giganti, insettoidi, melme, mutaforma, non-morti o umanoidi di una specie precisa. Una vittima ferita dal dardo, oltre a subire i danni standard, deve fare un favorevole TS Corpo per evitare di morire sul colpo: gli esseri viventi subiscono un collasso cardiocircolatorio, mentre elementali, melme, non-morti e costrutti vedono estinguersi l'energia che li anima.

Stillicidio: il proiettile penetra in profondità e oltre ai danni standard lascia aperta una ferita da cui fuoriescono fluidi ed essenze vitali. A partire dal round successivo, la vittima perde 3 Punti Ferita al round, e questo stillicidio continua sino a che la vittima non muore o viene guarita con un incantesimo di *cura ferite gravi* o più potente, che annulla lo stillicidio ma non fa recuperare Punti Ferita. Le creature non-morte e i costrutti sono totalmente immuni a questo effetto.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

DÉJÀ-VU

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un qualsiasi essere

Durata: 24 ore

Il beneficiario ha una fugace visione del futuro come se avesse già vissuto una particolare scena, e può anticipare ciò che accadrà subito dopo. L'effetto del *déjà-vu* rimane latente per 24 ore, durante le quali il personaggio può decidere di attivare il potere in qualsiasi momento (azione gratuita): a quel punto il *déjà-vu* si manifesta e la magia termina. L'effetto del *déjà-vu* può essere scelto tra i seguenti: realizzare automaticamente un TxC, un TS Riflessi, o una prova di Destrezza.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

DEMENZA PRECOCE

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: un qualsiasi incantatore
 Durata: permanente

L'Intelligenza di un incantatore viene ridotta a 2 punti se non realizza un favorevole TS *Mente* a -4; la magia colpisce solo chi è in grado di evocare incantesimi (arcani o divini). Una vittima della demenza non può più ricordare, né pensare, né parlare correttamente o comprendere gli altri, e diventa un analfabeta smemorato, incapace di usare qualsiasi incantesimo. Gli effetti della *demenza precoce* sono permanenti finché rimossi con *cura mentale* o *guarigione*.

DISSOLUZIONE *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: area 270 mq di roccia o fango profonda 3 mt
 Durata: permanente

Trasforma roccia grezza in una massa di fango molle. L'incantatore decide le dimensioni della zona (6 m x 45 m, 9 m x 30 m, ecc.) entro i limiti dell'area d'effetto, ma non può influenzare costruzioni composte di mattoni o di blocchi di roccia o pietra lavorata, ed è pertanto inefficace contro le fondamenta degli edifici. Gli esseri all'interno della zona di *dissoluzione* sprofondano fino alla vita, subendo una penalità di 2 punti a TxC, CA e TS *Riflessi* e riducendo la velocità di movimento a 1,5 mt al round. Se non riescono a volare o a farsi trascinare fuori, affondano di 30 cm ogni round in cui si muovono e rischiano di morire soffocati se restano sommersi (v. regole sul soffocamento).

Se la magia è indirizzata contro il soffitto di una caverna, lo fa crollare e la colata di fango causa 8d6 danni a coloro che si trovano sotto, dimezzabili con un favorevole TS *Riflessi*.

Se l'incantesimo è indirizzato contro un essere fatto di roccia o pietra (come un golem di pietra), un favorevole TS *Corpo dimezza* i Punti *Ferita* correnti e rallenta la creatura (v. *lentezza* di 3°) fino a che non è riparata con mezzi magici o con *indurire*, mentre se il TS fallisce l'essere è distrutto.

L'incantesimo inverso, *indurire*, trasforma lo stesso volume di fango in roccia. Esseri immersi nel fango devono effettuare un favorevole TS *Riflessi* a -4 per evitare di restare stritolati a morte; se il TS riesce, significa che il soggetto è stato capace di issarsi fuori prima che fosse troppo tardi.

DISTORSIONE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: 10 mq per livello
 Durata: 2 turni per livello

Altera lo spazio entro l'area d'effetto dinnanzi al mago, se usato in un ambiente composto esclusivamente di un tipo di elemento: sottoterra, sott'acqua, in aria, nella lava o in uno dei piani elementali. L'alterazione è fissa e decisa dal mago tra le opzioni seguenti: aumentare o ridurre le distanze in una direzione precisa. Chiunque entri nell'area della distorsione ha diritto ad effettuare una prova di *Saggezza* per accorgersi che qualcosa non quadra, ma questo non permette di resistere ai suoi effetti.

Aumentare le distanze: gli individui che transitano entro l'area influenzata dall'incantesimo percorrono un terzo della distanza normalmente coperta (ad esempio, un corridoio sotterraneo lungo normalmente 100 metri diventa lungo 300 metri, e quindi si attraversa nel triplo del tempo).

Ridurre le distanze: per ogni metro percorso all'interno dell'area d'effetto, l'individuo percorre in realtà 3 chilometri

nello spazio normale (ad esempio, se l'area influenzata è di 100 metri, gli individui al suo interno si spostano in effetti di 300 chilometri in una determinata direzione).

Per distorcere lo spazio, l'incantatore in pratica evoca un elementale del tipo adatto al luogo in cui la magia avrà effetto, che diventa il vettore fisico attraverso cui la *distorsione elementale* avrà luogo. L'elementale si espande attraverso l'area d'effetto per aumentare le distanze e rallentare chi vi transita, oppure si condensa per diminuire lo spazio e facilita il passaggio al suo interno per la durata della magia.

Esempio: sottoterra un elementale della terra va ad occupare l'area d'effetto dell'incantesimo creando un tunnel, e forma appigli o scalini in base alla pendenza e alla direzione del tunnel per facilitare il passaggio, oppure crea angoli e buche per distrarre chi transita dal percepire che le distanze sono aumentate. In aria invece un elementale dell'aria crea una breccia tubulare in cui il vento trasporta velocemente coloro che vi entrano o ne rallenta l'avanzata, e così via.

L'incantesimo rende possibile avanzare attraverso l'area d'effetto (che sia sotto terra, sott'acqua, nella lava o in aria), ma non protegge dagli effetti deleteri dell'elemento in cui si transita (ad esempio camminando nella lava o sott'acqua si rischia di morire ustionati o affogati, se si arriva ad altezze povere di ossigeno si rischia di svenire, e se si passa attraverso sacche di gas nocivi si rischia la morte).

Qualsiasi azione o magia che danneggia l'area di transito fa crollare il tunnel dal punto in cui è stato provocato il danno in avanti e fa tornare l'elementale ferito alla forma normale. In questo stato l'essere è furioso ed assalirà chiunque si trovi davanti, a meno che l'evocatore non riprenda il controllo della creatura con una prova di *Carisma* o *Autorità* a -4, o tramite appositi incantesimi di controllo, e lo obblighi a ripristinare l'effetto nell'area interessata (sempre possibile finché la durata della distorsione non termina). Chiunque si trovi nell'area collassata deve effettuare un TS *Riflessi* per mettersi in salvo nella zona stabile, viceversa rischia di morire in base al luogo in cui si trova: se in aria o sulla lava precipita, sottoterra viene schiacciato, sott'acqua affonda.

L'incantesimo non permette di attraversare barriere planari o magiche di alcun tipo, né di attraversare lo Scudo del Mondo (la barriera di roccia anti-magia sepolta nella crosta mystarana che separa il mondo esterno da quello cavo), a meno che non sfrutti una breccia già esistente nello Scudo.

DOMINARE PERSONE

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: una creatura umanoide vivente
 Durata: 1 giorno ogni 2 livelli

Il mago controlla le azioni di un umanoide di taglia Media o inferiore. La vittima può opporsi con un favorevole TS *Mente* a -2, ma se fallisce rimane controllata per la durata dell'effetto, finché non viene spezzato magicamente o il dominatore non muore. La vittima può sempre opporsi con TS a ulteriori tentativi di dominio e se ha una Forza di Volontà (somma di Intelligenza, Saggezza e Carisma) uguale o superiore al dominatore, può fare un TS per liberarsi ogni 24 ore.

Concentrandosi sul soggetto dominato, l'incantatore percepisce le sue sensazioni ed emozioni (ad esempio se ha freddo, ha paura, prova dolore, è sveglio o stanco) ma non legge i suoi pensieri, e finché restano sullo stesso piano può inviargli comandi telepatici per costringerlo ad agire nei limiti delle sue capacità; se la vittima non comprende il linguaggio del mago, egli potrà impartire solo questi comandi di base: Attacca [qualcuno], Segui [qualcuno], Vai a [luogo], Ferma, Zitto e Nasconditi.

Una volta impartito un ordine, la creatura dominata continua ad eseguirlo ignorando tutte le altre attività ad eccezio-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

ne di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare e dormire) fino al completamento dell'incarico (se possibile) o alla variazione dell'ordine.

La vittima non eseguirà mai un'azione che comporta morte certa (es. sgozzarsi) e può opporsi a ordini contrari alla sua natura vincendo una Prova di Volontà contro il mago (1d12 + mod. Int + Sag + Car): se riesce agisce liberamente ma non annulla il dominio, se fallisce esegue l'ordine. La vittima considera gli ordini ricevuti come pensieri propri e non si rende conto di agire sotto un influsso esterno, tuttavia ricorda ogni azione compiuta e al termine dell'effetto potrà intuire di essere stata manipolata con una prova di Intelligenza.

Il numero di creature che può assoggettare alla sua volontà con questo incantesimo è pari al bonus di Carisma del mago più una (minimo almeno una); per dominarne altre deve abbandonare il controllo su una di quelle già influenzate.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVOKA ELEMENTALI

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un elementale

Durata: concentrazione

Evoca un elementale del piano prescelto, che esegue ogni ordine impartitogli telepaticamente dall'evocatore (comunicazione non bidirezionale) in base alle proprie capacità (come trasportare oggetti o persone, attaccare un bersaglio, sorvegliare una persona o un luogo, ecc.). Il mago può evocare l'elementale solo in presenza di una concentrazione sufficiente dell'elemento corrispondente che funga da portale: almeno 10 metri cubi di terra, aria o acqua, il fuoco di un falò o di un focolare. L'evocatore mantiene il controllo sulla creatura finché resta concentrato su di essa, ma se la concentrazione viene interrotta o l'essere esce dal raggio d'azione, il controllo svanisce e l'elementale tenterà subito di uccidere l'evocatore, attaccando anche chiunque si frapponga tra lui e il suo bersaglio. La creatura può essere rimandata indietro con un incantesimo di *dissolvi magie*, con una *distruzione del male*, con *esilio* o *bandire*. L'elementale torna automaticamente al piano a cui appartiene se l'evocatore muore, se viene ridotto a PF negativi o se chi lo sta controllando lo desidera, ponendo fine all'incantesimo.

Tutti gli elementali evocati hanno le seguenti statistiche:

CA: 0	DV: 12	PF: 96	TS: G12	AM: Neutrale
Nr Attacchi: 1 pugno (colpisce come arma +2)				
Danni: 3d6+4 + speciali				
Caratteristiche: Forza +4, Costituzione +3, tutte le altre +0.				
Difese: immune alle armi normali, al veleno, ai colpi critici, al soffocamento e ad attacchi portati sfruttando la forma normale del proprio elemento.				

Elementale dell'Acqua: appare come onda alta 30 cm e larga 60 cm per DV con la cresta spumosa e un paio di macchie più scure simili a occhi.

Movimento: 18(6) camminando o 72(24) nuotando.

Speciali: infligge +1d8 danni a creature in acqua e spegne fuochi di grandi dimensioni o inferiori.

Riceve danni doppi da elementali dell'aria (TS Corpo per subire danni normali) e danni minimi da elementali del fuoco.

Elementale dell'Aria: appare come tromba d'aria alta 60 cm e di diametro 30 cm per DV con tre aree di gas più scuro e denso simili a occhi e bocca.

Movimento: 108(36) volando

Speciali: infligge +1d8 danni a creature in volo e fa cadere esseri con 2 DV o meno (TS Riflessi evita).

Riceve danni doppi da elementali della terra (TS Corpo per danni normali) e minimi da quelli dell'acqua.

Elementale del Fuoco: appare come una colonna di fiamme alta e larga 30 cm per DV, con due fiamme bluastre come occhi e braccia di magma.

Movimento: 36(12) camminando.

Speciali: infligge +1d8 danni a creature del gelo e incendia (TS Riflessi evita, altrimenti 1d6 danni al round finché non si spegne il fuoco).

Riceve danni doppi da elementali dell'acqua (TS Corpo per danni normali) e danni minimi da elementali della terra, non può attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

Elementale della Terra: appare come un umanoide di terra e pietrisco alto 30 cm per DV, con un paio di gemme per occhi e una fessura per bocca.

Movimento: 18(6) camminando, 6 mt/rnd passando attraverso terra o sabbia (no pietra).

Speciali: infligge +1d8 danni a creature a terra e può scavare tunnel nella terra o nella sabbia a 6 metri al round.

Riceve danni doppi da elementali del fuoco (TS Corpo per danni normali) e danni minimi da quelli dell'aria, e non può attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

FIAMMA PURIFICATRICE

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Un proiettile infuocato parte dal dito dell'incantatore e si dirige in linea retta verso un punto visibile entro 72 metri, scoppiando una volta giunto a destinazione. L'esplosione è una sfera di fiamme del diametro di 12 mt, che danneggia esclusivamente una specifica razza di nemici scelti dal mago (ad esempio orchi, goblin, umani, draghi dorati, vampiri, golem di pietra, ecc.) e causa 1d6 danni per livello (max 20d6), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi, senza effetti deleteri per gli oggetti ed esseri di altre specie presenti nell'area.

FORMA ELEMENTALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario ha la capacità di trasformarsi in una creatura elementale del tipo scelto con DV non superiori al livello del mago (max 20 DV al 20°), acquisendo le immunità e i punti deboli dell'elementale, le caratteristiche fisiche migliori (For, Des, Cos), i suoi attacchi, inclusi THAC0 e danni (colpisce come arma +1 ogni 6 DV) e le capacità di movimento, mentre restano invariati i PF, i TS e il resto delle caratteristiche. Concentrandosi il soggetto può passare dalla forma elementale a quella normale o viceversa una volta al round fino al termine della magia, ma in *forma elementale* non può usare incantesimi né il suo equipaggiamento, che viene inglobato nel corpo, anche se continua a beneficiare di bonus dati a CA e TS da eventuali oggetti di protezione indossati.

FORZA TAURINA *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Il punteggio di Forza del beneficiario diventa immediatamente di 18 punti per la durata della magia; non ha alcun effetto su creature che abbiano Forza 18 o superiore.

L'incantesimo inverso, *debolezza*, riduce a 3 il punteggio di Forza della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono, se questa fallisce il TS Corpo a -2).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FRANTUMARE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: 3 mt.cu. di materia inerte
 Durata: istantanea

Distrugge un bersaglio visibile composto di materia inerte (come metallo o leghe metalliche, pietra di ogni tipo, legno morto, ecc.) di volume massimo pari a 3 metri cubi; se è più grande, l'incantesimo non riesce ad intaccarlo. Il bersaglio deve effettuare un TS Distruzione (oggetti magici beneficiano di +5 al TS, costrutti e artefatti sono immuni): se il TS fallisce viene frantumato in mille pezzi, viceversa se il TS riesce un oggetto comune perde metà dei Punti Danno totali, mentre un oggetto magico o di materiali speciali ignora l'effetto.

FRUSTA DI VENTO

Scuola: Invocazione
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: un bersaglio
 Durata: 1 round per livello

Crea una frusta invisibile fatta di vento che esce dalle dita dell'incantatore una volta al round e causa 2d6+6 danni taglienti, emettendo anche un sibilo acuto che assorda per 1 turno la vittima se questa non effettua un favorevole TS Corpo. La frusta è considerata un'arma magica +3 per capire quali creature è in grado di danneggiare e colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro 18 metri su cui si concentra il mago. La frusta non può essere bloccata o deviata, né l'incantatore può essere disarmato, ma può essere distrutta se la magia viene dissolta. Se non si concentra per scagliare la *frusta di vento*, il mago è libero di agire normalmente.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

FULMINE OSCURO

Scuola: Invocazione
 Raggio: 54 metri
 Area d'effetto: fulmine largo 1,5 metri e lungo 18
 Durata: istantanea

Crea un fulmine di energia oscura lungo 18 mt e largo 1,5 mt, che parte da un punto entro 54 metri e colpisce automaticamente un bersaglio. Gli esseri che si trovano sulla sua traiettoria subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (max 20d6) e subiscono cecità permanente; ogni vittima può effettuare un TS Riflessi a -2 per dimezzare i danni e ridurre la cecità ad un solo round.

FUOCO D'ASSEDIO

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 108 metri
 Area d'effetto: una macchina d'assedio ogni due livelli
 Durata: 12 ore

Il mago rende più letale una macchina d'assedio ogni due livelli di esperienza, scelte tra quelle presenti. Con macchina d'assedio si intendono pezzi d'artiglieria quali baliste, catapulte, trabucchi e altri ordigni meccanici analoghi (sono escluse torri d'assedio, arieti, e così via). Tutti i macchinari potenziati scagliano i colpi con maggiore precisione (bonus di +4 al Tiro per Colpire); se vengono utilizzate le regole per gli assedi, il bonus al VB garantito da ciascun pezzo d'artiglieria viene aumentato di 4 punti. Le armi d'assedio incantate non funzionano da sole, ma devono essere caricate e manovrate da artiglieri ed essere dotate di munizioni. La magia non è cumulabile per aumentare i bonus ad ogni pezzo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

GIARA MAGICA

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: una creatura vivente
 Durata: speciale

L'anima del mago abbandona il suo corpo e viene trasferita in un oggetto inanimato predeterminato (denominato "giara") entro il raggio d'azione. Finché resta nella giara il mago avverte la presenza di esseri entro il raggio d'azione, distinguendoli solo in base alla loro forza vitale (DV o livelli), e una volta ogni round può prendere possesso di un essere vivente (esclusi non-morti e costrutti). Se il bersaglio effettua con successo un TS Magia, il tentativo fallisce e quel soggetto è immune alla possessione per 24 ore. Se il TS della vittima fallisce, il suo corpo viene posseduto dallo spirito del mago e passa sotto il suo controllo, mentre la forza vitale della vittima si trasferisce nella *giara magica*. Un incantesimo di *distruzione del male* concede alla vittima un nuovo TS Magia per riprendere possesso del suo corpo, e se riesce lo spirito dell'incantatore torna nella *giara magica*; usare *dissolvi magie* contro il corpo posseduto invece, non serve a scacciare lo spirito del mago che lo occupa.

L'incantatore è in grado di muoversi e parlare normalmente nel nuovo corpo, ma non può usare capacità magiche o sovranaturali, né competenze di classe della vittima e nemmeno le proprie finché mantiene la possessione (non può quindi usare incantesimi né capacità marziali o furtive). Egli però guadagna le caratteristiche fisiche (CA, Punti Ferita, punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione, capacità di movimento) e le immunità naturali del corpo posseduto, e conserva i propri TS, THAC0 e il numero di attacchi, i suoi ricordi, l'Allineamento, le capacità mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma), le sue conoscenze (inclusa la maestria nelle armi) e tutte le sue abilità generali; se poi rimane nel corpo ospite abbastanza a lungo (1 settimana per proprio livello), riuscirà ad entrare in simbiosi con esso e a riguadagnare tutte le sue capacità di classe; la simbiosi ottenuta in tal modo è limitata ad un solo corpo per volta.

Finché resta nella giara, l'incantatore non necessita né di cibo, riposo o aria, anche se per ogni anno trascorso al suo interno senza possedere un corpo fisico deve effettuare un favorevole TS Mente o perdere 1 punto di Saggezza rischiando di perdere il senno. Il corpo dell'incantatore rimane inerme e insensibile agli stimoli esterni finché la sua anima non torna ad abitarlo, e se l'assenza si protrae a lungo rischia di morire di inedia o di vecchiaia. L'incantesimo ha termine quando lo spirito dell'incantatore torna ad unirsi al suo corpo.

Se il corpo posseduto dal mago viene ucciso, lo spirito della vittima muore e quello dell'incantatore torna nella *giara magica*. Se il corpo originale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la *giara magica* quando vi fa ritorno, fintanto che non prenderà possesso di un altro corpo. Se la *giara magica* viene distrutta fisicamente, o se *dissolvi magie* viene usato con successo contro la giara, l'incantesimo cessa e ogni anima torna nel corpo originale, ovunque sia; se le condizioni del corpo sono irreparabili (es. smembrato, decapitato, eviscerato, trafitto, ecc), il soggetto muore sul colpo.

IMMAGINE PERSISTENTE

Scuola: Illusione
 Raggio: 10 metri per livello
 Area d'effetto: una creatura max H con DV ≤ a livello mago
 Durata: 24 ore

Crea un'illusione visiva, tattile e uditiva di una creatura di taglia enorme o inferiore con DV uguali o inferiori al livello del mago. L'illusione deve essere ancorata ad un luogo fisso oppure a una persona (non necessariamente il suo creato-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

re), e svanisce se si allontana oltre il raggio d'azione rispetto al punto o alla persona a cui è stata ancorata. L'*immagine persistente* svanisce al termine della durata, se viene dissolta magicamente o distrutta azzerando i suoi PF; se il creatore lo desidera può mantenere attiva l'immagine usando nuovamente l'incantesimo prima del termine naturale.

La creatura ha CA e caratteristiche fisiche dell'originale, ma solo metà dei PF standard, non possiede livelli di classe e ha caratteristiche mentali medie, sfrutta il THACO e gli attacchi naturali dell'essere imitato che infliggono danni dimezzati, mentre i danni sono interi se usa armi reali. Anche se non dispone delle immunità né dei poteri speciali dell'originale, non necessita di riposo né di cibo, rigenera i danni subiti al ritmo di 1 PF all'ora e può essere guarita magicamente. L'immagine ha una propria fisicità, produce odori e suoni tipici della creatura replicata e reagisce in base agli ordini ricevuti dal creatore secondo il compito per cui è stata creata:

- **Difesa:** attacca chiunque tenti di danneggiare il bersaglio da difendere. Nessuno può toccare il bersaglio od oltrepassare il punto da difendere senza un'autorizzazione esplicita del mago, viceversa ogni tentativo provoca la reazione dell'immagine che assale il malintenzionato. L'immagine non perde mai di vista ciò che deve proteggere, non ha ricordi, non può parlare e pensa solo a svolgere il suo compito di custode. Quando non combatte, l'illusione resta ferma e in silenzio; se associata ad una creatura, la segue in silenzio a distanza prestabilita.
- **Finzione:** imita un essere che l'incantatore abbia visto, replicandone aspetto e voce, per interpretare una parte con dialoghi semplici preparati dal mago. La recita non può essere troppo complessa, le frasi semplici e limitate, le azioni non possono essere d'attacco, e se viene associato ad una persona continua a seguirla recitando in base alle istruzioni restandole alle calcagna.
- **Servitù:** compie lavori servili per conto del padrone o di chiunque altro venga autorizzato dal padrone a darle ordini, tra le mansioni possibili c'è mantenere ordine nelle zone in cui può entrare (rimettendo a posto le cose nella maniera in cui è stata programmata), servire pietanze o bevande secondo le istruzioni (ma non è in grado di prepararle), annunciare l'arrivo di ospiti in base ai nominativi uditi, trasportare oggetti solo in zone dove si sia recata in precedenza in compagnia del creatore.

IMPOSIZIONE

Scuola: Ammalimento
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: speciale

Costringe una creatura a rispettare una certa regola o ad eseguire un compito che gli impone l'incantatore, pena una pesante punizione. L'incantesimo è efficace su qualsiasi essere (inclusi non-morti e costrutti) capace di comprendere il mago, ma la vittima può evitare l'*imposizione* con un favorevole TS Magia a -4; la magia fallisce automaticamente se implica un'azione palesemente suicida (ad esempio gettarsi nella lava o lasciarsi sgozzare). Alcuni dei compiti che possono essere affidati alla vittima sono: rispettare una determinata legge, uccidere un mostro, recuperare un prigioniero o un oggetto, evitare di parlare con qualcuno o di ricordare qualcosa, e così via. La vittima è succube dell'*imposizione* fino al completamento dell'incarico (se il compito imposto ha un termine definito, come riportare al mago un oggetto), finché l'incantatore non dichiara decaduta l'*imposizione*, oppure la vittima non beneficia di una *liberazione* (5°) o la magia viene annullata con *distruzione del magico o desiderio* (9°).

Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnato riceve una maledizione che persiste finché non ubbidisce ai

termini dell'*imposizione*. Gli effetti della maledizione sono decisi dall'incantatore e possono essere di potenza doppia rispetto a una *maledizione* (4°), ma mai immediatamente mortali, anche potrebbero col tempo causare la morte del ribelle. Alcuni esempi sono il mutismo, la cecità, la demenza, la paralisi, la perdita di una capacità o potere magico, e così via.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

INCANTESIMO D'OMBRA

Scuola: Illusione
Raggio: variabile
Area d'effetto: variabile
Durata: variabile

Crea una versione quasi reale di un incantesimo di Invocazione di 4° livello o inferiore conosciuto o già visto dal mago, ma in caso di favorevole TS per ridurne gli effetti (se previsto), i danni sono ridotti ad un terzo anziché dimezzati.

INTERCETTA INCANTESIMI

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una pergamena o uno scudo
Durata: permanente

Incanta una pergamena o uno scudo per intercettare un incantesimo deleterio pronunciato per colpire il soggetto; è efficace anche contro magie divine, ma non contro poteri magici innati delle creature ed effetti di oggetti magici (eccetto pergamene incantate, che invece vengono intercettate). L'incantamento richiede due giorni, costa 4.000 m.o. ed è limitato a intercettare incantesimi fino a un livello inferiore rispetto a quello padroneggiato da chi esegue il rituale (max fino all'8°). Per funzionare l'oggetto deve essere impugnato e con un favorevole TS Magia a +4 come azione gratuita permette al suo possessore di ignorare gli effetti deleteri di un incantesimo subito, assorbito dall'oggetto che si ricopre di rune relative alla formula intercettata. Un incantatore che impugni l'oggetto comprende istintivamente la formula ivi contenuta e leggendola può attivare l'incantesimo, che scompare una volta usato e le cui variabili dipendono dal livello di chi ha scagliato la magia in origine. L'oggetto può intercettare un solo incantesimo al giorno e non può assimilarne altri finché la magia contenuta non viene utilizzata o dissolta.

INGANNO

Scuola: Illusione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto o una creatura
Durata: 24 ore

L'*inganno* ha effetti diversi se associato ad un oggetto o ad una creatura consenziente.

Oggetto: fa sembrare comune un oggetto magico, o abbinare all'oggetto un potere magico fittizio scelto dal mago. Un'analisi con mezzi comuni o con incantesimi divinatori di 5° livello o inferiore darà l'esito modificato dall'*inganno*, mentre magie divinatorie di almeno 6° livello hanno una probabilità del 50% di avere successo. I poteri attribuiti sono illusori e chi li usa ha diritto ad un TS Mente per smascherare la finzione; se il TS fallisce la vittima è convinta che l'oggetto funzioni o pensa di non aver trovato la formula corretta, ma può ritentare il TS se ottiene nuove evidenze.

Esempio: un personaggio tenta di usare un paio di stivali della levitazione fittizi, ma quando non si solleva dal suolo l'inganno è evidente; se il TS fallisce, crederà che qualche effetto della zona inibisca l'incantesimo. Un soggetto identifica una pozione fittizia come un filtro di guarigione, ma non potrà fare alcun TS fino a quando non la beve. Se la beve e il TS fallisce, il personaggio crederà di essere stato risanato, ma

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

i suoi compagni potrebbero avvisarlo che le ferite non si rimarginano, concedendogli un secondo TS.

Creatura: l'incantatore modifica l'informazione ottenuta magicamente su massimo quattro caratteristiche del beneficiario tra Allineamento, Livello, Punti Ferita, Razza, Classe, aure magiche, posizione, storia, poteri e aspetto (stesse limitazioni di *camuffamento*); solo un incantesimo di 6° livello o superiore può ottenere una lettura veritiera del soggetto. Applicazioni multiple di *inganno* permettono di alterare più caratteristiche contemporaneamente o di variare l'informazione. **Esempio:** per infiltrarsi nel covo degli elfi dell'ombra il mago Olorin usa *inganno* per camuffare il suo aspetto, la sua razza (elfo dell'ombra anziché umano), il suo livello (5° anziché 10°) e i suoi PF reali (16 anziché 30).

Dissolvere l'*inganno* presente sull'oggetto o sulla creatura annulla gli effetti della magia anche sulle sue vittime.

IPERVELOCITÀ

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un essere ogni 4 livelli

Durata: 1 turno

Rende i soggetti scelti dal mago più veloci e potenti in battaglia, e influenza qualsiasi creatura (inclusi non-morti, costrutti e melme di qualsiasi genere). Ogni beneficiario triplica la propria velocità di movimento, guadagna un attacco aggiuntivo alle stesse condizioni del primario e un bonus di +3 a Iniziativa, TxC e CA. L'*iper velocità* tuttavia sottopone il soggetto ad un rapido decadimento di ossa e muscoli ed egli deve fare un TS Corpo: se riesce perde 1 PF al minuto, se fallisce perde 1 PF ogni 2 round; il soggetto può tuttavia porre fine all'effetto anche prima del termine dell'incantesimo.

L'effetto non può essere reso permanente e se combinato con *velocità* si applicano solo gli effetti di *iper velocità*.

LIBERTÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: fino a 4 esseri

Durata: permanente

Rimuove la paralisi magica, quella causata da veleno, effetti di rallentamento (es. *lentezza*) o impedimenti esterni (es. corde, catene, ragnatele) su al massimo 4 esseri di qualsiasi specie, ma non ha effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti amputati, muscoli strappati).

LINGUA UNIVERSALE

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Permette al beneficiario di parlare con qualsiasi creatura dotata di linguaggio (inclusi animali e mostri, ma esclusi i vegetali), riuscendo a comprenderla e a farsi capire a sua volta. La magia permette di interloquire anche con più creature allo stesso tempo, seppure parlino idiomi diversi.

LUCCHETTO MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un passaggio o un oggetto apribile

Durata: 1 giorno per livello

Rende un passaggio invalicabile (una breccia o una sezione di un corridoio chiuso) o un oggetto apribile (come una borsa, una porta, un lucchetto, una cassa, ecc.) impossibile da violare per chiunque, ad eccezione del mago, che può attraversarlo o aprirlo normalmente. Chiunque altro cerchi di su-

perare il passaggio o aprire l'oggetto protetto dal *lucchetto magico* è respinto indietro da una forza magica insuperabile fino a che l'incantesimo termina o viene dissolto; l'uso di *scassinare* o simili magie è inutile contro il *lucchetto magico*.

MEMORIA

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un incantatore

Durata: 24 ore

L'incantatore recupera un qualunque suo incantesimo che abbia usato da non più di 1 turno. Questa capacità dura al massimo per 24 ore o fino a quando non viene usata per la prima volta. La magia non ha effetto per individui incapaci di evocare incantesimi o effetti magici innati.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

METAMORFOSI NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Consente al beneficiario consenziente di assumere l'aspetto e le caratteristiche fisiche di uno zombi (+1 al punteggio di Forza), mentre quelle mentali rimangono inalterate. Il soggetto cessa di respirare e sopporta meglio il dolore (non si deconcentra finché non subisce danni superiori alla sua Costituzione), e diventa immune al soffocamento, alla paralisi, al gelo, ai colpi critici, e al risucchio d'energia e di caratteristiche, ma è ancora vulnerabile a incantesimi di Annullamento, alla fame e alla fatica (e quindi al sonno). Se esposto a un veleno prima o dopo la trasformazione, i suoi effetti sono temporaneamente bloccati, e riprenderanno il decorso al termine della *metamorfosi necromantica*. Gli incantesimi che agiscono in modo specifico sui non-morti (come *distruggere non-morti*), hanno effetto sul soggetto, che però ignora tentativi di scacciarlo o comandarlo.

Il corpo del soggetto assume l'aspetto di un cadavere: la pelle sbianca, l'adipe sparisce e le carni si tendono mostrando le ossa sottostanti, ma l'abbigliamento e gli oggetti restano intonsi. Purtroppo, anche le giunture e i muscoli del soggetto perdono flessibilità, (Destrezza scende a 8 punti, movimento ridotto a 18/6 mt/rnd) ed egli perde sempre l'Iniziativa. Infine, a causa della trasformazione, il soggetto è costretto a cibarsi di carne cruda per sfamarsi (assumere altro cibo non placa la sua fame), anche se è in grado di controllarsi se non rimane in questa forma per più di 8 ore.

Chiunque osservi il soggetto della *metamorfosi necromantica* crede che si tratti di uno zombi, e persino i non-morti non lo attaccheranno a meno di non ricevere un ordine preciso. Se però il soggetto compie azioni non coerenti con la sua forma, gli osservatori potrebbero scoprire l'inganno con una favorevole prova di Intelligenza.

MOLTIPLICA IMMAGINE

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Il corpo del mago si scinde se viene ferito, evitando così qualsiasi danno. Quando viene ferito, il corpo del mago si divide in tante proiezioni laterali, riunendosi poi pochi istanti dopo nello stesso punto (mantenendo il verso e la direzione originale). L'incantesimo protegge solo da ferite ricevute da oggetti o esseri di dimensioni grandi o inferiori (ma non da autolesionamento) o da effetti la cui dimensione più grande non superi i 3 metri; in caso contrario, l'incantatore subisce

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

tutti i danni (es. la maggior parte delle armi non riesce a ferirlo, ma ci riescono una lancia di 4 metri, un masso o un incantesimo con area maggiore di 3 metri, come una *palla di fuoco* o un *fulmine magico*). L'effetto funziona contro un numero infinito di attacchi fintanto che l'incantesimo non cessa o il mago non lo interrompe, e per ogni sdoppiamento avvenuto nel round, egli perde uno dei suoi attacchi per quel round. Tuttavia, finché l'incantesimo è attivo, il mago non può evocare incantesimi direttamente, ma può usare oggetti magici.

Esempio: l'avversario del mago Felonius ha un'iniziativa migliore e lo colpisce una volta con la spada. Grazie a *moltiplicazione* non subisce danni, ma quando è il suo turno di combattimento può solo muoversi senza attaccare o usare magie. Se avesse agito per primo, avrebbe potuto attaccare e l'incantesimo l'avrebbe comunque protetto dal colpo nemico.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

MURO DI PIETRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: muro di 50 mq spesso 30 cm

Durata: permanente

Crea una parete di pietra verticale spessa 30 cm, le cui misure lineari sono decise dal mago entro un'area massima di 50 mq. La parete deve poggiare su una superficie stabile e piana, non aderisce perfettamente ad altre strutture e non può essere creata in spazi occupati da altri solidi. Il *muro di pietra* persiste fin quando non viene distrutto fisicamente: possiede CA 5 e 1 Punto Strutturale ogni 2 metri cubi di volume, ma è sufficiente causare 1 PS per aprire una breccia (v. Appendice G per capire come danneggiare un *muro di pietra*).

Concentrandosi il mago può far crollare il muro, infliggendo 10d8 danni alle creature entro 3 metri, dimezzabili con un TS Riflessi. Se il muro nel frattempo era stato danneggiato, ridurre i danni inflitti in maniera proporzionale ai PS persi (ad esempio un muro di 15 PS ridotto a 10 PS ha perso il 30% dei punti e causa solo 7d8 punti di danno se crolla).

NEBBIA MENTALE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di raggio 6 metri

Durata: 6 turni

Crea una foschia leggera (penalità di -2 a qualsiasi prova di *Percezione* al suo interno) che indebolisce la resistenza mentale di coloro che si trovano nell'area. La *nebbia mentale* infligge una penalità di -4 ai TS Mente e a tutte le prove di Saggiezza e di Intelligenza dei soggetti che restano dentro la nebbia (nessun TS ammesso per evitarlo), e la penalità permane per 1d6 round dopo esserne usciti. La nebbia non ostacola il movimento e può essere spazzata via in un minuto da un vento moderato (20-39 km/h) o in un round da un vento forte (40+ km/h), oltre che da un *dissolvi magie*.

NUBE MORTALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: nube larga 9 metri e alta 6 metri

Durata: 6 turni

Crea una nube di vapori grigiastri larga 9 metri ed alta 6 metri, che l'incantatore può spostare in ogni direzione alla velocità di 18 metri al round concentrandosi finché rimane entro il suo raggio d'azione, oppure si muove spinta del vento se l'incantatore non la guida. Tutti gli esseri viventi che vengono a trovarsi dentro la nube subiscono 1d4 danni per ogni round di permanenza, e ogni vittima deve effettuare un TS Corpo per evitare la morte istantanea per avvelenamento se

dotata di 7 DV/livelli o meno, oppure evitare lo stordimento per 1d4 round se di livello superiore. La *nube mortale* viene distrutta se incontra barriere d'acqua, vegetazione fitta o muri, o se magicamente dissolta, e non si può creare più di una nube nello stesso spazio per cumulare i danni.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

OBLIO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Uccide una creatura estinguendo l'energia che la anima. L'oblio causa 1d6 danni necrotici per livello (max 20d6), e se i PF del bersaglio vengono azzerati, il suo corpo cade a terra privo di vita. Occorre effettuare un TS Magia a -2 per contrastare l'incantesimo e in caso di successo la riduzione dei danni totali è totalmente casuale e determinata tirando 1d6:

Danni: 1-2. ridotti a 2/3; 3-4. dimezzati; 5-6. ridotti a 1/3

ONDA ELEMENTALE

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: arco lungo 5 metri

Durata: istantanea

Crea un'onda semicircolare di energia elementale del tipo scelto (aria, acqua, fuoco o terra) che parte dalle mani del mago e colpisce un bersaglio visibile. L'onda causa 1d6 danni per livello del mago, e produce un effetto secondario in base al tipo di onda creata (esseri immuni all'elemento che compone l'onda non subiscono danni né gli effetti secondari):

Onda di fuoco: ustioni e fumo causano cecità per 2d4 round; danni dimezzati e cecità per 1 round con TS Corpo.

Onda di gelo: ipotermia causa paralisi per 1d6 round; danni dimezzati e *lentezza* per 1 round con TS Corpo.

Onda di pressione: sordità per onda d'urto per 1 turno; danni dimezzati e sordità per 1 round con TS Corpo.

Onda di sabbia: stordimento per 2d4 round; danni dimezzati e -1 a tutti i tiri per 1d4 round con TS Corpo.

PELLE DI PIETRA

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Rende la pelle del beneficiario di color grigio, levigata e dura come pietra, dandogli CA naturale 5 e VA naturale 4 (riduce i danni subiti di 4 punti a ogni attacco). Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altre magie o capacità innate che garantiscono al soggetto CA o VA naturale: si applicano solo le condizioni migliori.

PENETRARE LE DIFESE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round per livello

L'incantesimo dimezza la percentuale di resistenza alla magia del bersaglio, riduce di un punto il bonus magico delle armi necessario per ferirlo e peggiora di 4 punti la sua Classe d'Armatura (ad esempio un vampiro può essere ferito da armi normali, sarà più facile da colpire e meno resistente alla magia). La vittima non può effettuare TS per opporsi, e la sua eventuale resistenza alla magia per negare l'incantesimo si considera dimezzata.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

PIOGGIA DI TERRORE

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 km

Area d'effetto: diametro di 1 km

Durata: 1 ora + 1 turno per livello

Crea un temporale nel giro di 1 turno, mentre se il cielo è già coperto da nubi, la pioggia comincia a cadere subito nell'area designata. L'incantatore può scegliere l'aspetto della pioggia di terrore in base al proprio livello (v. tab. 2.8).

Tab. 2.8 – Forma della Pioggia di Terrore

Livello	Tipo di pioggia
9°-10°	Acqua nera e grandine
11°-12°	Cenere e carboni ardenti
13°-14°	Sangue e ossa
15°-16°	Pipistrelli e ragni
17°+	Rospi e serpenti

Esempio: un mago di 16° potrebbe far piovere ragni e pipistrelli, o sangue e ossa, o lapilli, o grandine nera.

Le creature che piovono sono già morte e chiunque si trovi nell'area d'effetto allo scoperto subisce 1d4 danni per ogni round in cui rimane senza riparo. Inoltre, tutti gli esseri viventi che assistono alla pioggia e hanno 5 DV o meno devono effettuare un TS Mente o essere presi dal panico (penalità di -2 a tutti i tiri e alla CA e fuga immediata per 1d20 round) finché la pioggia continua; indipendentemente dai DV, qualsiasi animale è preso dal panico.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PORTA DI ROCCIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

L'incantatore può passare attraverso pietra e roccia portando con sé il suo equipaggiamento, ma nessun'altra creatura può servirsi del passaggio, che si richiude alle sue spalle subito dopo (persino stalagmiti e pareti si apriranno magicamente per permettere il suo passaggio). All'interno della roccia, l'incantatore procede sullo stesso piano senza poter scendere o salire e senza vedere dove si dirige.

L'incantatore può anche nascondersi dentro una roccia abbastanza grossa da contenerlo, che si apre e si richiude al suo comando: fin quando è dentro, non può vedere né udire ciò che accade fuori, anche se può uscire quando vuole; se però la magia viene dissolta o l'effetto termina prima di uscire, il mago muore schiacciato dentro la roccia.

POTERE ELEMENTALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

L'incantatore deve specificare da quale tipo di elemento vuole trarre energia tra aria, acqua, fuoco o terra. Da quel momento, il mago mantiene sopito per le successive 24 ore il *potere elementale*, che può attivare una sola volta concentrandosi e scegliendo uno dei quattro effetti seguenti:

1. evocare un elementale corrispondente da 8 DV, che resta entro 72 mt e ubbidisce ad ogni ordine finché il mago resta concentrato, mentre scompare non appena viene ucciso o dissolto o l'evocatore perde la concentrazione;
2. rimandare nel piano di origine una creatura elementale corrispondente all'elemento scelto, senza che l'essere possa opporsi con alcun Tiro Salvezza;
3. dissolvere gli incantesimi e gli effetti magici non permanenti dello stesso elemento (ad esempio, il *potere*

elementale del fuoco permette di dissolvere un *muro di fuoco* o una *trappola di fuoco*). L'effetto è analogo a *dissolvi magie*, ma senza possibilità di fallimento;

4. evocare un incantesimo tipico dell'elemento scelto tra:

Acqua: *Cono di gelo* (3°), *Muro di ghiaccio* (4°)

Aria: *Muro di vento* (4°), *Rombo di tuono* (3°)

Fuoco: *Muro di fuoco* (4°), *Palla di fuoco* (3°)

Terra: *Parete di roccia* (4°), *Pugno di roccia* (3°)

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SCARICA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 18 mt o 2 bersagli entro 36 mt

Durata: istantanea

Il corpo del mago si carica di energia elettromagnetica che può usare in due modi: come *esplosione elettrica* che parte dal suo corpo e colpisce tutti quelli che si trovano entro 18 metri (l'incantatore è immune alla scossa e può deciderne l'estensione), oppure come *fulmini direzionati* che partono dalle sue mani e colpiscono due bersagli visibili e distinti entro 36 metri, aggirando ogni ostacolo. Le vittime subiscono 1d6 danni per livello (max 20d6), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi, ma se il TS fallisce la vittima perde anche l'iniziativa nel round successivo.

SCHERMO OCCULTANTE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: sfera di raggio 3 mt

Durata: 8 ore

Impedisce a qualsiasi magia di scrutamento (come *occhio dello stregone* o *scrutare*), individuazione (come *localizzare specie* o *localizzare oggetti*) e raccolta di informazioni a distanza (come *divinazione*) dei primi quattro livelli di funzione in relazione al bersaglio protetto, che può essere un'area fissa, una persona o un oggetto, e a tutto ciò che si trova entro 3 metri da esso. Lo schermo rende l'area d'effetto inesplorabile per qualsiasi magia divinatória dei tipi summenzionati finché resta attivo, e ogni tentativo registrerà la presenza di una barriera insondabile, rendendo impossibile individuare chiunque si trovi al suo interno. L'incantesimo non interferisce con la vista o l'udito di chi si trova nelle vicinanze dell'area protetta, né coi sensi potenziati magicamente (come *vista rivelante*, *infravisione* o *vedere l'invisibile*).

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

SIMBOLO DI AMNESIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 12 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene attivato per la prima volta o dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano le creature viventi entro 12 metri. Gli incantatori dimenticano uno degli incantesimi memorizzati (scelto a caso tra quelli di livello più alto) fino al prossimo riposo, mentre le altre vittime dimenticano ciò che hanno fatto nell'ultima ora e sono spaesate per 1d4 round (-1 a tutti i tiri); non è ammesso alcun TS per evitare l'effetto.

SOGNO *

Scuola: Illusione
 Raggio: infinito
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: speciale

Invia un messaggio tramite i sogni ad una creatura addormentata vista di persona almeno una volta. Durante il rituale, l'incantatore entra in trance e il suo spirito appare nel sogno del destinatario, conversando con lui finché non pone fine alla magia e alla trance. Non importa dove si trovi il destinatario, se sta dormendo, la magia sfrutta il Piano dei Sogni o la Dimensione dell'Incubo per raggiungerlo ovunque sia, senza che questi possa contrastare il *sogno* (nessun TS concesso), viceversa l'incantatore si rende conto che il bersaglio non è raggiungibile e può scegliere se restare in trance in attesa che si addormenti, oppure terminare l'incantesimo. Fin quando resta in trance, il soggetto è inerme e inconsapevole di ciò che accade intorno a lui, e se il suo corpo viene ferito, la magia termina e l'incantatore si risveglia bruscamente.

Durante il *sogno* la comunicazione è bidirezionale e il sognatore ricorderà sempre quanto avvenuto in sogno al momento del risveglio. Alle domande poste dall'incantatore, il destinatario può rispondere direttamente o tramite visioni e alterazioni del sogno in cui sono immersi. Se il sognatore si rifiuta di rispondere o mente, deve effettuare una prova di Saggezza e in caso di fallimento l'incantesimo trae dal suo inconscio la risposta alla domanda dell'incantatore e la mostra in modo confuso o enigmatico (ad esempio se domanda al testimone di un assassinio chi ha commesso l'omicidio, potrebbe apparire la visione di una tigre che sbrana i suoi cuccioli per indicare un parente stretto). L'incantatore può anche mostrare al sognatore immagini che egli ha visto di persona, facendo apparire questi elementi come parte del sogno (ad esempio parlando di un drago che ha attaccato un villaggio, il mago può ricreare la visione dell'attacco o del drago).

L'incantatore partecipa al sogno nella forma e con gli oggetti indossati quando ha iniziato la trance, e se si tratta di un incubo, non può modificarne le visioni, ma può aiutare il destinatario a venirne fuori cooperando o usando incantesimi. Tutte le magie usate durante il *sogno* vengono eliminate da quelle memorizzate dall'incantatore, ma influenzano solo il mondo onirico, e non hanno effetto sui corpi dei sognatori.

L'incantesimo inverso, *incubo*, invia una visione terrificante alla vittima rendendole impossibile il riposo. La natura dell'*incubo* è a discrezione dell'incantatore, e la vittima deve effettuare un TS Mente: se riesce, sconfigge le sue paure dopo un'ora di sonno turbolento e potrà riposare per il resto della notte, anche se ciò impedisce il recupero dei PF dovuti al sonno. Se invece il TS fallisce, l'*incubo* dura per tutto il riposo, impedendo al soggetto di recuperare PF e dimezzando la capacità di memorizzazione degli incantesimi al risveglio (può usare metà delle magie per ogni livello o dei Punti Magia totali), e la vittima è talmente scossa che soffre temporaneamente la perdita cumulativa di 1 punto di Intelligenza e una penalità fissa di -1 ai TxC, TS e a qualsiasi prova di abilità o caratteristica. Se il punteggio di Intelligenza scende a 2 punti, la vittima impazzisce e può essere guarita solo tramite *cura mentale* o *guarigione*; se l'Intelligenza si azzerà, la vittima entra in coma e la sua mente si perde nella Dimensione dell'Incubo. In tal caso è possibile recuperarla solo con un *desiderio*, oppure raggiungendo lo spirito della vittima con *sogno* o con l'abilità *Viaggio Onirico*, e dopo aver sconfitto eventuali creature che l'abbiano intrappolato sarà possibile guidarlo nel suo corpo, dove si risveglierà solo grazie ad una *guarigione*. Per ogni giorno in cui riesce a riposarsi normalmente il soggetto recupera 1 punto di Intelligenza.

Incantesimi di protezione mentale impediscono di cadere vittima di *incubo* o *sogno*, mentre un *sonno ristoratore* (2°

clericale) neutralizza gli effetti di un *sogno* o di un *incubo*. L'effetto e il suo inverso non possono essere permanenti.

SUPPLIZIO EMPATICO

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: due creature
 Durata: 1 turno per livello

Lega empaticamente tra loro due soggetti diversi e qualsiasi ferita subita da uno viene duplicata sul corpo dell'altro (gli effetti positivi invece non vengono replicati); il *supplizio empatico* replica solo le ferite subite, mentre è escluso qualsiasi altro effetto (come charme, paralisi, demenza, ecc.). Se una delle due vittime fallisce il TS Magia o non si oppone all'effetto, il vincolo è automatico. L'effetto termina quando uno dei due soggetti muore, oppure la durata si esaurisce, oppure quando uno dei due subisce un tentativo efficace di dissolvere la magia. Se si usa nuovamente l'incantesimo per legare altre creature a uno dei soggetti iniziali, tutte saranno collegate dallo stesso vincolo (quindi se Abraxas è legato a Reinar e Virocha e Reinar subisce un danno, anche Abraxas e di riflesso pure Virocha ne subiscono le conseguenze).

Se il *supplizio empatico* viene associato alla *permanenza*, conta come magia permanente su tutti i soggetti interessati.

TELECINESI

Scuola: Trasmutazione
 Raggio d'azione: 36 metri
 Area d'effetto: peso in kg pari a (Int + Sag + Car) x livello
 Durata: 6 round + 1 round per livello

Consente all'incantatore di spostare bersagli visibili entro il raggio d'azione a 36 mt/rnd con la concentrazione. Il mago può influenzare diversi bersagli per un peso complessivo in kg pari alla somma di Intelligenza, Saggezza e Carisma moltiplicata per il suo livello (es. mago di 15° con Int 16, Sag 14 e Car 12 sposta 630 kg di bersagli). Le vittime non consenzienti possono resistere all'effetto con un favorevole TS Magia, mentre per trattenere oggetti impugnati o indossati è necessario un TS Riflessi; se il TS fallisce, non possono muoversi liberamente per attaccare, né gesticolare per evocare incantesimi, né manipolare oggetti finché restano nella morsa della *telecinesi*, ma possono parlare. Se l'incantatore perde la concentrazione, la morsa telecinetica cessa e i bersagli sono liberi di agire, ma finché dura la *telecinesi* il mago può tentare di riprenderne il controllo nel round successivo.

Se si usa la *telecinesi* per far sbattere una vittima contro una superficie dura, l'impatto causa 1d6 danni letali ogni 6 metri percorsi; se invece sbatte contro una superficie irta di punte, il danno raddoppia. Sfruttando la *telecinesi* si possono manovrare un totale di armi od oggetti pari al bonus Intelligenza per attaccare un singolo bersaglio: è necessario un solo TxC a cui si aggiunge il modificatore di Intelligenza (anziché Forza o Destrezza), un bonus pari a un quarto dei gradi di *Concentrazione* (arrotondando per difetto) e la media dei bonus magici delle armi (es. due spade normali e una lancia +3 danno un bonus di +1 al TxC, se ci fosse solo la lancia +3 il bonus sarebbe +3), senza considerare eventuali maestrie; se il TxC fallisce, tutti gli oggetti usati contro il bersaglio mancano il colpo. Se due o più esseri usano la *telecinesi* per controllare il medesimo bersaglio, una prova contrapposta di Volontà (1d12 + modificatore Int, Sag e Car) indica chi prevale ogni round in cui il duello telecinetico continua.

TELEPATIA

Scuola: Divinazione
 Raggio: speciale
 Area d'effetto: un essere pensante
 Durata: 1 turno per livello

L'incantatore può collegarsi telepaticamente con una persona di cui conosca l'aspetto e l'identità che si trovi sullo stesso piano di esistenza, o con una creatura intelligente visibile entro 36 metri la cui mente non sia magicamente schermata. L'incantatore deve concentrarsi per un round sul bersaglio scelto e il ricevente intuisce che qualcuno sta tentando di contattarlo telepaticamente, ma può interrompere il collegamento con un favorevole TS Mente, che impedisce alla *telepatia* di raggiungerlo per 1 ora. La *telepatia* non può essere bloccata da alcun materiale, e la *protezione mentale* non rende la vittima immune, ma dà un bonus al TS.

Una volta stabilito, il contatto dura finché l'incantatore rimane concentrato e i due soggetti si comprendono anche se parlano lingua diverse: il mago percepisce sempre i veri pensieri e le intenzioni del suo interlocutore, e può vedere qualsiasi immagine o ricordo affiori nella sua mente inclusi i sogni. Finché dura la *telepatia*, l'incantatore può concentrarsi per cambiare bersaglio una volta al minuto, ma può rivolgersi ad un solo interlocutore per volta, e la comunicazione si mantiene finché i due si trovano sullo stesso piano, e nessuno usa una magia di 5° livello o superiore per schermare la mente.

Finché si è impegnati attivamente nella conversazione telepatica non è possibile evocare incantesimi, anche se entrambi i soggetti sono coscienti dell'ambiente circostante e possono combattere. Infine, qualsiasi effetto mentale influenzi uno dei due soggetti impegnati nel colloquio non si estende anche all'altro, anche se l'interlocutore può intuire che qualcosa influenza i suoi pensieri con una prova di Intelligenza.

TELETRASPORTO

Scuola: Evocazione
 Raggio d'azione: 3 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: istantanea

Trasporta istantaneamente una creatura insieme col suo equipaggiamento in un luogo specifico scelto dal mago sullo stesso pianeta, ma un bersaglio non consenziente può opporsi al trasporto con un favorevole TS Magia; se il luogo scelto è già occupato da un solido, l'incantesimo non ha effetto.

L'incantatore deve avere un'idea precisa dell'ubicazione di arrivo del *teletrasporto* (non può, ad esempio, decidere di teletrasportarsi nel castello di Re Uther senza avere una vaga idea di dove si trovi e di come sia fatto). Più la sua immagine mentale del luogo è chiara, maggiori sono le possibilità che l'incantesimo riesca senza conseguenze spiacevoli. Per sapere se il *teletrasporto* ha funzionato bene, occorre tirare un d% e consultare la Tabella 2.9:

Tab. 2.9 – Risultati del Teletrasporto

Familiarità del luogo	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Familiare	01-95	96-99	00	-
Studiato	01-85	86-94	95-98	99-00
Visto	01-60	61-80	81-94	95-00
Descritto	01-40	41-70	71-89	90-00
Falso	-	62-77	78-87	88-00

Queste sono le classificazioni di familiarità:

Familiare: un posto dove si è vissuto almeno tre mesi ininterrottamente e si conosce a menadito.

Studiato: un posto studiato per almeno un mese grazie ad incantesimi di scrutamento o dove ha vissuto almeno un mese, anche recandovisi in momenti diversi.

Visto: un posto visto poche volte e per poco tempo, anche guardandolo attraverso un incantesimo o osservandolo dalla distanza senza studiarlo a lungo.

Descritto: un posto conosciuto attraverso i racconti di terzi o la consultazione di mappe, senza averlo visto di persona.

Falso: un posto che non esiste o che non è affatto come suppone l'incantatore (come se avesse provato a teletrasportarsi nella stanza di un tesoro che credeva di aver individuato grazie ad antiche leggende o al racconto fasullo di un bugiardo che gli ha descritto un luogo totalmente diverso da quello reale). Quando si viaggia verso una falsa destinazione, tirare 2d20+60 per stabilire il luogo d'arrivo.

In base al risultato del d%, queste sono le destinazioni possibili per il soggetto del *teletrasporto*:

Sul bersaglio: appare esattamente nel luogo specificato.

Fuori bersaglio: appare incolume in una direzione casuale rispetto al punto prescelto. La distanza reale del trasporto è sempre 1d10 x 20% della distanza dal punto prefissato, mentre il DM determina la direzione casuale tirando 1d8 e assegnando a ciascun valore uno dei punti cardinali. Se la nuova locazione è occupata da un solido (ad esempio l'interno di una montagna o di un lago), il soggetto si smaterializza brevemente e resta al punto di partenza, ma perde 1d10 PF.

Area simile: finisce in un'area che è visivamente o concettualmente simile al punto d'arrivo e che è più vicino alla destinazione prescelta (es. se si sta dirigendo verso il suo laboratorio, l'incantatore potrebbe finire in un laboratorio simile appartenente a un altro mago).

Errore: il soggetto viene "rimescolato" dalle energie dell'incantesimo e subisce 1d10 danni. Tirare nuovamente sulla tabella di destinazione, usando 2d20+60 per stabilire il punto di arrivo. Un ulteriore risultato di Errore causa la materializzazione del soggetto in un vicino corpo solido (es. muro, pavimento, colonna) e costringe la vittima ad effettuare un TS Magia: in caso di fallimento il soggetto muore disgregato, viceversa si ritrova imprigionato con un arto nel solido.

Il *teletrasporto* può essere bloccato da un'area di anti-magia nel luogo di partenza o arrivo, o da una *interdizione arcana*, e non può essere usato per trasportare oggetti incustoditi, ma solo singoli individui compresi di equipaggiamento. Dato che questo incantesimo non influenza i corpi inanimati, i non-morti e i costruiti possono essere trasportati, visto che sono animati magicamente, mentre i cadaveri possono essere teletrasportati solo se tenuti in braccio da un individuo (considerati in tal caso come parte del suo equipaggiamento).

TEMPRA FERREA *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 6 turni

Il punteggio di Costituzione del beneficiario diventa immediatamente di 18 punti per la durata della magia; non ha alcun effetto su creature che abbiano Costituzione 18 o superiore. Eventuali ferite subite dall'individuo vanno ad intaccare prima i Punti Ferita extra ottenuti grazie al potenziamento della Costituzione, e poi quelli reali del soggetto. Al termine dell'incantesimo, bisogna sottrarre ai PF del soggetto quelli guadagnati con questa magia solo se il totale è superiore al suo valore normale di PF.

L'incantesimo inverso, *fiacchezza*, riduce a 3 il punteggio di Costituzione della vittima (con tutte le penalità che ne conseguono) se questa fallisce il TS Corpo a -2, riducendo in proporzione anche i suoi PF totali e parziali, che tornano alla normalità solo al termine dell'incantesimo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

TRACCIA DI FUOCO

Scuola: Divinazione
Raggio: 6 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno per livello

L'incantatore indica un soggetto specifico che deve aver visto personalmente almeno una volta, e dalla punta delle sue dita scaturisce una fiammella magica che si posa sul terreno. Se il soggetto è passato entro un raggio di 6 metri dal punto in cui cade la fiamma nelle ultime 24 ore, la fiamma ripercorre i suoi passi allontanandosi a gran velocità e lasciando una scia di fumo nero larga 5 cm facile da seguire. Se invece l'individuo non è passato nella zona, la fiammella si spegne e l'incantesimo è sprecato.

La fiamma percorre 12 km al turno e se raggiunge il bersaglio prima del termine della magia, continua a seguirlo fino a quando l'effetto non cessa, oppure se viene dissolta magicamente (l'acqua o il vento non la spengono). Qualsiasi cosa ostacoli il suo percorso subisce 1d6 danni da fuoco ed essa incenerisce automaticamente oggetti di dimensioni minute o inferiori che si trovino sul suo percorso. La fiamma insegue il bersaglio anche se prende il volo o attraversa uno specchio d'acqua, ma si interrompe se il soggetto si immerge completamente sott'acqua e si allontana per più di 50 metri. La traccia di fumo permane fino al termine dell'incantesimo ma può essere dissolta magicamente o spazzata via da venti forti (almeno 50 km/h o 30 nodi).

Nel caso in cui il bersaglio riesca a occultarsi ad incantesimi divinatori, la fiamma è in grado di tracciarne il percorso solo fino al punto in cui era ancora individuabile, e lo stesso vale se abbandona il piano in cui si trova la fiamma, che raggiunto quel punto svanisce e l'effetto termina.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

TRAMA IRIDESCENTE

Scuola: Illusione
Raggio: 54 metri
Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri
Durata: 1 round per livello

Crea dei filamenti d'energia iridescenti che ipnotizzano chi si trova nell'area d'effetto. La trama influenza fino a 24 DV di creature viventi che si trovino al suo interno (iniziando sempre da quelle con minori DV, e i DV in eccesso sono sprecati). Le vittime devono effettuare un favorevole TS *Mente* a -2 o rimangono affascinate dalla *trama iridescente*: per la durata dell'incantesimo questi soggetti non fanno altro che guardare le luci con estatica ammirazione, dimenticandosi di ciò che hanno intorno, e sono considerate inermi. Una vittima si risuota automaticamente dalla trance e può agire normalmente dopo essere stata ferita. Le creature cieche sono immuni alla trama, così come non-morti e costrutti.

Inoltre, concentrandosi su di essa l'incantatore può spostare la trama alla velocità di 9 metri al round fino al limite del suo raggio d'azione, e tutte le creature affascinate seguono la trama per rimanere al suo interno. Le vittime che non riescono a rimanere all'interno della trama, tentano comunque di raggiungerla e restano sotto l'effetto dell'incantesimo fino a che riescono a vedere la *trama iridescente*. Se la trama conduce le vittime in una zona pericolosa (attraverso le fiamme o in un dirupo), ognuna può fare un secondo TS *Mente* per scuotersi dalla fascinazione, viceversa resta ignara del pericolo e si considera inerme e sorpresa. Se la vista delle luci viene ostruita completamente, gli esseri che non possono vedere la trama non sono più soggetti all'incantesimo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

TRAPPOLA DI GHIACCIO

Scuola: Abiurazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: speciale

Imprigiona un bersaglio in un blocco di ghiaccio magico. Può essere sfruttato in due modi diversi in base alla volontà del mago quando crea la trappola.

Trappola istantanea: l'incantatore fissa un bersaglio visibile entro 36 metri, che deve effettuare un TS *Riflessi* a -2 per evitare di restare bloccato nel ghiaccio.

Trappola ritardata: l'incantatore associa la trappola ad un luogo od oggetto, ed essa si attiva nel momento in cui qualcuno lo tocca o lo attraversa senza pronunciare la parola chiave scelta dal creatore. La vittima può effettuare un TS *Riflessi* a -2 per evitare di restare bloccata, e dopo essere stata attivata per la prima volta la trappola ritardata svanisce.

In entrambi i casi, se il TS riesce il soggetto ha una penalità di -2 all'*Iniziativa* nel round successivo, mentre se il TS fallisce è imprigionato in stato di animazione sospesa per 1 ora per livello del mago in un blocco di ghiaccio infrangibile, che può essere dissolto magicamente per liberare la vittima prima che l'effetto termini.

TRASFORMAZIONE FORZATA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: un essere o un oggetto
Durata: 1 turno

L'incantesimo ha due applicazioni possibili.

Forzare trasmutazione: se usato contro esseri o oggetti che hanno subito una mutazione di forma o materia, l'incantesimo fa tornare il bersaglio alla sua forma naturale (quella umanoide nel caso dei licanthropi), e gli impedisce di assumere volontariamente altre forme per un turno.

Inibire trasmutazione: la magia impedisce qualsiasi trasmutazione del bersaglio (volontaria o meno, magica o naturale) in altra forma, specie o materia per un turno.

In entrambi i casi, se il bersaglio ha meno DV o Livelli del mago, l'effetto è automatico (ma può essere dissolto), mentre esseri con lo stesso livello o più potenti possono (se vogliono) resistere alla magia con un favorevole TS *Corpo*. Nel caso di bersagli vittime di un incantesimo, la *trasformazione forzata* prevale sempre sulla magia che li influenza.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TRASMUTARE SOLIDI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto di taglia grande o inferiore
Durata: permanente

L'oggetto che riceve questo incantesimo può essere trasformato una volta al round da chiunque lo tocchi e si concentri usando la parola d'attivazione in un altro manufatto non meccanico di peso, dimensioni e valore non superiori (ad esempio, una spada che pesa 60 monete e vale 10 m.o. può essere trasformata in un mantello raffinato o in un liuto o in una sedia d'ebano). Un oggetto magico mantiene lo stesso bonus e i medesimi poteri o cariche, che possono essere usati da chiunque conosca la parola di attivazione, mentre un costrutto perde le sue capacità offensive e motorie finché non torna alla sua forma originale. Il bersaglio non può resistere all'incantesimo e il rituale che infonde il potere trasmutante in maniera permanente dura un turno e prevede l'uso di un focus di valore pari a 2.000 m.o. per oggetti di dimensioni piccole o inferiori, 4.000 m.o. per oggetti medi e 8.000 m.o. per oggetti grandi.

TUNNEL DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: speciale
 Durata: 1 round per livello

Crea un portale magico entro 9 metri che trasporta chiunque lo attraversi nel luogo d'arrivo scelto dall'incantatore entro una distanza di 10 metri per livello, anche a mezz'aria. Il tunnel rimane aperto per 1 round per livello, a meno che non venga dissolto magicamente o il suo creatore decida di farlo crollare prima concentrandosi. Il portale appare come una porta luccicante delle dimensioni adatte a far passare un essere della stessa taglia del mago, e non può essere attraversato da creature di taglia più grande. Anche nel luogo di destinazione appare un portale simile a quello di entrata, attraverso cui è possibile vedere la zona di origine del tunnel. Il movimento attraverso il tunnel è istantaneo e bidirezionale: il tunnel può essere usato da creature della taglia giusta in entrambi i sensi, anche se il passaggio è consentito ad un massimo di 10 creature ogni round, ad eccezione di esseri protetti da una barriera di anti-magia. Se la destinazione scelta è una zona di anti-magia, impervia a magie di trasporto o già occupata da un solido, l'incantesimo non ha effetto e il tunnel crolla.

VEICOLO INCANTATO

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un veicolo da trasporto di volume massimo 10 mt.cu. per livello o un oggetto max 10 mt.cu.
 Durata: 6 ore

Rende un veicolo (ad esempio un carro, una slitta, una diligenza, una barca, ecc.) capace di fluire sul terreno da 1 a 15 metri d'altezza per attraversare paludi, specchi d'acqua, sentieri innevati o deserti senza rallentare, anche se non può superare dislivelli più alti di 15 metri (come un burrone o uno strapiombo di 20 metri), altrimenti precipita. La velocità del veicolo è 36 metri al round (13 km/h) se il carico non supera la metà della normale portata, altrimenti è dimezzata, mentre la Classe di Manovrabilità è sempre C.

Per condurre il *veicolo incantato* è necessario toccare il timone di comando (una parte del veicolo scelta dal mago quando lo incanta) e concentrarsi sulla direzione da percorrere e sulle svolte da effettuare; se la concentrazione viene meno o il pilota abbandona il timone, il veicolo continua nella direzione e alla velocità impostate dall'ultimo comando, con buona probabilità che si schianti prima o poi.

Se associato ad un oggetto di volume massimo pari a 32 m³, lo rende capace di volare quando qualcuno ci sale sopra e pronuncia la parola d'ordine indicata dal mago (come accade per le scope e i tappeti volanti). La velocità, la Classe di Manovrabilità e il massimo carico trasportabile dipendono dalle dimensioni dell'oggetto incantato:

Tab. 2.10 – Statiche del veicolo in base a dimensioni

Dim.	CM	Velocità	Carico max
S o <	A	54 mt/rd	2000 mon
M	B	72 mt/rd	4000 mon
L	C	90 mt/rd	8000 mon
H o >	D	108 mt/rd	16000 mon

Se il peso trasportato eccede la metà del carico massimo, la velocità di volo è dimezzata. La velocità è riferita a volo in spazi aperti: in spazi chiusi o entro 36 metri dal suolo si riduce a 36 mt/rnd (più veloce è necessaria una prova di Destrezza al round per non schiantarsi).

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

VISIONE FALSA

Scuola: Illusione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: sfera di raggio 12 metri
 Durata: 1 ora per livello

Inganna qualsiasi incantesimo di divinazione a distanza di livello 1°-5°, facendo apparire l'area prescelta in modo diverso rispetto alla realtà; la *visione falsa* influenza solo lo scrutamento a distanza, non chi si trova effettivamente nella zona. L'incantatore decide che tipo di illusione vuole creare, e finché dura la magia e si trova entro il raggio d'azione può concentrarsi e modificarla a suo piacimento. Coloro che usano mezzi di scrutamento magico a distanza (come *spiare*, *scrutare*, *occhio dello stregone*, ecc.) hanno una visione che sembra reale per tutti i cinque sensi, ma qualsiasi movimento al suo interno è ripetitivo.

Esempio: può creare un salone vuoto laddove c'è una stanza del tesoro o una sala piena di guerrieri, oppure far apparire al posto del suo rifugio una casa con un uomo che russa mentre risuona il canto dell'usignolo, ma i movimenti del dormiente e il canto dell'uccellino saranno sempre uguali, a meno che il mago non si concentri per variarli di tanto in tanto.

VISTA RIVELANTE

Scuola: Divinazione
 Raggio: 0
 Area d'Effetto: raggio di 36 metri
 Durata: 6 turni

L'incantatore ottiene una vista speciale entro un raggio di 36 metri che gli consente di:

- vedere al buio o attraverso nebbia e simili fonti di oscuramento magico o normale senza impedimenti;
- vedere la vera forma di qualsiasi essere mutato magicamente o con capacità soprannaturali (come i *mutaforma* o chi è sotto l'effetto di *camuffamento*, *metamorfosi*, *cambiaforma*, ecc.);
- vedere normalmente oggetti o creature occultate magicamente (es. tramite *invisibilità*, *mimetismo* o *sfocatura*);
- vedere attraverso qualsiasi incantesimo della scuola dell'Illusione dei primi quattro livelli di potere che inganni la vista (eccettuato le varie *trame*), che su di lui perciò non hanno effetto;
- individuare automaticamente porte segrete e passaggi occultati (ottiene bonus di +4 alla prova di *Percezione* sempre necessaria per capire come aprirli);
- scoprire più facilmente individui che si nascondono o si camuffano con mezzi comuni (usando trucchi e vestiti), grazie ad un bonus di +6 alla prova di *Percezione* o *Percepire inganni* contrapposta a *Movimento furtivo* o *Camuffare*, anche se la *vista rivelante* non permette di vedere attraverso cose o persone (ad esempio non può scoprire un individuo nascosto dentro una cassa);
- concentrandosi può scoprire l'allineamento e il livello o numero di Dadi Vita di ogni creatura;
- concentrandosi sul Primo Piano o su uno dei Piani Elementali può vedere nel piano Etereo attiguo entro un raggio di 36 metri, ma non viceversa.

Sesto Livello

ALTERARE LA MEMORIA

Scuola: Ammalimento
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: permanente

Con un attacco di contatto, il mago altera parte dei ricordi della vittima, che può evitare l'effetto con un favorevole TS *Mente* a -4; la magia è inefficace sugli esseri con *Intelligenza* 2 o inferiore, né il mago può usare l'incantesimo per alterare le proprie memorie. Se il TS fallisce, l'incantatore penetra nella mente della vittima e può modificare fino ad 1 ora di ricordi relativi alle 12 ore precedenti (ad esempio variare il ricordo degli eventi che hanno condotto la vittima allo scontro col mago facendole credere di essere suo alleato, e persino cancellare tutti gli incantesimi memorizzati quel giorno, se lo studio è avvenuto entro le 8 ore precedenti).

Se l'incantatore mantiene la concentrazione e il contatto con la vittima per un turno (ad esempio se la vittima è immobilizzata), può spostarsi all'interno delle sue memorie fino ad 1 anno per livello (partendo dal presente) e modificare un giorno di ricordi a suo piacimento. La memoria originale può essere recuperata solo tramite una *cura mentale* concessa da un chierico di livello pari o superiore al mago, oppure attraverso un *desiderio* o la costruzione di un nuovo blocco di ricordi (tramite racconti di terzi o *alterare la memoria*, ecc.).

Alterare ripetutamente le memorie di qualcuno è pericoloso. Dopo la prima applicazione di questo incantesimo infatti, c'è sempre una probabilità cumulativa del 10% che la mente del soggetto collassi ed egli diventi un vegetale con *Intelligenza* di 2 punti, restando in questo stato finché non viene guarito da una *cura mentale*.

ALTERAZIONE DELLA MAGIA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: un incantesimo
Durata: speciale

Ottiene la capacità di alterare una delle variabili di un incantesimo di livello compreso tra il 1° e il 6° (esclusi i poteri sovranaturali delle creature come lo sguardo del vampiro o il soffio del drago, ma non i loro incantesimi innati). Il mago decide l'esatto effetto dell'incantesimo scegliendo fra *Estensione*, *Riduzione* o *Sospensione*, e ottiene la possibilità di alterare nella maniera prescelta una qualsiasi magia da lui evocata o subita; la capacità resta attiva per 24 ore e svanisce al primo utilizzo, considerato un'azione gratuita.

Estensione: raddoppia durata, o raggio o area d'effetto di un incantesimo, sempre che la durata non sia istantanea o permanente, il raggio d'azione non sia zero (personale) o tocco, e l'area d'effetto non sia personale.

Riduzione: può ridurre a 1 round la durata di un incantesimo non istantaneo o permanente, oppure ridurlo a 1/10 l'area d'effetto (sempre che non sia personale o una singola creatura), oppure dimezzare i danni arrecati dall'effetto.

Sospensione: può sospendere l'effetto di un incantesimo con durata non istantanea che lo influenza. La magia cessa all'istante e riprenderà dopo 1 round per livello, oppure prima se la sospensione viene dissolta magicamente. Il mago può agire ignorando l'effetto dell'incantesimo in stasi e annullarlo prima che riprenda (ad esempio eliminare una maledizione o una paralisi, annullare un'imposizione, e così via).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

AMANTE FANTASMA

Scuola: Evocazione
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: una creatura vivente e senziente
Durata: 1 turno

Crea un'entità di luce che domanda al beneficiario: "Vuoi lasciare che io soddisfi i tuoi piaceri?" Se entro il soggetto non risponde o dà risposta negativa, l'energia scompare e la magia ha termine. Se l'individuo accetta la proposta, la magia dà forma ad una creatura di incomparabile bellezza secondo i canoni del soggetto, che inizia con lui un amplesso amoroso seduta stante. Per un turno l'individuo è totalmente rapito dall'*amante fantasma*: chiunque tenti di ferirlo lo colpisce automaticamente, anche se non è possibile sferrare un colpo di grazia poiché l'individuo continua a muoversi nell'atto sessuale. Se invece si tenta di colpire l'*amante fantasma*, ogni attacco gli passa attraverso e ferisce il soggetto. Al culmine dell'amplesso, il beneficiario della magia viene curato di qualsiasi handicap fisico (cecità, sordità, malattie naturali) e recupera tutti i punti abilità persi temporaneamente. Se l'*amante fantasma* viene dissolta prima del termine dell'amplesso, il soggetto non riceve alcun beneficio.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ANCORA DIMENSIONALE

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura o un volume di 243 m³
Durata: 1 turno per livello

Impedisce ad un soggetto di sfruttare qualsiasi incantesimo di trasporto istantaneo (es. *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *spostamento planare*, ecc.) e di attraversare le barriere tra i piani (come tramite un *cancello* o un vortice o in forma eterea, e così via), mentre associato ad un luogo impedisce di lasciarlo (ma non di entrarvi) con incantesimi di trasporto istantaneo o planare. Le vittime non possono opporsi all'effetto (nessun TS concesso), tuttavia una creatura evocata scompare al termine della magia che l'ha richiamata.

ANIMARE ARMI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma
Durata: 1 turno

Rende un'arma capace di attaccare autonomamente. Occorre attaccare almeno una volta con l'arma animata (non importa se il colpo va a segno), poi l'arma inizia a fluttuare e attacca da sola quell'avversario per 3 round consecutivi, tornando in mano al suo possessore al quarto round o prima se il bersaglio designato viene ucciso, e potrà attaccare da sola per altri 3 round dopo essere stata brandita contro un bersaglio finché dura l'effetto. L'arma animata si sposta fluttuando di 9 metri al round, ma non può penetrare un campo anti-magia.

L'arma animata compie 1 attacco al round con lo stesso THAC0 del possessore, tenendo presenti i bonus dovuti alla maestria, il bonus magico dell'arma ed eventuali magie attive su di essa, ma non incantesimi che hanno effetto sul personaggio (come *benedizione* o *velocità*), né la sua Forza.

Esempio: un guerriero di 24° livello maestro di spada con Forza +3 utilizza una spada +3; normalmente egli effettua tre attacchi, la sua THAC0 è 5 (bonus al TxC di +14 per la maestria, la Forza e la magia) ed infligge 2d6 +14 danni. La spada animata effettua un attacco con THAC0 5 e bonus al TxC di +11 ed infligge un danno di 2d6 +11 punti di danno.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

ARMA MORTALE

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un'arma magica
 Durata: 1 turno

L'incantesimo crea un effetto **Affettante** su armi taglienti, **Perforante** su quelle penetranti o **Dirompente** su quelle contundenti. Per attivare il potere dell'*arma mortale* quando si effettua il TxC occorre realizzare un risultato naturale col d20 che dipende dal bonus dell'arma usata come segue: 19-20 con +1, 18-20 con +2, 17-20 con +3, 16-20 con +4 e 15-20 con +5. Quando si ottiene il risultato summenzionato, la vittima deve effettuare un TS Corpo: in caso di fallimento, un essere vivente muore sul colpo per una profonda emorragia, mentre costrutti, non-morti e melme subiscono danni tripli; se il TS riesce, gli esseri viventi subiscono danni triplicati, mentre non-morti, costrutti e melme subiscono danni normali.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

BARRIERA ANTI-MAGIA

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 3 turni

Crea una barriera invisibile a meno di un cm dal corpo del mago che annulla qualsiasi effetto magico o soprannaturale con cui viene a contatto, anche se l'incantatore non può usare magie o poteri soprannaturali finché la barriera è attiva. La barriera protegge il corpo del mago, gli indumenti ed eventuali gioielli indossati, non il resto dell'equipaggiamento. La *barriera anti-magia* non annulla incantamenti permanenti di armi o armature (quindi una spada +5 che colpisca un mago protetto da questa magia non perde il suo bonus), e non impedisce a creature animate, evocate o controllate di assalirlo. Essa annulla tutti gli effetti creati successivamente e rende inutilizzabili quelli già attivi che abbiano una manifestazione esterna alla barriera (come *immagini illusorie* o *telecinesi*), inclusi gli incantesimi di individuazione (es. *individuare il magico*, *scrutare*, *vista rivelante*) e quelli che creano un'aura attorno al corpo (es. *scudo magico*, *aura difensiva*, *protezione dal male*), ma non influisce su effetti che alterano il corpo o le capacità fisiche (come *pelle di pietra*). Gli incantesimi già attivi annullati dalla barriera riprenderanno a funzionare quando essa svanirà, se la durata non è terminata.

Esempio: Sieger crea una barriera anti-magia per resistere al soffio di un drago, e continua a beneficiare della *velocità* attiva su di sé, mentre non potrà sfruttare la *vista rivelante*, l'*ESP* e la *protezione dal male* che aveva creato in precedenza finché la barriera non viene rimossa.

L'incantatore può annullare la barriera quando vuole ponendo fine all'incantesimo, viceversa nessun potere magico è in grado di rimuoverla, ad eccezione di *desiderio*, *distruzione del magico* e di un raggio anti-magia; se la barriera viene in contatto con un'altra area di anti-magia, nessuna delle due prevale o annulla l'altra, ma si ignorano a vicenda.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CARNE IN PIETRA *

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: un oggetto o una creatura
 Durata: permanente

Pietrifica un essere fatto di carne con l'equipaggiamento trasportato, ma la vittima può effettuare un favorevole TS Corpo a -3 per evitare l'effetto. Una creatura pietrificata non ha bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma non è immu-

ne allo scorrere del tempo e può morire di vecchiaia. Un essere pietrificato ha CA 5 e i Punti Ferita posseduti al momento della pietrificazione: se ucciso o fatto a pezzi, il soggetto muore e i resti rimangono di pietra finché la magia non è annullata con *pietra in carne*, *guarigione* o *ripristinare*.

L'incantesimo inverso, **pietra in carne**, fa tornare normale una creatura pietrificata (indipendentemente dalla taglia) o trasforma un oggetto di pietra del volume massimo di 27 metri cubi in un eguale volume di carne. Di solito viene adoperato per risanare esseri tramutati in pietra, ma se usato contro un muro, provocherà la trasformazione in una massa analoga di carne morta, cedevole e facilmente abbattibile; una statua trasformata in carne sembrerà un cadavere ad una prima occhiata, salvo rivelare la sua anomalia una volta sezionata, dato che mancano gli organi interni. L'incantesimo può uccidere un costrutto di pietra trasformandolo in un cadavere di carne se esso non realizza un favorevole TS Corpo a -3.

CATENE ARCANE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 24 ore

Imprigiona un bersaglio con catene di forza che si materializzano intorno al suo corpo e gli impediscono di muoversi, ma la vittima può evitare di restare avvilita con un favorevole TS Riflessi a -4; l'incantatore può creare solo ceppi per mani e piedi anziché circondare tutto il corpo della vittima, ma l'effetto non cambia, anche se nel secondo caso il prigioniero ha un minimo di libertà di movimento. Le *catene arcane* si adattano sempre alle dimensioni e alla forma della vittima, anche qualora cambiasse forma, ma è possibile liberarsene tramite una prova di *Artista della fuga* con una penalità che dipende dal livello del loro creatore, ammessa solo se il prigioniero ha gradi sufficienti in base alla resistenza delle catene (v. tab. 2.11):

Tab. 2.11 – Liberarsi dalle catene con Artista della fuga

Livello creatore	Penalità alla prova	Gradi minimi
12°-17°	-10	4
18°-23°	-12	5
24°-29°	-14	6
30°-35°	-16	7
36°	-18	8

Si possono creare catene di due tipi in base al bersaglio.

Catene Anti-Magia: annullano qualunque energia magica con cui vengano a contatto. Un incantatore o un essere con poteri magici innati imprigionato da queste catene è impossibilitato ad usare qualsiasi forma di magia, e persino i suoi oggetti magici smettono di funzionare. Queste catene possono essere rimosse prima del termine solo da un comando di chi le ha create o apposte, oppure causando danni sufficienti a romperle: hanno CA -1, 100 Punti Danno, ignorano effetti magici e soprannaturali volti a danneggiarle o rimuoverle e possono essere scalfite solo da armi almeno +3.

Catene Infrangibili: sono impossibili da distruggere fisicamente usando armi, effetti magici o soprannaturali, e possono trattenere anche i prigionieri più forti; possono essere annullate solo tramite *spezzare incantamento* o un *desiderio*.

Le *catene arcane* possono essere rimosse solo dal loro creatore, ma in tal caso svaniscono e l'effetto cessa; una seconda applicazione della magia su un essere già imprigionato prolunga la sua durata. Se l'incantesimo è reso permanente su una catena o su dei ceppi, l'oggetto si attiva in base a una parola di comando appena tocca il bersaglio e può essere rimosso solo da chi lo pone addosso alla vittima.

CHARME PIANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: piante in un volume di 9 x 9 x 9 mt

Durata: 6 mesi

Pone sotto il controllo del mago tutte le piante e i mostri vegetali presenti nell'area d'effetto (indipendentemente dai loro Dadi Vita); solo i vegetali senzienti (come treant o gakarak) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS Mente. Le piante comuni sottoposte allo *charme* comprendono tutti gli ordini dell'incantatore e gli obbediscono al massimo delle loro possibilità: possono ostacolare o bloccare chi passa loro accanto come se usasse l'incantesimo *intralciare* (1°), ma non possono muoversi, né fare differenze in base a razza, aspetto, Allineamento, e così via. I vegetali senzienti invece possono sfruttare tutte le loro capacità e obbediscono cieca- mente agli ordini del mago, ad eccezione di quelli suicidi.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLARE DRAGHI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un drago

Durata: concentrazione

Permette di controllare un drago visibile della specie scelta dall'incantatore, di qualsiasi categoria di età o taglia. La vittima può effettuare un TS Mente per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi nel round successivo e ritentare di controllare quel drago o cambiare bersaglio (purché della stessa specie), facendo un tentativo al round sin quando la concentrazione si interrompe.

Il drago controllato è servizievole e ubbidisce a qualunque volere del mago, eccezion fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alla vittima, l'incantatore deve concentrarsi e può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un drago per influenzarne un altro.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLARE I LIQUIDI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 360 mq

Durata: 6 turni

Consente di dimezzare l'altezza di una massa di liquido (acqua, lava, olio o simili) di 360 metri quadri di superficie entro il raggio d'azione, oppure di abbassarla di 3 metri per livello, e il cambiamento scelto persiste per la durata della magia, che può essere annullata prima del tempo solo con una seconda applicazione inversa dell'incantesimo. La massa liquida che circonda la zona alterata non si riversa nello spazio lasciato vuoto, ma resta al suo normale livello, e chiunque può entrarvi o uscirne.

Abbassare i liquidi: l'abbassamento avviene gradualmente in 1 minuto, così che le persone e le imbarcazioni nell'area d'effetto non subiscano danni. Al termine dell'incantesimo, la barriera che trattiene la massa liquida circostante svanisce, e lo spazio creatosi con l'abbassamento del liquido viene riempito rapidamente. L'inondazione fa perdere 1d12 +20 PS allo scafo di qualsiasi nave nella zona, e le creature presenti devono effettuare un TS Corpo per evitare di annegare; se il TS ha successo, subiscono 3d20 danni, mentre in caso di liquido incandescente (come lava), non è concesso alcun TS e tutti gli esseri non immuni al fuoco vengono uccisi sul colpo.

Innalzare i liquidi: l'innalzamento porta l'area influenzata fino a 30 metri d'altezza. Qualsiasi creatura si trovi nell'area innalzata viene sbalzata in aria e subisce 3d20 danni a causa dell'improvviso getto di pressione a cui viene sottoposta, più altri 10d6 danni da caduta una volta che la colonna d'acqua ricade su sé stessa al termine dell'effetto, a meno che la vittima non sia in grado di levitare o sia fuggita dalla zona. Qualsiasi imbarcazione all'interno dell'area influenzata perde 1d20 +20 Punti Strutturali durante l'innalzamento, e altrettanto quando l'effetto cessa e l'area sprofonda al livello normale.

Se *controllare i liquidi* viene usato contro un essere composto di acqua (ad esempio un elementale) non consenziente, esso può effettuare un favorevole TS Corpo per evitare di essere ingrandito di una taglia oppure distrutto.

CONTROLLARE I VENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri per livello

Durata: 6 turni

Crea un "occhio del ciclone" largo da 1 a 6 mt intorno al mago che riduce l'intensità di qualsiasi vento o bufera a semplice brezza e gli permette di variare la forza dei venti nella restante area d'effetto che si sposta con lui. La magia non influenza le precipitazioni o gli eventi atmosferici che accompagnano la bufera, ma solo i venti circostanti, e può essere contrastata col medesimo incantesimo o con *controllo del tempo atmosferico*, viceversa resta attiva per la durata indicata in modo automatico. Il mago può concentrarsi per produrre uno degli effetti seguenti una volta al turno:

- modificare la direzione del vento se la sua forza non supera 5 km/h per livello e variarne l'intensità entro questo limite una volta al minuto (v. tabella 2.12 per l'entità dei venti e i loro effetti);
- controllare le azioni di un essere composto d'aria (es. un elementale) come per effetto della *telecinesi* finché mantiene la concentrazione (TS Corpo evita);
- scatenare una tromba d'aria che attacca e si sposta come un Elementale dell'Aria da 12 DV finché rimane concentrato.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

Tab. 2.12 – Effetti della forza del vento

Velocità Vento	Effetto
Brezza (1-19 km/h)	Rinfresca la zona e dissipa miasmi
Vento moderato (20-39 km/h)	-1 TxC con armi a distanza, velocità in volo o a vela +1/3 se favorevoli o -1/3 se contrari
Vento forte (40-59 km/h)	-2 TxC con armi a distanza e prove <i>Percezione</i> , velocità in volo o a vela +50% se favorevoli o dimezzata se contrari
Burrasca (60-79 km/h)	-4 TxC con armi a distanza e prove <i>Percezione</i> , velocità di volo/vela ridotta a 1/3 e a terra dimezzata se contrari, +2/3 in volo o a vela se favorevoli
Tempesta (80-99 km/h)	impossibile usare armi a distanza e volare, prova Des ogni round per non cadere a terra, -8 a prove <i>Percezione</i>
Fortunale (100-119 km/h)	impossibile usare armi e volare, -12 a prove <i>Percezione</i> , prova di Forza a -2 ogni round o spinto 30 mt in direzione vento e subisce 30 danni (TS Corpo dimezza)
Uragano (120-250 km/h)	impossibile usare armi e volare, -12 a prove <i>Percezione</i> , prova di Forza a -6 ogni round o spinto 60 mt in direzione vento e subisce 60 danni (TS Corpo dimezza)

CONTROLLARE LE CORRENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri per livello

Durata: 6 turni

Crea un effetto tipo "occhio del ciclone" largo da 1 a 6 mt intorno al mago che riduce l'intensità di qualsiasi corrente marina rendendo l'acqua immota e che gli permette di variare l'intensità e la direzione delle correnti e del moto ondoso entro la restante area d'effetto che si sposta con lui. La magia può essere contrastata col medesimo incantesimo, viceversa resta attiva per la durata indicata e il mago può concentrarsi per produrre uno degli effetti seguenti una volta al turno:

- modificare la direzione della corrente se la sua forza non supera 3 km/h per livello e variarne la forza entro questo limite una volta al minuto (v. tabella 2.13 per le correnti e i loro effetti);
- controllare le azioni di un essere composto d'acqua (es. un elementale) come per effetto della *telecinesi* finché mantiene la concentrazione (TS Corpo evita);
- scatenare un'onda anomala o un gorgo marino che attacca e si sposta come un Elementale dell'Acqua da 12 DV finché rimane concentrato.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

Tab. 2.13 – Effetti della forza delle correnti

Forza Corrente	Effetto
Debole (1-9 km/h)	Dissipa miasmi, velocità di nuoto/crociera +1/3 se favorevole o -1/3 se contraria
Moderata (10-29 km/h)	-1 TxC con armi sott'acqua, velocità +50% se favorevole o -50% se contraria
Sostenuta (30-59 km/h)	-2 TxC con armi e prove <i>Percezione</i> , velocità +2/3 se favorevole o -2/3 se contraria
Forte (60-89 km/h)	-4 TxC con armi e prove <i>Percezione</i> , velocità raddoppiata se favorevole, prova Forza ogni round per avanzare di 3 mt se contraria
Tempesta/Gorgo (90-120 km/h)	impossibile usare armi e dirigere il movimento, -8 prove <i>Percezione</i> , prova di Forza a -2 ogni round o spinto 30 mt in direzione corrente e perde 30 PF (TS Corpo dimezza)

CONTROLLO INERZIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: speciale

Blocca sul posto un qualsiasi bersaglio visibile scelto entro un round per livello dall'attivazione dell'incantesimo, che influenza esseri viventi o animati, oggetti (ad esclusione di grandi strutture semoventi come navi o macchine da guerra) e persino incantesimi che creano un effetto dotato di massa, indipendentemente dalle dimensioni; solo esseri viventi o animati beneficiano di un TS Corpo a -4 per negare l'effetto, così come individui che indossano o impugnano un oggetto bersaglio della magia. La magia arresta immediatamente il bersaglio ovunque si trovi, anche a mezz'aria, e non permette di spostarlo in alcun modo per un'ora o finché l'incantatore non pronuncia la parola di annullamento: a questo punto il corpo riprende a muoversi con la stessa forza e nella stessa direzione (per esempio, se era stato bloccato mentre cadeva riprende a cadere; se stava attaccando porta a termine il colpo, ecc.). Un bersaglio bloccato in tal modo può essere spostato solo tramite un *desiderio*, e può essere usato come supporto infinitamente resistente. Il bersaglio però non è infrangibile, e se viene disintegrato o distrutto, le polveri ed i frammenti resteranno a galleggiare immobili nell'area fino al termine dell'effetto. Il bersaglio può anche essere rimesso in

movimento con un ordine programmato in base alle circostanze specificate dal mago, se si verificano entro un'ora.

Esempio: Dalen usa il *controllo inerziale* e blocca un dardo scagliato contro di lui due round più tardi, programmandolo per riprendere a muoversi se qualcuno gli passa davanti nell'ora successiva; in quel caso si procede col TxC per vedere se la vittima viene ferita. In seguito attiva un nuovo *controllo inerziale* e blocca a mezz'aria una *palla di fuoco* che stava per esplodergli in faccia, programmandola per esplodere se qualcuno si avvicina entro 3 metri nell'ora successiva.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CONVOCARE *

Scuola: Evocazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: una creatura ogni due livelli

Durata: 24 ore

La magia pone un marchio su un numero massimo di esseri pari a metà del livello visibili entro 18 metri; il marchio è temporaneo e perde la sua efficacia dopo 24 ore. Qualsiasi creatura che non voglia ricevere il marchio può opporsi con un favorevole TS Magia, viceversa un segno ben visibile compare sulla parte destra del collo e può essere rimosso solo magicamente. Finché il marchio è attivo, una volta ogni ora il mago può convocare alcune o tutte le creature marchiate, o disperderle (l'effetto inverso). Non è possibile usare nuovamente l'incantesimo per eccedere il numero massimo di creature marchiate in base al livello.

Esempio: un mago di 15° sceglie di marciare prima 5 creature e poi altre 5, per un totale di 10 esseri marchiatati contemporaneamente. Egli potrà usare l'incantesimo ancora, ma solo per marciare altre 5 creature, per un totale di 15 esseri. Quando il marchio svanisce su alcune, si può usare l'incantesimo per marciarne altre, senza superare il limite.

Per *convocare* le creature marchiate, l'incantatore si concentra e tutte quelle che si trovano entro un raggio di 100 metri per livello vengono trasportate istantaneamente e senza possibilità di errore in un punto scelto entro il raggio che il mago abbia già visto, ma mai all'interno di un solido (in tal caso lo spostamento non si verifica); gli esseri marchiatati che si trovano oltre il raggio indicato sono immuni all'effetto.

L'incantesimo inverso, *disperdere*, allontana le creature marchiate presenti entro 36 metri dall'incantatore, trasportandole tutte in un punto visto dal mago fino ad una distanza di 100 mt per livello, ma mai in uno spazio occupato da un solido, senza che i bersagli possano opporsi con alcun TS.

Questo tipo di trasporto magico può essere inibito da un campo di anti-magia o da qualsiasi incantesimo che impedisca lo spostamento magico, e non funziona se il mago e i marchiatati si trovano su piani di esistenza diversi.

Se l'incantatore associa una *permanenza* a questo incantesimo, anche i marchi creati sono permanenti ed egli può usare a volontà sui marchiatati il potere di *convocare* o *disperdere* fin quando la *permanenza* su di lui non viene dissolta.

CREARE NON-MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Anima i cadaveri come non-morti corporei che obbediscono all'incantatore fin quando non vengono distrutti. Il rito di creazione dura 1 turno e si deve eseguire di notte, ponendo dentro al cadavere (di solito nella bocca o nel torace) gemme o gioielli di valore sufficiente a catalizzare l'energia necromantica, animando il corpo al termine del rituale che consuma interamente i preziosi. Il mago è in grado di creare un

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

non-morto con DV pari a metà del proprio livello (max. 15 DV al 30°) che gli ubbidisce fedelmente, e il tipo specifico di creatura animata deve essere noto al mago grazie a *Conoscenze occulte* o perché visto in azione personalmente. Il rituale permette di creare i seguenti non-morti corporei e incorporei (tra parentesi è indicato il focus necessario per il rituale e il costo in monete d'oro):

Corporei minori (cadavere completo al 70%): ghastr e ghoul (100 m.o. x DV), scheletro e zombi (50 m.o. x DV).

Corporei maggiori (cadavere completo; costo pari a 200 m.o. per DV): mummia guardiana, spettro, wyrd.

Incorporei (cuore o teschio; costo pari a 300 m.o. per DV): anima inquieta, necrofumo, presenza.

Il non-morto creato non dispone di incantesimi, mantiene solo le abilità generali legate a Forza e Destrezza, nonché ricordi parziali della vita passata, ha gli stessi Tiri Salvezza, il numero e la tipologia di attacchi tipici del non-morto in cui è stato trasformato, e il THACO dipende dai DV del non-morto. La creatura può essere annientata con *distruzione del male* o *distruzione del magico*, ma ignora gli altri incantesimi che dissolvono la magia.

Il mago può controllare un numero massimo di Dadi Vita di non-morti animati con questa magia pari al doppio del livello (gli asterischi si considerano come DV aggiuntivi); eventuali non-morti creati oltre questo limite hanno volontà propria e non sono soggetti al controllo del mago.

CREARE PIETRA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume max 30 mt.cu. di pietra

Durata: permanente

Crea pietra per un volume massimo pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari sono decise dal mago (colonna da 9,5x1 mt, oppure un muro di 5x5x1,2 mt, ecc.), a partire da una massa di pietra di almeno 1 m³. Il tempo effettivo impiegato varia da 1 round a 12 turni, asseconda della complessità della forma: un muro lineare richiede un round, una semplice scala si crea in un turno, mentre una forma più complicata che combaci con una superficie irregolare (come le mura di una torre) potrebbe richiedere fino a 12 turni. Spetta al DM stabilire il tempo necessario per creare il volume desiderato.

L'incantatore può produrre solo pietra dello stesso tipo della massa iniziale a sua disposizione (che deve essere omogenea); pietre magiche o più preziose di cristallo e quarzo non sono ammesse. La pietra creata è sempre un pezzo unico di forma semplice e senza parti mobili. Si può usare una seconda volta l'incantesimo su una creazione precedente per darle una forma più complessa o per ottenere sculture (se il mago possiede l'abilità artistica *Scultura*); spetta sempre al DM decidere quanto tempo impiega l'operazione (da 1 a 12 turni). Se soddisfatto del risultato, il mago usa l'incantesimo una terza volta per fissare la forma definitivamente: a questo punto non è più possibile modificare la creazione.

La pietra prodotta deve poggiare su una superficie solida e non può essere creata in uno spazio già occupato da un altro solido. L'incantatore può lasciare un'estremità grezza per aggiungere altra pietra con un'applicazione successiva di questa magia, senza che si noti alcun tipo di saldatura o che vi siano punti deboli dove i due incantesimi si uniscono; questo viene fatto solitamente per creare edifici o altre strutture destinate a resistere alle sollecitazioni.

Una struttura di pietra creata con questo incantesimo ha CA 5 e Punti Strutturali o Punti Danno appropriati alle dimensioni della creazione (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

DISINTEGRAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio o solido max 27 mt.cu.

Durata: istantanea

Polverizza all'istante un bersaglio senza che ne rimanga traccia. Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un favorevole TS Corpo a -2 per evitare che il suo corpo (ad eccezione di ciò che indossa) sia disintegrato; in caso di successo, subisce 3d6 danni e se a causa di ciò i suoi PF sono azzerati viene disintegrato. Gli oggetti normali vengono vaporizzati automaticamente (nessun TS concesso), mentre quelli magici evitano totalmente l'effetto con un favorevole TS Distruzione a -2; gli Artefatti sono immuni alla disintegrazione.

Il mago può anche concentrare il potere della *disintegrazione* su una parte del bersaglio riducendo l'area d'effetto. La disintegrazione di una parte del corpo riduce i Punti Ferita totali del 10% per ogni gamba, braccio o altro arto distrutto (es. ali o coda); disintegrare il busto o la testa implica la morte del soggetto. Solo una volta rigenerato o ricreato l'arto, i PF tornano al massimo. Se il bersaglio è un veicolo o una grande costruzione, può essere disintegrato un volume di materia grande fino a 27 m³ (perdendo PS in proporzione) e ha diritto al TS Distruzione per evitare l'effetto solo se è incantato.

DUPLICAZIONE MAGICA *

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto max taglia grande

Durata: permanente

Crea copie di un oggetto di taglia Grande o inferiore con valore limite di 2.000 m.o. per livello, e il numero massimo di copie create con ogni applicazione è pari alla metà del livello del mago (max 18 al 36°). Il rituale consuma un ammontare di monete o preziosi pari al valore totale degli oggetti creati con la *duplicazione* se sono comuni, mentre il valore è maggiorato del 10% se sono magici, e questi oggetti sono permanenti e non dissolvibili magicamente. L'incantatore è impegnato nel rituale per un'ora per ogni singolo duplicato da realizzare, ma se il valore totale delle copie è inferiore a 1.000 m.o. è sufficiente un'ora per riprodurle tutte; se il mago viene interrotto per più di 10 minuti o se durante il rito viene dissolta la magia sull'oggetto originale l'incantesimo fallisce. **Esempio:** per creare tre duplicati di un oggetto che vale 30.000 m.o. Satek spenderà 90.000 m.o. se sono oggetti comuni (es. gioielli) o 99.000 m.o. se sono magici, e produce una copia ogni ora, concludendo il rito dopo 3 ore.

L'incantesimo inverso, *divisione magica*, funziona solo su un oggetto magico e suddivide il suo potere in vari oggetti identici ma con capacità o cariche ridotte in proporzione. L'effetto varia in base al bersaglio della magia, come segue:

- **oggetto a cariche:** l'oggetto è diviso in due copie identiche e permanenti, ciascuna con metà delle cariche dell'originale (arrotondando per difetto), che diventa il numero massimo di cariche del manufatto.
- **oggetto dotato di bonus:** l'oggetto si divide in due o più copie identiche dotate di bonus, la cui somma totale non può essere superiore al bonus dell'oggetto originale (es. anello +3 può essere diviso in tre anelli +1 o un anello +2 e due anelli +1); oggetti +1 non possono essere divisi. Le copie possono essere riunite mettendole a contatto e pronunciando una parola segreta, ripristinando persino l'oggetto originale, e poi scomposte nuovamente senza alcun limite.

Nessun artefatto immortale può essere duplicato o diviso mediante questo incantesimo.

EVANESCENZA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 12 turni

Il mago assume la consistenza dell'aria e diventa intangibile, anche se mantiene la sua forma e appare trasparente, simile ad un fantasma, ma non è invisibile e non può separarsi da ciò che indossa. In questo stato l'incantatore vola ad una velocità di 108(36) metri al round, ignora la forza dei venti e quella di gravità, è immune ai colpi critici, alla paralisi e all'asfissia, ma risente delle condizioni ambientali (ad esempio soffre l'estremo caldo o freddo). Il soggetto non può essere ferito da armi normali, quelle magiche causano metà dei danni, e ignora gli effetti degli incantesimi di 1° livello. Il mago può muoversi attraverso superfici occupate da solidi e altri corpi, persino passare attraverso le persone, ma in tal caso la sua velocità si riduce a 1 metro al round, e non riesce ad oltrepassare masse di pietra, roccia o metalli, a meno che non vi sia una fessura di 1 cm attraverso cui penetrare.

Il mago non può danneggiare nessuno con attacchi in mischia, e ogni suo incantesimo appartenente alle scuole di Evocazione (esclusi quelli di trasporto) e Invocazione o che produca effetti fisici tangibili (come *campo di forza*) non ha alcun effetto. Egli è vulnerabile a tutti gli incantesimi di 2° livello o superiori, e viene fermato da magie che creano barriere di forza, pietra o metallo (come *muro prismatico*, *campo di forza*, *mano possente*, *muro di pietra*, *muro di ferro*, ecc.).

Se la magia viene dissolta mentre è all'interno di un solido, l'incantatore deve effettuare un TS Riflessi: in caso di successo, riesce a uscire dal solido ma subisce 5d6 danni, mentre se il TS fallisce, si materializza nel solido e muore all'istante. L'incantatore può interrompere l'effetto prima del termine dell'incantesimo, ma ciò pone fine all'*evanescenza*.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

EVOCA ALLEATO PLANARE

Scuola: Evocazione
 Raggio: 1 metro per livello
 Area d'effetto: una creatura extraplanare
 Durata: 1 turno

Evoca una creatura extraplanare (originaria di un piano diverso da quello in cui si trova il soggetto) che compare con equipaggiamento e poteri standard e senza livelli di classe (es. non è possibile evocare un efreeti mago di 9°); l'incantatore non può usare nuovamente questo incantesimo per avere più di un alleato planare per volta, ma solo per mantenere il controllo dell'essere ed estendere la durata dell'evocazione fino a un'ora. L'evocatore sottomette automaticamente ogni creatura che abbia il suo stesso Allineamento e Morale e la creatura deve ubbidire ai suoi ordini. Se la creatura ha allineamento morale diverso, per sottometterla l'evocatore deve vincere una Prova di Volontà: si tira 1d12 e si sommano i modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma, e vince chi ottiene il risultato più alto; la creatura ottiene un bonus di +2 alla prova per ogni "passo di distanza" sull'asse dell'Allineamento e della Morale rispetto all'evocatore (v. tabella allineamenti schematizzata a lato).

Esempio: un mago CB evoca un essere LM, l'evocato ottiene +8 alla prova di Volontà perché è l'esatto opposto e dista 4 passi (NB, LB, LN e LM). Se il mago CB evoca un essere NB, l'evocato ha solo +2 alla PdV, mentre se l'evocato fosse NM avrebbe +6.

Un alleato sottomesso mantiene un legame telepatico unidirezionale col mago, che può inviare ordini senza però ricevere risposte: l'essere obbedisce al meglio delle capacità

LB	NB	CB
LN	N	CN
LM	NM	CM

fino al termine o dissoluzione dell'incantesimo o alla sua morte (se ciò avviene prima), può allontanarsi per eseguire gli ordini, ma non può usare poteri innati per evocare altri esseri, e se dispone di poteri clericali può rifiutarsi di usarli a beneficio di soggetti con allineamento o fede in contrasto con la propria. Se l'essere evocato vince la Prova di Volontà è libero dal controllo e si comporterà in base alla sua indole (di solito attaccando l'evocatore), ma al termine dell'incantesimo torna automaticamente nel proprio mondo, e può essere rimandato indietro prima uccidendolo o usando *bandire*, *esilio* o *distruzione del male*, mentre dissolvere l'effetto è inutile.

Gli alleati planari selezionabili sono solo quelli elencati nell'Appendice D, sono divisi in tre ranghi in base alla loro potenza (Inferiore, Avanzato e Superiore) e il mago è limitato a evocare solo quelli di cui ha conoscenza approfondita. Ogni evocatore conosce gli esseri evidenziati in giallo grazie ai suoi studi (sufficienti 6 gradi in *Magia Arcana*), mentre gli altri sono noti solo con un certo numero di gradi basato sul rango di appartenenza (3 per Inferiore, 5 per Avanzato, 7 per Superiore) nell'abilità *Conoscenze Planari* o in *Conoscenze Occulte* appropriate alla creatura (CO: Ancestrali, CO: Celestiali, CO: Elementali, CO: Esterni e CO: Immondi). Se un incantatore non possiede l'abilità adeguata, può ottenere le informazioni da esperti in materia dietro compenso (200 m.o. per esseri di rango Inferiore, 400 per quelli Avanzati, 600 per quelli Superiori), ma dovrà attendere da 2 a 4 settimane prima di ottenere le conoscenze utili all'evocazione.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FIAMMA DI GIUSTIZIA

Scuola: Divinazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 24 ore

Con un attacco di contatto marchia la fronte della vittima con un sigillo visibile a tutti (a meno che non venga coperto), senza che la creatura possa opporsi (nessun TS previsto). Per le seguenti 24 ore, ad ogni domanda dell'incantatore a cui risponda con bugie o col silenzio il soggetto subisce 2d6 danni non dimezzabili a causa dell'arroventarsi del marchio; la fiamma si attiva anche se la vittima fa uso di magie volte a ingannare o celarsi agli altri (es. *invisibilità*, *camuffamento*, *mimetismo*, *mentire*), annullando l'effetto stesso. Nel caso in cui la vittima sia stata informata di un fatto in maniera falsa, ma ella creda alla veridicità dell'informazione, la sua testimonianza non causa la reazione della fiamma. La vittima può allontanarsi o attaccare il mago, ma nel momento in cui sente una domanda posta dal creatore del marchio, è costretta a dare una risposta o subire la punizione della *fiamma di giustizia*; usare un *silenzio* o procurarsi un danno permanente ai timpani può evitare gli effetti della fiamma. La *fiamma di giustizia* influenza qualsiasi creatura, vivente o meno, e può essere negata con *dissolvi magie* o da zone di anti-magia, mentre incantesimi di protezione dal fuoco riducono i danni.

FORMA ETEREA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 24 ore

Trasporta una creatura consenziente sul Piano Etereo, nel punto corrispondente alla locazione di partenza. Il beneficiario può spostarsi nell'Etereo alla sua normale velocità di movimento camminando su superfici di etere solido, vede chiaramente nell'etere entro 36 metri e può concentrarsi per vedere in corrispondenza del suo piano di provenienza entro un raggio di 9 metri. Al termine dell'effetto, il soggetto ritorna

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

nel suo piano di provenienza, nel punto corrispondente alla sua posizione corrente nell'Etereo, mentre se si trova nel Profondo Etereo il soggetto compare in un luogo casuale scelto dal DM; è possibile tornare nel piano di provenienza prima del termine della magia, ma ciò pone fine all'incantesimo.

L'incantesimo ha effetto solo se usato nel Primo Piano o in uno degli Elementali. Se usato nell'Etereo, permette di attraversare il Confine Etereo ed entrare in uno dei piani Interni sopraccitati entro 24 ore, ma l'incantesimo cessa una volta effettuata la transizione, e non rende l'individuo immune ad eventuali effetti deleteri presenti nell'ambiente di arrivo, né gli dà speciali capacità di movimento.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FUORVIARE

Scuola: Illusione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: solo incantatore

Durata: 1 round per livello

Rende invisibile l'incantatore e crea un suo doppio olografico identico entro 18 metri. L'incantatore può agire indipendentemente dall'immagine, e può concentrarsi per darle un comando ogni round. Il doppio illusorio inganna tutti i sensi: odora come l'incantatore, può essere toccato (ma sparisce se viene ferito) e parla con la sua voce, sulla base di ciò che gli suggerisce il creatore. Esso può anche fingere di attaccare, anche se i suoi assalti ne smascherano subito la vera natura dato che non riesce a ferire nessuno. L'immagine si sposta alla stessa velocità dell'incantatore e una volta creata può allontanarsi oltre il raggio d'azione, ma solo per raggiungere zone che l'incantatore sa come raggiungere per averle già visitate. Il doppio illusorio svanisce al termine dell'effetto o quando viene distrutto fisicamente o magicamente.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

GABBIA DI FORZA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo 4 metri

Durata: 1 round per livello

Crea una prigione cubica inamovibile che intrappola chiunque si trovi nell'area d'effetto senza possibilità di evitarlo; se il volume degli esseri nell'area è superiore alla cubatura della gabbia o se lungo il suo perimetro vi sono corpi solidi, la gabbia non compare e l'effetto è sprecato. Il perimetro della gabbia è composto da sbarre di forza larghe un pollice e distanti 1 cm; se creata a terra, la gabbia ha un tetto compatto e liscio da cui partono le sbarre che terminano al suolo, se creata in aria o in acqua, essa ha sia il tetto che il pavimento di forza collegati dalle sbarre sui quattro lati. Qualsiasi creatura capace di passare attraverso uno spazio stretto 1 cm può fuggire, come pure usando incantesimi di trasporto istantaneo come *porta dimensionale* o *teletrasporto*, viceversa le sbarre sono indistruttibili: solo *disintegrazione*, *rimuovi barriera* o un raggio anti-magia possono annullarle, nessun altro tentativo di dissolvere la magia avrà effetto; se creata sul Primo Piano la *gabbia di forza* si estende anche sul piano Etereo (l'inverso invece non si applica), quindi in questo caso un singolo spostamento planare non serve per fuggire. Incantesimi ad area (come *fulmine magico* e *palla di fuoco*) ed armi a soffio attraversano le sbarre, mentre le armi da mischia non possono oltrepassarle, così come qualsiasi oggetto di spessore più grande di 1 cm; ogni attacco al prigioniero con armi da tiro o da lancio ha il 90% di probabilità di fallire.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera del raggio di 3 metri

Durata: 1 round per livello

Crea una sfera di raggio 3 metri che può essere fissa in un'area o spostarsi con l'incantatore (a sua scelta), che annulla gli effetti di qualsiasi incantesimo arcano o divino di livello 1°-4° entro l'area d'effetto. Il globo annulla anche le capacità magiche degli oggetti e gli incantesimi innati delle creature, ma non i loro poteri sovrannaturali (ad esempio non blocca lo charme di un vampiro, ma se detto vampiro scaglia una *palla di fuoco*, questa non avrà alcun effetto su coloro che si trovano dentro il globo). Il globo può tuttavia essere dissolto magicamente in base alle normali probabilità.

Qualunque tipo di incantesimo può essere scagliato dall'interno all'esterno del globo, e chiunque può uscire e rientrare senza impedimento. Gli incantesimi non vengono annullati, ma solo soppressi se la loro area d'effetto si sovrappone al globo.

Esempio: le creature all'interno della sfera vedono le *immagini illusorie* create da un mago all'esterno, ma se questo entrasse nel globo le immagini scomparirebbero, per riapparire nuovamente nel momento in cui uscisse dall'area d'effetto.

ILLUSIONE PROGRAMMATA

Scuola: Illusione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: cubo con spigolo di 9 metri

Durata: speciale

Crea un'illusione che influenza i cinque sensi, programmandone la natura (che non deve essere troppo complicata) e prevedendo una particolare situazione o un comando vocale che la attiveranno (ad esempio, crea una banda di tre orchi che fronteggiano chiunque si avvicini all'entrata del castello senza pronunciare la parola d'ordine; gli orchi attaccheranno o ostacoleranno gli intrusi, in base alle istruzioni fissate dall'incantatore). L'illusione è permanente: una volta attivata dura per 1 turno per livello o finché non viene distrutta, ma si riattiva quando le condizioni indicate si verificano di nuovo. L'*illusione programmata* scompare per sempre solo se dissolta magicamente, e chiunque interagisca con essa può effettuare un TS *Mente* a -2 per scoprire l'inganno.

L'illusione può dar forma ad una o più creature della stessa specie che devono rientrare nella sua area d'effetto. Esse hanno CA 5 e 30 PF (scompaiono se uccise), sfruttano gli attacchi dell'essere originale (col THAC0 del mago migliorato in base al suo bonus di Intelligenza) e le capacità speciali di cui è a conoscenza il mago, possono pronunciare semplici frasi programmate e reagiscono in base agli ordini preimpostati dal loro creatore.

L'illusione di un effetto offensivo viene attivata non appena si verifica una situazione programmata dal mago (ad esempio se qualcuno apre una porta o se entra nell'area) e può ripetersi una volta al turno fino a che l'illusione non viene annullata. L'effetto è istantaneo e le vittime devono effettuare un TS *Mente* a -2: se riesce, si accorgono subito che si tratta di una finzione e non ne risentono in alcun modo; se invece il TS fallisce, esse credono all'illusione e subiscono i danni fittizi causati dall'effetto.

Tutti i danni e gli effetti speciali (come pietrificazione e paralisi) causati dall'*illusione programmata* sono fittizi e la vittima può tentare un TS *Mente* a -2 ogni minuto per accorgersi della finzione e agire normalmente. Una vittima ridotta a 0 PF dall'illusione sviene per 1d4 round, e capisce che si trattava di una finzione solo quando si riprende.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

LAMPO SOLARE

Scuola: Invocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1 metro per livello

Durata: variabile

Il mago emana un lampo di luce abbagliante dal suo corpo che acceca chiunque si trovi nell'area d'effetto per un periodo di tempo che dipende dalle condizioni esterne: 1d4+1 round in un ambiente illuminato, 3d6 round in un ambiente buio o di penombra, senza alcun TS per negare l'effetto; inoltre, tutti i non-morti nell'area d'effetto subiscono 3d6 danni da luce solare. Creature che non si basano sulla vista per percepire l'ambiente circostante o che abbiano gli occhi chiusi mentre viene emanato il lampo sono immuni all'effetto.

LEGNO PIETRIFICATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso 2,5 kg per livello

Durata: permanente

Trasforma un oggetto di legno non magico in una sostanza legnosa che pesa una volta e mezzo (ingombro x 1,5), ha la stessa durezza (Punti Danno) di un oggetto d'acciaio, CA 4 e TS della Pietra con bonus di +1. Il peso massimo di materia che può essere trasformato è pari a 50 monete (2,5 chilogrammi) per livello, e deve essere parte di un unico oggetto. La trasmutazione è permanente e non può essere annullata magicamente, e nel caso venga usato su alberi o esseri viventi fatti di legno, la pianta o la creatura continua a vivere normalmente, ma sarà più resistente.

MANO POSSENTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 2 metri per livello

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 1 round per livello

Crea una mano traslucida di pura forza magica larga 3 mt che può essere danneggiata solo con incantesimi o armi magiche, possiede CA 0 e gli stessi Punti Ferita e Tiri Salvezza del mago. La mano segue il mago e agisce in modo indipendente in base agli ordini ricevuti, lasciando l'incantatore libero di fare ciò che vuole. Essa influenza solo ed esclusivamente il bersaglio designato (altri esseri la oltrepassano come se non esistesse) e ogni round il mago può scegliere se utilizzarla in modalità di attacco o di difesa.

Attacco: la mano si scaglia contro il bersaglio designato come un maglio, compiendo un attacco al round (si considera un incantesimo di forza) che causa 1d8+8 danni senza bisogno di TxC. La mano continua a colpire il bersaglio fino a che rimane entro il raggio d'azione o non viene distrutto o ucciso: se si allontana o muore, il mago può designare un nuovo bersaglio, viceversa la mano fluttua inerte accanto al creatore. Se il bersaglio ritorna ad avvicinarsi al mago prima del termine dell'incantesimo, la mano riprende ad assalirlo.

Difesa: la mano si frappone costantemente davanti al nemico designato ogniqualvolta esso si avvicini a meno di 9 metri dal mago. La mano agirà sempre più velocemente dell'assalitore e si porrà dinnanzi a lui prima che possa toccare l'incantatore, spingendolo a 1d4+3 metri di distanza; il soggetto deve effettuare una prova di Destrezza per evitare di cadere e di subire 1d6 danni ogni 3 metri percorsi. La mano in difesa ostacola tutti gli attacchi in mischia e i tentativi di avvicinarsi da parte del bersaglio, ma non può bloccare magie né reagisce agli attacchi portati a distanza. La mano è in grado di frenare fino a 2000 kg di peso: esseri con peso superio-

re possono oltrepassare la mano se ogni round realizzano una favorevole prova di Forza a -6.

La *mano possente* sparisce quando la sua durata termina, oppure se viene distrutta fisicamente o dissolta magicamente. La mano non può attraversare campi o barriere di anti-magia: creature protette da una simile barriera sono pertanto immuni ai suoi effetti e vi passano attraverso. La *mano possente* non viene ingannata da forme di mascheramento o trasmutazione, riconoscendo sempre il soggetto bersaglio, ma non può impedire che forme illusorie della creatura (come *olografia*) la oltrepassino. La mano inoltre è in grado di influenzare anche un soggetto in forma gassosa o inconsistente (*evanescenza*), ma non una sua proiezione disgiunta dal corpo (*ombra strisciante* o *corpo astrale*). Non c'è limite al numero di *mani possenti* che l'incantatore può creare contemporaneamente, ma ognuna deve avere come bersaglio una creatura diversa.

MORTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 4d8+4 DV esseri viventi in cubo di lato 18mt

Durata: istantanea

Uccide fino a 4d8+4 Dadi Vita/livelli di creature viventi: gli esseri con 8 DV/livelli o meno muoiono automaticamente (le creature con meno di ½ DV non contano ai fini del massimo numero di DV influenzati), e l'incantesimo colpisce prima gli esseri con minori DV presenti nell'area d'effetto; solo le vittime con 9+ DV/livelli possono evitare il trapasso con un favorevole TS Magia. Se indirizzato contro un singolo essere vivente, esso viene influenzato indipendentemente dai DV/Livelli e il suo TS Magia subisce una penalità di -2: se il TS fallisce muore all'istante, viceversa ignora l'effetto.

MURO DI FERRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: muro di 50 mq spesso 10 cm

Durata: permanente

Crea una parete di ferro verticale spessa 10 cm, le cui misure lineari sono decise dal mago entro un'area massima di 50 mq. La parete deve poggiare su una superficie stabile e piana, non aderisce perfettamente ad altre strutture e non può essere creata in spazi occupati da altri solidi. Il *muro di ferro* persiste finché non viene distrutto fisicamente: possiede CA 4 e 1 Punto Strutturale ogni metro cubo di volume (se ha almeno due delle tre dimensioni superiori a 2 mt), oppure Punti Danno pari al quintuplo del livello del mago (minimo 50 PD) per una porta o un muro con volume inferiore a 1 metro cubo; è sufficiente causare 1 PS per aprire una breccia (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

Concentrandosi il mago può far crollare il muro, infliggendo 10d10 danni alle creature che si trovano entro 3 metri, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi. Se il muro nel frattempo era stato danneggiato, ridurre i danni inflitti in maniera proporzionale ai PD o PS persi (ad esempio un muro di 15 PS ridotto a 10 PS ha perso il 30% dei punti e causa solo 7d10 punti di danno se crolla).

NEBBIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: nube di 9 mt di diametro ed alta 6 mt

Durata: 1 round per livello

Crea una massa ribollente di bruma che riduce la visuale al suo interno a 3 metri, inclusa l'infravisione, e impedisce qualsiasi attacco a distanza all'interno dell'area. La *nebbia acida* è talmente densa da rallentare il movimento al suo in-

terno alla velocità massima di 1,5 metri al round e anche i Tiri per Colpire e per i danni di chi vi si trova immerso subiscono una penalità di -2; persino una creatura che cada attraverso la *nebbia acida* viene rallentata e i danni da caduta ridotti di 6 metri. Tuttavia, i vapori sono acidi e ad ogni round infliggono 4d6 danni a tutte le creature e oggetti al suo interno. Un vento forte (40 km/h), *dissolvi magie* o *dissolvi nebbia* possono spazzare via la *nebbia acida* prima del tempo.

NEMESI

Scuola: Illusione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: speciale

L'incantatore può plasmare la realtà attingendo al potere dell'Incubo, fino a rendere reali le paure della sua vittima. La vittima può tentare un TS Mente con penalità di -4 per evitarne gli effetti (il TS va effettuato di nascosto dal DM), ma se fallisce, l'incantesimo materializza di fronte alla vittima la creatura che più teme, ed essa, dopo aver tormentato per 1d6 round il soggetto, lo attaccherà per ucciderlo. Solo la vittima può vedere la sua *nemesi* e subirne materialmente gli effetti: tutti gli altri individui vedranno il soggetto parlare e interagire col nulla, e se verrà ferito dalla *nemesi* essi noteranno ferite appropriate (lacerazioni, bruciature, tumefazioni, ecc.) apparire all'improvviso sul corpo dell'individuo senza apparente motivo. Dato che si tratta di un effetto che influenza la mente della vittima, se essa è schermata contro effetti mentali (es. con *barriera mentale*) ignora l'effetto.

La *nemesi* non è invisibile e neppure irrealista: esiste solo nella mente della vittima, ma l'energia della dimensione dell'Incubo grazie a cui è stata creata la rende decisamente reale e pericolosa per la sua preda. I colpi portati dalla creatura nei confronti della vittima e i suoi poteri speciali producono effetti reali, ma solo ed esclusivamente per la vittima: l'ambiente circostante e gli altri occupanti rimangono illesi. La *nemesi* quindi, non può fare alcun male agli altri esseri presenti nell'ambiente, né può modificarlo rompendo o usando oggetti. A differenza degli attacchi della *nemesi* però, quelli della sua vittima influenzano anche lo spazio circostante, e quindi potrebbero andarci di mezzo anche persone che si trovano nel posto sbagliato al momento sbagliato. La vittima non perde la percezione della realtà, ma essa viene parzialmente distorta (es.: può vedere la *nemesi* muoversi fra gli occupanti di una stanza senza interagire con essi).

La *nemesi* (che si tratti di un individuo specifico o di una specie di creature) userà solo i poteri di cui la vittima è conscia, perché li ha visti quando ha incontrato l'essere per la prima volta, o perché ne ha sentito parlare da terzi, mai poteri non appropriati (frutto di leggende esagerate, ad esempio).

La *nemesi* può essere ferita solo con armi magiche o incantesimi, e sparisce solo se viene uccisa dalla vittima o se l'incantesimo che agisce sul soggetto viene dissolto. Se la vittima viene uccisa dalla *nemesi*, la sua anima si perde nella Dimensione dell'Incubo e il suo corpo non può essere resuscitato o reincarnato finché non viene recuperata l'anima (bisogna andarla a cercare nella Dimensione dell'Incubo).

La *nemesi* segue la sua vittima fino a che non viene distrutta, e se ridotta a meno di 1/3 dei PF scompare in 1d4 round (sempre che nel frattempo non venga distrutta), ritornando a tormentare la completamente tutti i PF persi.

Il soggetto guadagna i normali PE per l'uccisione della *nemesi*, e una volta sconfitta, quella determinata creatura non tornerà più a perseguirlo (ma può comparire un altro essere che il soggetto teme, se nuovamente influenzato da *nemesi*).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

NUBE VELENOSA

Scuola: Evocazione
Raggio: 3 metri per livello
Area d'effetto: nube di 9 mt di diametro ed alta 6 mt
Durata: 6 turni

Crea una nube di vapori verdastri larga 9 metri ed alta 6 metri, che l'incantatore può spostare in ogni direzione alla velocità di 18 metri al round concentrandosi finché rimane entro il suo raggio d'azione, oppure si muove spinta del vento se l'incantatore non la guida. Tutti gli esseri viventi che vengono a trovarsi dentro la nube subiscono 6 danni per ogni round di permanenza, e ogni vittima deve effettuare un TS Corpo per evitare la morte istantanea per avvelenamento se dotata di 9 livelli/DV o meno, oppure evitare la paralisi per 1d4 round se di livello superiore. La *nube velenosa* viene distrutta se incontra barriere d'acqua, vegetazione fitta o muri, o se magicamente dissolta, e non si può creare più di una nube nello stesso spazio per cumulare i danni.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

OLOGRAFIA

Scuola: Illusione
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni

Crea un'immagine olografica dell'incantatore che non può essere distinta dall'originale: incantesimi e attacchi con armi a distanza le passano attraverso, mentre scompare se colpita da un attacco in mischia (la sua CA è 5 più il bonus di Destrezza del mago) o dissolta magicamente; anche una *vista rivelante* è in grado di rivelare l'illusione. L'*olografia* riproduce esattamente i movimenti e le parole del mago, e si sposta restando alla stessa distanza, a meno che egli non si concentri per muoverla diversamente. Inoltre il mago può far originare i suoi incantesimi dall'immagine come se si trovasse in quel luogo, compresi quelli a tocco e inclusi i poteri dei suoi oggetti magici, estendendo il raggio d'azione delle sue magie (ad esempio far partire una *palla di fuoco* dalle mani dell'olografia e far comparire le *immagini illusorie* intorno all'olografia anziché al mago), a patto che possa vedere chiaramente il bersaglio dell'incantesimo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

OMBRA SOLIDA

Scuola: Illusione
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: volume max 30 mt.cu. di ombra
Durata: permanente

Plasma l'ombra presente nell'ambiente secondo la forma voluta dal mago e le conferisce sostanza solida in maniera permanente. L'incantesimo crea materia tenebrosa liscia e fredda al tatto per un volume pari a 30 metri cubi, le cui misure lineari sono decise dal mago (colonna da 15x2 mt, oppure un muro di 5x5x1,2 mt, ecc.). Il tempo impiegato a creare l'*ombra solida* varia da 1 round a 12 turni, asseconda della complessità della forma: un muro lineare o un oggetto di dimensioni medie o inferiori richiede un round, una semplice scala o un oggetto di dimensioni grandi si crea in un turno, mentre una forma più complicata che combaci con una superficie irregolare (come le mura di una torre) potrebbe richiedere fino a 12 turni; il DM stabilisce il tempo impiegato per dar forma all'ombra e al termine del processo la creazione non può essere modificata. Un oggetto d'ombra ha PD standard ma la metà del peso/ingombro e nel caso di corazza o scudo non viene danneggiato da armi comuni, mentre un'arma colpisce come fosse +1 (ma senza il bonus a TxC e danni).

L'*ombra solida* non può essere creata in uno spazio già occupato da un altro solido, ma può essere creata a mezz'aria e mossa applicando opportuna forza in base al suo peso. Tuttavia l'*ombra solida* è vulnerabile alla luce: perde 1 Punto Danno per ogni minuto di esposizione diretta alla luce solare, e se bersagliata con incantesimi che creano luce artificiale di intensità inferiore (es. *luce magica* o *perenne*) subisce 1d4 danni per livello dell'incantesimo non riducibili. Qualsiasi oggetto o struttura di *ombra solida* recupera sempre naturalmente 1 Punto Danno al minuto durante le ore notturne.

Una struttura creata con questo incantesimo ha CA 5 e Punti Strutturali o Punti Danno appropriati alle dimensioni della creazione come se fosse fatta di legno (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

PORTA MAGICA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una superficie solida

Durata: 1 giorno per livello

Crea un passaggio magico e invisibile su una parete, pavimento, soffitto o sezione di terreno, che può essere individuato e usato solo dall'incantatore. Il passaggio è un varco lungo fino a 3 metri, che attraversa qualsiasi materiale e può collegare un corridoio a una stanza segreta che l'incantatore vuole rendere inavvicinabile. La *porta magica* può essere scoperta solo con *vista arcana* (6°), e rimane attiva per un giorno per livello o fin quando non sia dissolta.

PRESERVARE

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto volume max 1 m³ per livello

Durata: permanente

L'incantesimo preserva un oggetto dall'usura del tempo e da effetti distruttivi o ripara un oggetto distrutto.

Preservazione: un oggetto preservato non deperisce, non perde le sue proprietà, non si impolvera né viene intaccato da acqua, fuoco, acido, ruggine o altri agenti naturali. L'oggetto può essere scalfito solo da armi magiche o da incantesimi, ma può ignorare totalmente i danni con un TS appropriato con bonus di +3 (in aggiunta ad eventuali bonus dell'oggetto); anche qualora il TS fallisse, l'oggetto dimezza i danni subiti (se applicabile). Il rituale dura un'ora e occorre spargere sul manufatto un composto fatto con polvere di diamante che ha un costo pari al doppio del valore dell'oggetto se comune (min. 50 m.o.), 500 m.o. per oggetti magici ad utilizzo unico e 2.000 m.o. per qualsiasi altro oggetto magico.

Riparazione: ripara totalmente un oggetto o costruito danneggiato o rotto (PD/PF azzerati), purchè tutti i pezzi siano presenti, ma non ridona cariche o poteri perduti, né può ricostruire oggetti privi di PD. Per oggetti o costrutti danneggiati il rituale richiede un'ora e composti per un valore di 10 m.o. per PF/PD mancante; per quelli distrutti il costo del rituale è pari a 1/3 del costo di creazione dell'oggetto o del costruito e il mago è impegnato 6 ore al giorno per una settimana per completarlo.

PROTEZIONE ELEMENTALE ESTESA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di 3 metri di raggio

Durata: 12 turni

Crea una barriera che si sposta col mago e protegge chi si trova all'interno dell'area d'effetto da un tipo di elemento scelto tra aria, acqua, fuoco o terra. La barriera concede immunità completa alla forma naturale dell'elemento scelto,

mentre effetti magici di quell'elemento causano automaticamente metà dei danni (anche qualora non sia concesso TS) e con la possibilità di ridurli ulteriormente a ¼ se l'effetto ammette un TS. Inoltre, le creature elementali di quel tipo non possono penetrare nella barriera, ma se qualcuno al suo interno attacca una delle creature in questione, gli elementali possono entrare nell'area d'effetto e attaccare in mischia, anche se la creatura arreca danni dimezzati all'interno della barriera.

Infine, chiunque resti dentro l'area d'effetto può muoversi attraverso l'elemento scelto senza impedimenti: in acqua, in aria o nel magma si ignorano le correnti avverse (sempre che siano in grado di volare o nuotare), mentre sulla terra si ignorano le condizioni avverse del terreno (anche se non è possibile attraversare muri di pietra o pareti di roccia). Se l'incantesimo viene usato nel piano elementare corrispondente, permette a coloro che restano nell'area d'effetto di vedere e respirare chiaramente senza effetti deleteri.

REGRESSIONE MENTALE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

L'Intelligenza e Saggezza della vittima sono ridotte a 2 punti se non realizza un favorevole TS *Mente* a -4. Una vittima della regressione non può più ricordare, pensare, o parlare correttamente né comprendere gli altri, diventa incapace di evocare incantesimi, perde ogni competenza nell'uso delle armi e ogni capacità marziale e furtiva appresa tramite addestramento, i suoi sensi regrediscono e agisce solo in preda agli istinti più basilari, come un animale. Gli effetti della *regressione mentale* sono permanenti finchè rimossi con *cura mentale* o *guarigione*.

REINCARNAZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Ridona vita ad un essere morto da non più di un anno, ricostruendo totalmente il corpo anche a partire da un solo dito. L'incantesimo consuma l'energia vitale del soggetto (che perde 500 PE per Dado Vita) e a causa delle energie entropiche su cui si basa questa magia la ricostruzione del corpo è variabile. Consultare le tabelle seguenti per determinare casualmente il risultato della *reincarnazione* sul soggetto.

Nota: per informazioni sulle razze indicate come PG, fare riferimento al manuale *Razze di Mystara* o ai supplementi *Creature Crucibles (PC 1-4)*, al *Savage Coast Sourcebook*, all'*Hollow World boxed set*, e ai *Gazetteer 5, 6, 8 e 10*.

Tab. 2.14 – Effetto della Reincarnazione

d20	Razza
1-2	Mostro (Tab 2.14.1)
3-5	Semi-umano (Tab 2.14.2)
6-9	Umanoide (Tab 2.14.3)
10-15	Umano
16-20	Razza originale

Tab. 2.14.1 – Razze Mostruose

d20	Creatura
1-3	Aranea
4-5	Arpia
6-8	Centaurio
10-12	Hsiao
13-14	Kreen
15-16	Ovinauro
17-18	Pegatauro
19-20	Uomo-scorpione

Tab. 2.14.2 – Razze Semi-umane e sottorazze

d4	Semi-umano	d6	* Elfo	** Gnomo
1	Elfo *	1	Alato	dei Cieli
2	Gnomo **	2	Alto	dei Ghiacci
3	Halfling	3	Bruno	del Fuoco
4	Nano comune	4	dell'Ombra	di Terra
		5	Marino	di Terra
		6	Silvano	Silvano

Tab. 2.14.3 – Razze Umanoidi e sottorazze

d100	Umanoide	d12	^ Giganti
01-04	Capride	1-3	Colline
05-07	Cavernicolo	4-5	Rocce
08-09	Diavoletto silvestre	6-7	Fuoco
10-12	Enduk	8-9	Ghiacci
13-15	Faenare	10	Montagne
16-20	Fauno	11	Nuvole
21-24	Gigante ^	12	Tempeste
25-35	Goblinoide v		
36-37	Gyerian	d12	v Goblinoidi
38-41	Han'yo hengeyokai	1	Bugbear
42-43	Hutaakano	2-3	Coboldo
44-45	Kubitta	4	Gnoll
46-56	Lupin	5-6	Goblin
57-59	Metamorfo	7-8	Hobgoblin
60-61	Minotauro	9-10	Orchetto
62-65	Ninfalide (idriade, driade, silfide, auloniade)	11	Orco
		12	Troll
66-68	Phanaton		
69-79	Rakasta	d12	* Rettiloidei
80-81	Replicante	1	Camaleontide
82-88	Rettiloide *	2	Cayma
90-90	Tabi	3	Gurrash
91-94	Tiefing	4	Krolli
95-96	Uomo-Bestia	5-8	Lucertoloide
97-98	Thoul	9-10	Shazak
99-00	Tortugo	11	Sis'thik
		12	Troglodita

d100	Umanoide marino
01-15	Elfo acquatico (Aquarendi)
16-20	Gigante del mare
21-35	Kna
36-45	Marinide (Marrow)
46-54	Nixie
55-70	Squaloide (Shark-kin)
71-80	Testugo (Snapper)
81-100	Tritone

Il soggetto reincarnato si sveglia con 1 DV del tipo appropriato alla sua classe e razza, e recupera automaticamente 1 DV/livello al giorno, man mano che acquista familiarità col nuovo corpo e ritornano le memorie del suo passato e le capacità di classe originali, fino a riguadagnare i PE che aveva al momento della morte meno quelli persi a causa del rituale.

Se il personaggio è stato reincarnato in una razza differente da quella originale, e per qualche motivo la vecchia classe di appartenenza è inaccessibile, può essere addestrato in una nuova classe: si considerano i PE posseduti per stabilire il livello rispetto alla nuova classe di appartenenza, e il suo addestramento durerà 1 settimana per livello della classe.

Esempio: un mago di 6° livello (40.000 PE) viene reincarnato in un nano, che non ha accesso agli incantesimi arcani. Se sceglie di vivere come un nano e diventare un guerriero, dopo 6 settimane di allenamento potrà diventare un nano guerriero di 6° (32.400 PE) con 40.000 PE, dotato di infravisione e delle altre abilità razziali naniche. Ovviamente cambieranno per lui anche il THACO, i PF e i TS, non potrà usare incantesimi ma guadagnerà le capacità marziali dei guerrieri.

L'effetto della *reincarnazione* è permanente e non può essere magicamente dissolto o alterato, se non tramite un *desiderio*. Tuttavia, il corpo e lo spirito di una creatura mortale non può sopportare troppe trasformazioni di questo genere, e pertanto il numero massimo di reincarnazioni che ogni individuo può ricevere è pari a metà del suo punteggio di Costituzione: superato questo massimo, qualsiasi tentativo di reincarnare l'anima in un nuovo corpo non dà alcun effetto.

RICHIAMO TELEPATICO

Scuola: Divinazione

Raggio: stesso Multiverso

Area d'effetto: 1 persona per punto Intelligenza

Durata: 1 giorno ogni 2 livelli

Il mago invia un messaggio telepatico non più lungo di 100 parole ad uno o più individui specifici. L'incantesimo deve essere preparato in precedenza con un rituale di 1 ora, ma da quel momento al mago basta concentrarsi per inviare istantaneamente un potente impulso mentale che raggiunge i destinatari, purchè questi non siano schermati contro la telepatia. Il numero massimo dei riceventi è pari al punteggio d'Intelligenza del mago, e devono essere tutti nominati singolarmente o far parte di un gruppo ben preciso. Se all'interno del gruppo vi sono più individui di quanti ne possa influenzare l'incantatore, il richiamo giunge prima a coloro che il mago ha indicato singolarmente, e poi ai restanti scelti a caso.

Esempio: il mago Naren si trova imprigionato in una fortezza e lancia un messaggio di aiuto ("Sono stato imprigionato dal malvagio Vagnar che mi ucciderà domani"), indicando come riceventi del *richiamo telepatico* i cavalieri di Lord Timenko e il suo gruppo d'avventura, la Compagnia del Calice.

Le creature che ricevono il messaggio sanno istintivamente chi lo ha inviato, e finchè dura l'effetto del richiamo ottengono una chiara indicazione circa le sensazioni del mittente, conoscono vagamente la sua ubicazione e la direzione da seguire per raggiungerlo (ad esempio capiscono che è prigioniero in una fortezza ai piedi della Montagna Spaccata).

RITUALE PROPIZIATORIO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o una superficie di 9 mq

Durata: speciale

Aumenta le probabilità di successo per incantare un oggetto o una struttura. Il rituale fa diventare il bersaglio più ricettivo nei confronti dell'energia magica e concede al mago un bonus di +4 alla prova di *Forgiatura magica* (per creare oggetti o veicoli incantati, armi, armature o scudi magici e persino costrutti) o di *Alchimia* (per creare pozioni magiche) fino al termine dell'incantamento. Il rituale consuma materiali preziosi e mistici per un valore di 50 m.o. per il totale dei livelli degli incantesimi e dei bonus da associare al bersaglio (minimo 500 m.o.); per i costrutti il costo è pari a 50 m.o. per la somma dei DV e dei poteri del costrutto (v. Capitolo 7, sezione "Creare costrutti"). Non è possibile usare più volte il rituale sul medesimo bersaglio per cumulare il bonus.

ROCCIA IN LAVA *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 48 metri

Area d'effetto: 27 mt.cu. per livello di roccia o lava

Durata: permanente

Trasforma la roccia naturale in lava (sono escluse costruzioni realizzate in blocchi di pietra). Il massimo volume trasformabile è 27 metri cubi per livello, mentre la profondità della lava non deve essere superiore alla metà di una delle altre dimensioni. La lava è considerata fuoco magico e causa 3d6 danni al round: chi viene immerso totalmente deve fare

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

un TS Corpo con penalità pari ai PF subiti o liquefarsi sul colpo. Una creatura di roccia o pietra colpita dalla magia deve effettuare un TS Corpo a -2 per evitare di sciogliersi.

L'incantesimo inverso, **lava in roccia**, solidifica il volume di lava prescelto e lo trasforma in pietra lavica fredda al tatto; una creatura fatta di lava colpita da questa magia è pietrificata se non effettua un favorevole TS Corpo a -2.

In entrambi i casi, la lava o la roccia creata è permanente e non può essere dissolta magicamente.

SALTO DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mago

Durata: 1 round per livello

Il mago può usare la sua azione di movimento per spostarsi fino a 36 metri di distanza una volta al round, smaterializzandosi e riapparendo all'istante in modo analogo all'uso della *porta dimensionale*. Dato che il *salto dimensionale* occupa l'azione di movimento, nel medesimo round il mago può anche attaccare, usare un incantesimo o un oggetto magico, oppure continuare il suo movimento standard.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SENTIERO DELL'ARCOBALENO

Scuola: Evocazione

Raggio: 6 km per livello

Area d'effetto: 1 persona ogni 2 punti Intelligenza

Durata: speciale

La magia può essere usata solo all'aperto, creando un arcobaleno che fuoriesce dal terreno davanti al mago e si perde nel cielo. L'incantatore può trasportare sull'arcobaleno un numero di individui consenzienti pari a metà della sua Intelligenza. Non appena salgono sull'arcobaleno i viaggiatori diventano immateriali (nessuno può vederli), tornando alla forma originale a destinazione raggiunta (non è possibile abbandonarlo prima), e viaggiano a 1,5 km al round verso la destinazione prescelta entro il raggio d'azione. L'arcobaleno deposita sempre i passeggeri su una superficie stabile in una zona aperta, mai dentro solidi o all'interno di costruzioni.

Durante il viaggio il mago può attivare una delle proprietà magiche dei colori dell'arcobaleno ogni round, per influenzare uno dei passeggeri. Una volta attivato un colore, esso scompare dall'arcobaleno riducendo la distanza percorribile di 6 km; quando tutti i colori sono stati usati, l'arcobaleno scompare e l'effetto cessa, depositando i viaggiatori ovunque siano arrivati sino a quel momento. Gli effetti magici legati ai colori che il mago può sfruttare sono i seguenti:

- Arancio: *apnea* (2°);
- Blu: *velocità* (3°);
- Giallo: *contrastare elementi* (1°);
- Indaco: *sfocatura* (2°);
- Rosso: *scudo deflettente* (2°);
- Verde: *protezione dal male* (1°);
- Viola: *scudo magico* (1°).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SERVIGIO MORTALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 giorno per livello

Impartisce un ordine semplice (riferire un messaggio, uccidere una persona, portare un oggetto, custodire un luogo, oggetto o persona ecc.) ad un bersaglio, che ignora l'effetto con un favorevole TS Magia a -4. Se il TS fallisce, la vittima è costretta a svolgere il compito con ogni mezzo a sua dispo-

sizione, ignorando altri impegni o priorità (la vittima sembrerà ossessionata e restia a rispondere a qualsiasi domanda), e se minacciata reagisce difendendo con tenacia o fuggendo (in base alla situazione). Il soggetto continua a nutrirsi e riposare per portare a termine l'incarico, limitando al minimo l'interazione con altri esseri e userà ogni mezzo per ottenere le risorse utili a compiere la missione. Una volta portato a termine il compito, il soggetto agisce liberamente, tuttavia al termine dell'incantesimo la vittima muore stroncata da un infarto, sia che abbia adempiuto al compito ricevuto o meno. Solo usando *distruzione del male* o *spezzare incantamento* prima del termine del *servigio mortale* la vittima può evitare la morte e tornare nel pieno possesso delle sue facoltà.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SFERA RAGGELANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea o 1 round per livello

Una sfera di gelo scaturisce dalle dita dell'incantatore e colpisce il punto indicato, deflagrando in un'esplosione gelida che infligge 1d6+1 danni per livello (max 20d6+20) ad ogni creatura nell'area d'effetto, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi; gli esseri viventi che falliscono il TS sono anche paralizzati per 1 round per livello.

Se la *sfera raggelante* deflagra all'interno di una massa d'acqua, congela un volume di liquido pari all'area d'effetto per 1 round per livello. Le creature che falliscono il TS Riflessi rimangono intrappolate nella zona congelata, ma possono liberarsi con una prova di Forza a -6 ogni round, viceversa rischiano di morire soffocate (v. soffocamento).

SGUARDO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round ogni 3 livelli

Può concentrarsi su un bersaglio visibile per infliggergli una maledizione e ripetere l'azione una volta al round fino al termine dell'incantesimo. Il bersaglio può opporsi con un TS Magia a -2 e l'effetto della maledizione varia in base al risultato del TS, come mostra la tabella sottostante; l'unico modo per rimuovere la maledizione prima del termine è con *scaccia maledizioni* o magie simili, mentre *dissolvi magie* è inutile.

Tab. 2.15 – Effetti dello *Sguardo maledetto*

Tiro Salvezza	Effetto sulla vittima
1 naturale	Morte istantanea
Fallito di 6+ pt	Coma
Fallito di 1-5 pt	Panico
Riuscito	Infermità

Coma: la vittima cade in coma per 1 turno per livello.

Panico: il panico dura per 1 turno per livello e impedisce alla vittima di attaccare l'incantatore e di avvicinarsi a meno di 9 metri finché il mago resta nel suo campo visivo.

Infermità: la vittima è preda di febbre e dolori articolari e subisce una penalità di -2 ai TxC, ai danni, ai TS, alle prove di abilità e di caratteristica per 1 turno per livello.

SIMBOLO DI DOLORE

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa re-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

sta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente presente entro 18 metri, ma un favorevole TS Corpo a -3 permette di evitarne gli effetti.

Ogni vittima del *simbolo di dolore* viene pervasa da un dolore costante e lancinante che impedisce di agire e pensare con lucidità e riceve una penalità di -4 ai TxC, alla CA, alle prove di caratteristica e di abilità, oltre a dover effettuare una prova di *Concentrazione* a -4 per evocare qualsiasi incantesimo; le penalità derivanti dal simbolo non sono cumulabili con altre applicazioni dello stesso, ma solo con penalità dovute ad altri effetti. Il dolore dura 1 turno per livello del mago che ha creato il simbolo e può essere rimosso prima solo con *spezzare incantamento* o *distruzione del male*.

SPACCAOSSA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere dotato di ossa

Durata: istantanea

Frantuma le ossa della vittima designata, causando 1d6 danni per livello (max 20d6) e vari effetti secondari determinati dagli arti su cui viene focalizzato l'incantesimo:

- Ali: impossibile volare, movimento ridotto a 2/3, penalità di -2 a prove di Destrezza e alla CA.
- Braccia o Tentacoli: impossibile usare le mani e le braccia, impossibile evocare incantesimi e attaccare, penalità di -4 alla Destrezza.
- Coda o simili appendici: movimento ridotto a 2/3, penalità di -2 a prove di Destrezza e TS Riflessi.
- Gambe: movimento ridotto a 3 mt/rnd, Destrezza dimezzata, penalità di -2 a CA e TS Riflessi.

Se la vittima effettua un favorevole TS Corpo a -2, i danni sono dimezzati, non vi è impedimento al movimento né all'uso degli arti, ma le prove di Destrezza e i TS Riflessi ricevono una penalità di 2 punti. Le penalità dovute alle fratture scompaiono quando la vittima recupera tutti i PF perduti.

SPECCHIO COMUNICANTE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: uno specchio

Durata: 6 turni

Crea un passaggio dimensionale tra due superfici riflettenti. Il mago deve toccare uno specchio o una superficie riflettente e concentrarsi su una superficie simile presente in un luogo già visitato che si trovi sullo stesso piano, e una volta recitata la formula magica l'immagine riflessa dallo specchio incantato è sostituita da una visione della zona antistante alla superficie con cui l'incantatore ha stabilito il contatto (ad esempio, un mago può usare il suo specchio portatile per collegarsi con un altro specchio in possesso di un amico, oppure con una pozza d'acqua presente in una radura ben precisa). Chiunque guardi attraverso una delle due superfici collegate tramite l'incantesimo ha una visione a 120° del luogo che si trova davanti all'altra, in base alle condizioni ambientali presenti, e oltre ad udire i suoni presenti entro 9 metri dalla superficie (rendendo quindi possibile parlarsi a distanza), si può far passare un oggetto le cui dimensioni siano inferiori alla porta d'entrata e d'uscita da uno specchio all'altro, trasferendo quindi l'oggetto dall'altra parte (non più di un oggetto al round fino al termine della magia). Non è tuttavia possibile sfruttare effetti magici o sovranaturali attraverso lo specchio (ad esempio ipnotizzare qualcuno dall'altra parte o colpirlo

con un fulmine), né è possibile il passaggio di creature di qualsiasi forma o taglia. L'incantesimo termina dopo un'ora, o se viene dissolto magicamente uno dei due passaggi.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

SPEZZARE INCANTAMENTO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: un bersaglio ogni 4 livelli

Durata: permanente

Annula tutti gli incantesimi o tutte le maledizioni (a discrezione del mago) presenti sui bersagli prescelti, dove per bersaglio si intende un soggetto o un oggetto. In alternativa l'incantatore può annullare solo uno degli effetti magici o maledizioni presenti sul bersaglio, ma deve sapere con precisione di quale si tratta. Se l'effetto è stato creato da un essere di livello uguale o inferiore, *spezzare incantamento* lo annulla automaticamente; in caso contrario, la probabilità di annullare l'effetto è pari al 5% per differenza di livello tra incantatori (tirare 1d100 per ogni effetto magico o maledizione). Nel caso il bersaglio sia un individuo che possiede un oggetto maledetto, se *spezzare incantamento* ha successo il personaggio non sente più il bisogno di tenere con sé l'oggetto ed è libero dalla sua malia, anche se il manufatto resta maledetto; se invece il bersaglio è l'oggetto, la maledizione sarà rimossa in caso di successo. *Spezzare incantamento* è inefficace contro effetti magici permanenti, salvo diversamente indicato.

SUGGERIZIONE DI MASSA

Scuola: Ammalamento

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: 1 essere per livello entro 9 mt uno dall'altro

Durata: 1 turno per livello

L'incantatore influenza fino a 1 essere per livello (ciascuno distante non più di 9 metri dal bersaglio vicino) suggerendo telepaticamente con una frase una certa azione; ogni vittima può resistere alla *suggerizione* con un TS Mente a -2. Il suggerimento deve pervenire al soggetto entro la durata dell'incantesimo e l'azione deve sembrare ragionevole; se il suggerimento mette la vittima a rischio della vita, la malia svanisce all'istante. La *suggerizione* non può alterare le percezioni della realtà (ad esempio chiedere a una persona di gettarsi in un burrone spiegandole che in realtà il burrone non esiste è impossibile), ma può alterare lo stato mentale o la predisposizione della vittima nei confronti di altri (es. chiedere ad un drago di non attaccare prima di aver sentito ciò che il mago ha da dire, o di allearsi contro una minaccia comune).

Ogni vittima compie l'azione suggerita per la durata dell'effetto, e se la porta a termine prima la *suggerizione* cessa in quel momento. L'incantatore può anche specificare certe condizioni che causino l'azione (ad esempio suggerire ad un cavaliere di donare il suo cavallo da guerra al primo che passa): se la condizione non si verifica entro la durata della magia, la *suggerizione* è sprecata.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TENTACOLO INFUOCATO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: 1 round per livello

Fa scaturire dal corpo del mago un tentacolo infuocato che si avventa contro un bersaglio visibile entro 18 metri. La vittima deve effettuare un TS Riflessi a -3: in caso di successo subisce 2d6+6 danni da ustioni, mentre in caso di fallimento subisce 3d6+6 danni e se è di taglia Enorme o inferiore viene immobilizzata dal tentacolo e subisce 3d6+6 danni

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

da fuoco ogni round, fino a che il tentacolo non scompare o viene distrutto. Ogni round il tentacolo fuoriesce dal corpo dell'evocatore e continua ad attaccare in maniera indipendente il bersaglio prefissato finché non lo avvinghia e finché questo resta entro 18 metri: qualsiasi ostacolo si frapponga sul suo percorso viene evitato dal tentacolo, che raggiunge sempre il bersaglio anche nascosto dietro un riparo, ma non se si rifugia in un luogo chiuso o diventa invisibile. Finché la magia ha effetto, l'incantatore può cambiare bersaglio una volta al round concentrandosi e puntando il dito contro la nuova vittima. Il tentacolo può essere distrutto fisicamente o dissolto magicamente: esso ha CA 0, gli stessi Punti Ferita dell'evocatore e può essere danneggiato solo da armi +3 o da incantesimi basati su acqua, gelo, acido o effetti di forza.

TERRE MOBILI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: quadrato di lato 5 metri per livello

Durata: 6 turni

L'area di terreno prescelta si sposta autonomamente nella direzione prestabilita fino al termine dell'incantesimo. La magia può spostare la terra sia in senso orizzontale (ad esempio per formare o appiattire una collina) che verticale (ad esempio per aprire o riempire una voragine, profonda fino a 2 metri per livello se non si incontrano strati rocciosi,); non è possibile creare tunnel né spostare la roccia, anche se è utile per costruire terrapieni, altipiani e fossati. Il terreno si muove di 1 metro al minuto, senza pericolo di rimanere intrappolati o seppelliti per le creature sulla sua superficie, mentre le costruzioni, le formazioni rocciose e gli alberi presenti nell'area d'effetto non subiscono danni, salvo eventuali innalzamenti o abbassamenti. Al termine dell'incantesimo, la terra smossa resta dove si trova in maniera permanente.

TRASFORMAZIONE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno ogni 2 livelli

Permette all'incantatore di assumere la forma di un'altra specie vivente di cui ha conoscenza, ad esclusione di Melme, Non-morti e Costrutti, né può assumere l'aspetto di uno specifico individuo o di una classe particolare (es. guerriero, ladro, ecc.). I DV della creatura emulata non possono eccedere il livello dell'incantatore, fino a max 20 DV al 20°, e ogni 2 asterischi contano come 1 DV aggiuntivo. Il mago acquisisce le abilità fisiche ((Forza, Costituzione e Destrezza e abilità legate ad esse) e naturali (CA, tipo di attacchi e danni inferti, capacità di movimento, respirazione ed espressione) della nuova forma, e può scegliere di sfruttare due tra le sue difese speciali di cui sia a conoscenza (altrimenti ne ottiene due in modo casuale). Egli mantiene le proprie capacità mentali (Allineamento, Intelligenza, Saggezza, Carisma e abilità generali legate ad esse), i suoi Punti Ferita, il THAC0 ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce alcuna capacità magica o soprannaturale della nuova forma; se diventa un essere immortale (come una fata), può risultare immune ad attacchi di invecchiamento precoce ma non guadagna la sua longevità. Mentre l'incantatore è trasformato è considerato un essere di quel ti-

po, non può evocare incantesimi e perde le proprie capacità sovranaturali, ma se muta in una specie umanoide di pari taglia, mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa questi sono inglobati nella nuova forma e inutilizzabili. Ogni arto tranciato torna alla forma originale e al termine dell'effetto il mago si ritroverà fisicamente menomato, e se viene ucciso riprende il suo aspetto originale.

Concentrandosi l'incantatore può tornare alla forma originale o ritrasformarsi nella creatura scelta una volta al round fino al termine dell'effetto come azione di round completo.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

VIAGGIO ELEMENTALE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 24 ore

Trasporta un essere in un Piano Elementale scelto dall'incantatore, che può decidere un punto di arrivo specifico già visitato, viceversa il luogo è casuale e scelto dal DM; se usato all'interno di un piano elementale, l'incantesimo permette di spostarsi sull'Etereo, su un diverso piano elementale o sul Primo, in un luogo visitato almeno una volta. Il soggetto compare sempre su una superficie stabile (mai in mezzo ad un solido) e per le successive 24 ore è in grado di vedere fino a 36 metri (o in base alle condizioni ambientali presenti), di respirare l'atmosfera e sopravvivere alle condizioni ambientali del piano di arrivo, oltre a concedergli la capacità di spostarsi all'interno del piano alla sua normale velocità di cammino (ad esempio vola nel piano elementale dell'aria o nell'Etereo). Al termine dell'effetto il soggetto può tornare nel luogo da cui proviene o rimanere nel piano in cui si trova, anche in tal caso perde la protezione elementale e i vantaggi offerti dalla magia. È possibile usare nuovamente l'incantesimo per prolungare la permanenza e la protezione offerta dalla magia o concentrarsi per tornare al luogo d'origine prima del termine dell'effetto, ma ciò pone fine all'incantesimo. Infine, se il soggetto si sposta su un piano diverso da quello in cui è traslato grazie a questa magia, l'incantesimo di *viaggio elementale* termina immediatamente.

VISTA ARCANA

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 36 metri

Durata: 1 minuto per livello

Il mago ottiene una vista speciale e in base al numero di round in cui rimane concentrato sulla stessa zona entro 36 mt, l'incantesimo fornisce le seguenti informazioni:

- *1° round*: scuola di magia e livello di potere di qualsiasi incantesimo attivo sui bersagli visibili (inclusi effetti di Necromanzia) o che viene evocato, anche se non rivela l'esatto effetto (utile per controincantare senza errori);
- *2° round*: livello di potenza magica in attacco (livello da incantatore di una creatura e bonus d'attacco delle armi);
- *3° round*: livello di potenza magica in difesa (bonus di protezione di ogni oggetto e immunità migliore tra "armi fino a un dato bonus" o a "magie fino a un dato livello").

Settimo Livello

ACCUMULATORE MAGICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto non magico

Durata: permanente

Incanta un oggetto non magico col potere di assorbire fino a sei effetti diversi per un livello totale di incantesimi non superiore al livello del suo creatore, per riutilizzarli in seguito. Il rituale per incantare l'oggetto dura un giorno intero e il costo finale è pari al Livello Totale degli Incantesimi accumulabili moltiplicato per 2000 m.o. L'accumulatore può assorbire solo magie arcane o solo magie divine, ma non entrambi i tipi di incantesimi (a discrezione del suo creatore). Per inserire nell'oggetto un incantesimo basta evocare la formula mentre si tocca l'accumulatore: l'effetto non si manifesta ma è immagazzinato nell'oggetto e verrà scaricato quando il suo possessore lo userà per la prima volta; l'unico limite è che non si può inserire *desiderio* nell'accumulatore.

Chi impugna o tocca l'oggetto viene a conoscenza dei suoi poteri e del comando magico per rilasciare ciascuno di essi. Chiunque può quindi concentrarsi per usare un oggetto incantato con l'*accumulatore magico* e gli incantesimi al suo interno hanno sempre le variabili (danni, durata, area e raggio d'azione) fissate al minimo livello necessario per usarli (non dipende dal livello dell'incantatore che lo ha evocato o che lo scarica). Una volta scaricato uno dei poteri, qualsiasi incantatore del tipo appropriato all'oggetto (arcano o divino) può caricare al suo interno un nuovo incantesimo fintanto che esso dispone di livelli di incantesimi liberi.

Esempio: Abraxas (15°) crea un anello accumulatore con un Livello Totale di Incantesimi pari a 12, spendendo 24.000 m.o. nel processo. Successivamente vi accumula un *fulmine magico* da 5d6 (3°), una *disintegrazione* (6°) e un *blocca persone* (3°), riempiendo 12 LTI. A quel punto può attivare una volta ciascuno di essi in base all'occorrenza, aumentando così la sua riserva di magie usabili quotidianamente. Durante un'avventura utilizza *disintegrazione* e *blocca persone*, liberando quindi 9 LTI che può ricaricare come vuole, diciamo quattro incantesimi di 2° e uno di 1° per saturare nuovamente il LTI dell'anello. Se avesse voluto caricare solo magie di 1° livello, sarebbe stato limitato a un massimo di 5 incantesimi, visto che il *fulmine magico* era ancora caricato e l'accumulatore non può contenere più di sei magie.

ANIMARE OMBRE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1d4 ombre

Durata: 1 turno per livello

Crea 1d4 esseri umanoidi fatti di tenebra solida e privi di tratti distintivi, che fuoriescono dalle ombre e obbediscono al mago. Tramite contatto telepatico il mago può impartire ordini singoli o collettivi alle ombre, che in assenza di istruzioni proteggono l'incantatore a qualunque costo. Le ombre animate vedono al buio, hanno gli stessi TxC e TS del loro creatore, PF pari a metà di quelli del mago e abilità fisiche nella media (For, Des e Cos 10), ma sono mute, prive di capacità mentali (nessun punteggio di Int, Sag e Car) e non possono usare incantesimi né attivare oggetti magici. Le ombre possiedono armi d'ombra che replicano quelle del creatore (colpiscono come armi +2), effettuano un attacco al round e causano gli stessi danni del creatore, esclusi i bonus derivati da incantesimi attivi sull'arma o sul mago. Le ombre possono essere ferite solo da armi +2 o superiori, sono immuni a effetti di

Ammaliamento e Negromanzia, e ad incantesimi fino al 3° livello di potere, eccetto quelli che producono luce, dissolvono la magia o distruggono le creature evocate. Se un incantesimo di luce viene indirizzato contro un'ombra, questa deve effettuare un TS Magia per non svanire, mentre se il TS riesce i suoi PF correnti sono dimezzati. Le ombre perdono 1 PF al round se esposte alla luce del sole, non possono allontanarsi oltre 36 metri dal creatore, se abbandonano equipaggiamento d'ombra l'oggetto svanisce inevitabilmente dopo un minuto e vengono bloccate dalla *protezione dal male* o da una *barriera anti-magia*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BANDIRE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 12 metri

Area d'effetto: 1 essere non nativo del piano ogni 4 livelli

Durata: permanente

Rimanda nel piano di provenienza le creature non native del luogo in cui si trova il mago (ad esempio, sul Primo può bandire creature provenienti dai piani Etereo, Elementali, Astrale ed Esterni, o di altre Dimensioni). L'effetto è istantaneo e una creatura bandita non può più rientrare di propria volontà nel piano da cui è stata scacciata per almeno un anno per livello del mago, a meno che non venga evocata o portata magicamente da qualcun altro in quel piano. L'incantatore può scegliere fino a una creatura ogni quattro livelli e bandisce automaticamente quelle con Dadi Vita/Livelli inferiori al mago (nessun TS per resistere), mentre esseri con DV/livelli pari o superiori resistono all'effetto con un favorevole TS Magia. Inoltre, per ogni allergene (sostanza o oggetto sgradito o nocivo per la creatura) che l'incantatore mostra alla creatura mentre evoca l'incantesimo (ad esempio simboli sacri e acqua santa per demoni e non-morti), la sua resistenza alla magia o aura anti-magia si abbassa del 10% e impone un'ulteriore penalità cumulativa di -2 al TS, e lo stesso accade se il mago pronuncia il vero nome della creatura.

Esempio: Alannor (20°) tenta di *bandire* un demone ruggente (35 DV) che ha invaso la sua città sul Primo, mostrandogli un simbolo di Koryis (un immortale che l'essere odia) e spargendo una fiala d'acqua santa (allergene per il demone). Grazie ai due allergeni usati, l'aura di anti-magia viene ridotta dal 80% al 60%, e se l'incantesimo supera questa resistenza, il demone dovrà effettuare un TS Magia a -4. Se il TS fallisce il demone scomparirà e non potrà tornare sul Primo per 20 anni, a meno di non venire evocato da qualcun altro.

BARRIERA DIMENSIONALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Crea una barriera a 30 cm dal corpo del mago che si sposta con lui e distorce lo spazio in modo che qualsiasi arma o effetto dannoso di volume inferiore all'incantatore che entri in contatto con la barriera venga magicamente trasportato dalla parte opposta senza sfiorarlo (quindi è inefficace contro una *palla di fuoco*, un *fulmine magico* o un elefante, e se si schianta a terra si ferisce). La *barriera dimensionale* funziona contro attacchi portati con armi naturali, da mischia, da lancio e da tiro: l'arto o l'arma che cerca di colpire l'incantatore si smaterializza appena tocca la barriera e ricompare dalla parte opposta. Lo stesso accade con tutti gli incantesimi che hanno una manifestazione fisica (es: *dardo incantato*, *spada*, raggi vari) il cui volume non superi quello del mago, ma non pro-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

tegge da effetti che colpiscono la mente o provocano alterazioni fisiche (es: *disintegrazione*, parole e rune varie, *dito della morte*, *teletrasporto*, *metamorfosi*, ecc.). Finché la *barriera dimensionale* è attiva però, l'incantatore non può portare attacchi in mischia né sfruttare incantesimi a tocco contro esseri di dimensioni uguali o inferiori alla propria.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CALMARE LE ACQUE *

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 360 metri

Durata: 1 turno per livello

Riduce le dimensioni delle onde nell'area d'effetto, ottenendo una condizione di mare calmo che si sposta col mago. L'incantatore non deve rimanere concentrato per mantenerne attivo l'effetto, e un tentativo di dissolvere la magia centrato sul mago ha le normali probabilità di annullarne gli effetti.

L'incantesimo inverso, *agitare le acque*, produce un moto ondoso nell'area d'effetto, con onde alte fino a 30 centimetri per livello. Il moto ondoso riduce a 1/3 la velocità dei natanti nell'area, e ogni minuto si forma un'onda anomala che va a schiantarsi contro un bersaglio deciso dal mago. Un'imbarcazione colpita dall'onda subisce 1d10 Punti Scafo dimezzabili con un favorevole TS Distruzione, mentre una creatura deve effettuare un TS Corpo per evitare di morire affogata e schiacciata dall'onda; se il TS riesce, la vittima subisce comunque 10d6 danni dall'urto. L'incantatore può porre fine alla magia prima del termine, viceversa solo un incantesimo di *calmare le acque* potrà contrastarne gli effetti.

CATENA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 bersaglio principale + 1 secondario ogni 3 livelli entro raggio di 9 mt dal principale

Durata: istantanea

Una scarica elettrica scaturisce dalle dita del mago e colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro 36 metri, dividendosi poi in altre scariche che colpiscono fino a 1 bersaglio secondario ogni 3 livelli entro 9 metri dal principale. La scarica principale causa 1d6 danni per livello (max 20d6), quelle secondarie 1d4 danni per livello ciascuna (max 20d4) e tutti i danni sono dimezzabili con un favorevole TS Riflessi.

CERCHIO FATATO

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 2 metri per livello

Durata: permanente

Solo un incantatore con sangue fatato può usare questa magia, che modifica una zona per nascondere le fate e proteggerle dai mortali. Di solito il Popolo Fatato usa questo incantesimo in zone di particolare bellezza da usare come luoghi di ritrovo in cui celebrare danze e feste o costruire un palazzo, rendendolo introvabile per i mortali. La cerimonia per creare un *cerchio fatato* richiede un giorno intero e il mago sacrifica permanentemente 1000 PE per ogni metro di raggio dell'area d'effetto per fissare la magia fatata nella zona.

All'interno del cerchio gli esseri fatati realizzano automaticamente qualsiasi Tiro Salvezza (se ammesso) per evitare effetti prodotti dai mortali, e la zona impedisce di individuare creature del Piccolo Popolo che vi trovino rifugio, sia con mezzi magici che comuni. Chiunque non appartenga alla stirpe fatata è incapace di vedere le fate presenti nel *cerchio fatato*, e per entrare nella zona deve effettuare un favorevole TS Mente, viceversa i suoi sensi vengono ingannati in modo che

il percorso compiuto lo porti a mantenersi lungo il confine dell'area, anche se crederà di averla attraversata. Inoltre, qualsiasi mortale entri nel *cerchio fatato* senza essere stato invitato da una fata deve effettuare un TS Magia per ogni round di permanenza per evitare di restare paralizzato e in balia del Piccolo Popolo; una vittima paralizzato non potrà muoversi fino a che una fata non gli darà il permesso di farlo o la paralisi non venga rimossa con *scaccia maledizioni*. Una volta che il mortale esce dal cerchio, occorrerà un nuovo invito per renderlo immune agli stessi effetti, se vorrà rientrare.

Le condizioni atmosferiche all'interno del cerchio sono sempre simili a una calda giornata primaverile (22°C con una brezza fresca), e ignorano le condizioni esterne (anche se fuori imperversa una bufera o il gelo più minaccioso). Anche il trascorrere del tempo viene alterato in modo permanente in base al desiderio del mago: è possibile rallentare il tempo fino a un decimo rispetto al normale (per ogni ora o giorno o anno all'interno del cerchio ne passano dieci nel mondo esterno), o accelerarlo allo stesso modo (quindi dieci ore, giorni o anni all'interno del cerchio equivalgono a una sola ora, giorno o anno nel mondo esterno), applicando i normali effetti di invecchiamento e deperimento a creature e cose.

Il *cerchio fatato* può essere dissolto solo usando un *desiderio* ben formulato e può essere annullato temporaneamente dall'uso di un raggio anti-magia, mentre chiunque sia protetto da un'aura di anti-magia ignora gli effetti avversi del cerchio.

COLLARE DELL'ASSERVIMENTO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: un collare

Durata: permanente

Incanta un collare per sottomettere chi lo indossa. Il rituale dura un'ora e consuma risorse preziose il cui valore dipende dal tipo di collare creato: 2.000 m.o. per un *collare minore* (influenza esseri fino a 10 DV), 5.000 m.o. per un *collare maggiore* (influenza esseri fino a 20 DV) e 10.000 m.o. per un *collare supremo* senza limiti di DV. L'incantatore decide la categoria di esseri viventi che il collare può asservire tra le seguenti: Bestie (Animali e Bestie fantastiche), Draghi, Geni, Giganti, Immondi (Demoni, Diavoli, Gehreleth e Streghe), Mutaforma o esseri di una specifica razza (es. orchi, minotauri, centauri, umani, ecc.) purchè dotati di un collo.

Per imporre il collare è necessario un attacco di contatto a -3 e la vittima può opporsi con TS Mente a -2 (chi accetta il collare non ha TS); se fallisce viene asservita alla persona che glielo ha imposto e obbedisce al meglio delle proprie capacità ai suoi ordini (anche se suicidi o contrari ai principi della vittima). La vittima non tenterà mai di liberarsi del collare (non lo percepisce con nessuno dei suoi sensi) e non farà nulla che possa mettere il padrone in pericolo di vita. Il collare si adatta alle dimensioni della vittima, può essere danneggiato solo da incantesimi, e può essere rimosso solo dal padrone senza alcuno sforzo, oppure da esseri non appartenenti alla categoria che può asservire che abbiano una Forza di almeno 16 punti e riescano in una prova a -7; se la prova fallisce, quel soggetto non potrà più tentare di rimuovere il collare. La vittima si libera dal giogo solo se il collare viene distrutto o rimosso. Apporre un secondo *collare dell'asservimento* ad un soggetto non dà alcun effetto finchè il primo è ancora in funzione.

CONOSCENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: un luogo, un oggetto o una persona

Durata: speciale

Permette all'incantatore di apprendere notizie su oggetti, luoghi e persone. Toccando il bersaglio, il mago acquisisce la

conoscenza richiesta dopo 1 round; se invece non è a portata di mano, il mago otterrà l'informazione ricercata dopo 1d100 giorni, durante i quali deve meditare ogni giorno per almeno un'ora senza subire danni o distrazioni finché non ottiene l'informazione, che poi resta impressa nella sua mente per sempre o fino a quando non è cancellata magicamente.

La conoscenza è limitata a fornire solo certe informazioni, ricordando però che alcuni incantesimi possono impedire la divinazione (es. *barriera mentale*, *schermo occultante*): locazione esatta di un oggetto, luogo o persona; dettagli riguardanti eventi passati relativi ad un luogo o ad un individuo/oggetto (non è possibile sapere l'intera storia di un bersaglio, solo eventi specifici); descrizione fisica e poteri magici o punti deboli di un oggetto/essere (rivelati tutti simultaneamente); caratteristiche magiche benefiche o malefiche di un luogo; età, allineamento e classe di un individuo; caratteristiche ed effetti di un incantesimo (ma non la formula magica esatta). Se usata per avere risposte a domande generiche o non legate alle proprietà di un bersaglio, in base all'importanza della conoscenza spetta al DM stabilire se concedere l'informazione e in che modo (potrebbe inviarla sotto forma di indovinello od oscura visione da interpretare e sempre dopo aver atteso molto tempo).

CONTROLLARE ELEMENTALI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV per livello di esseri elementali

Durata: concentrazione

Permette di controllare fino a 1 DV per livello di creature elementali visibili appartenenti ad un solo tipo di elemento predeterminato tra acqua, aria, fuoco e terra (inclusi elioni, ondine, hydrax, ecc.). Ogni vittima può fare un TS Mente per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi e ritentare di controllarla nel round successivo, facendo un tentativo al round sin quando la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, eccezione fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi e può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad un altro, pur restando entro il numero massimo di DV totali consentito dal suo livello.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLARE NON-MORTI

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 18 DV o livelli di non-morti

Durata: concentrazione

Permette di controllare sino a 18 DV o livelli di non-morti visibili di qualsiasi specie. Ogni vittima che realizza un TS Magia sfugge al controllo, ma finché mantiene la concentrazione il mago può ritentare di controllarla ogni round oppure cambiare bersaglio (un tentativo al round).

Le vittime controllate sono servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, che può dare ordini telepaticamente, ma rifiutano di eseguire ordini suicidi. Il mago non può controllare più di 18 DV o livelli di non-morti per volta, ma può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad un altro.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

Quest'effetto non può essere abbinato alla *permanenza*.

CONTROLLO DELLA GRAVITÀ

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: cubo di 9×9×9 metri

Durata: variabile

Altera la gravità nell'area d'effetto producendo uno dei tre effetti seguenti in base al volere del mago: gravità zero, iper-gravità e inversione di gravità. Solo le creature incorporate sono totalmente immuni agli effetti del *controllo della gravità*, poiché non risentono della forza di gravità.

Gravità invertita: rovescia la gravità e spinge esseri e cose non ancorate al suolo nella direzione opposta facendoli "precipitare" per 30 metri in un secondo, poi la gravità torna normale. Se le vittime incontrano un soffitto o un altro ostacolo subiscono 10d6 danni da caduta non dimezzabili, e quando la gravità torna normale, le vittime cadono nella direzione inversa e subiscono ulteriori 1d6 danni da caduta ogni 3 mt percorsi; se usato all'aperto o se il soffitto è più alto di 30 mt, i bersagli subiscono 10d6 danni non dimezzabili quando ricadono al suolo. Anche creature volanti nell'area d'effetto subiscono gli effetti di questa inversione, ma possono evitare la ricaduta al suolo con una prova di Destrezza a -4. Se usato in un luogo privo di gravità è totalmente inutile. Esseri immuni alle armi possono ridurre i danni da caduta superiori a 30 mt con favorevole TS Corpo come segue: se immune ad armi normali riduce di 1/5, immune armi +1 riduce di 1/4, immune armi +2 riduce di 1/3, immune armi +3 dimezza, immune armi +4 riduce di 2/3.

Esempio: l'incantesimo è usato contro un gruppo di giganti e licantropi in un locale alto 9 metri, che ricevono una spinta fino al soffitto e poi ripiombano a terra, subendo un totale di 13d6 danni. I giganti subiscono i danni interamente, mentre i licantropi possono ridurli di 1/5 con un favorevole TS Corpo.

Gravità zero: riduce a zero la gravità per 1 round per livello. Chiunque si trovi nella zona fluttua a mezz'aria, può spostarsi solo con una prova di Destrezza, lanciando oggetti nella direzione opposta a quella desiderata, e riceve un malus di -3 ai Tiri per Colpire, ai TS Riflessi, all'Iniziativa e a prove di *Schivare*. Chi possiede l'abilità generale *Combattere in volo* può interagire meglio con effetti di gravità zero, mentre creature volanti ignorano le penalità con una favorevole prova di Destrezza a -4 ogni round.

Iper-gravità: aumenta la forza di gravità per 1 round per livello. Chiunque entri nella zona subisce un effetto diverso in base al suo bonus di Forza:

- +0 o negativo: soggetto completamente immobilizzato (non può nemmeno parlare), oggetti inamovibili;
- +1: movimento ridotto a 1/3 e impossibile correre, penalità di -4 a TxC, danni, TS Riflessi e prove legate alla Destrezza; necessaria prova di Forza per parlare;
- +2: movimento dimezzato e impossibile correre, penalità di -3 a TxC, danni, TS Riflessi e prove legate alla Destrezza; necessaria prova di Forza per parlare;
- +3: movimento dimezzato, penalità di -2 a TxC, danni, TS Riflessi e prove legate alla Destrezza;
- +4: movimento ridotto di 1/3, penalità di -1 a TxC, danni, TS Riflessi e prove legate alla Destrezza;
- +5 o superiore: movimento ridotto di 1/3, penalità di -1 alle prove legate alla Destrezza.

NOTA: VELOCITÀ DI CADUTA E DANNI

La Tabella 2.16 riporta la velocità di caduta di un qualsiasi corpo, e la distanza percorsa ogni round, ricordando che dopo 20 round si raggiunge la velocità terminale, ovvero la massima velocità di caduta possibile: da quel momento, ogni round (10 secondi) la velocità di caduta del corpo resta co-

stante (193 km/h, ovvero 870 metri al round). Qualsiasi corpo subisce 1d6 danni ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6. Un corpo che precipita per oltre 100 metri subisce automaticamente 120 danni e deve fare un TS Corpo per evitare la morte istantanea, con penalità cumulativa di -1 ogni 50 metri percorsi; se il TS riesce, il soggetto è stordito per 1 turno se ha almeno 10 PF, viceversa sviene per 2d10 minuti.

Tab. 2.16 – Caduta dei corpi

Durata della caduta	Velocità raggiunta m/s [km/h]	Spazio totale percorso
1 sec	10 [36]	5 m
2 sec	19 [68]	19 m
3 sec	27 [97]	42 m
4 sec	33 [119]	72 m
5 sec	39 [140]	108 m
6 sec	43 [155]	149 m
7 sec	46 [166]	194 m
8 sec	48 [173]	241 m
9 sec	50 [180]	290 m
10 sec	51 [183]	340 m
11 sec	52 [187]	392 m
12 sec	52 [187]	444 m
13 sec	53 [190]	496 m
14 sec	53 [190]	549 m
15 sec	53 [190]	602 m
16 sec	53 [190]	657 m
17 sec	53 [190]	708 m
18 sec	53 [190]	761 m
19 sec	54 [194]	815 m
20 sec	54 [194]	869 m
...	...	+54 m/sec

CONTROLLO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 km

Area d'effetto: raggio di 1 km

Durata: concentrazione

L'incantatore controlla le condizioni atmosferiche entro l'area d'effetto designata, che può spostare finché resta entro il suo raggio d'azione ed egli rimane concentrato. I tipi di condizione climatica evocabili sono i seguenti:

Bel tempo: annulla qualsiasi condizione avversa (pioggia, neve, nebbia, ecc.), ma non gli effetti sul terreno (es. fango).

Caldo afoso: asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, fango), ma dimezza la velocità di movimento e sottopone le creature viventi alla possibilità di insolazione (v. abilità generale *Resistere al caldo* per gli effetti).

Nebbia: visibilità ridotta a 50 metri per semplice foschia, e a 10 metri per nebbia fitta, con velocità ridotta in base al raggio visivo posseduto. Chi è circondato dalla nebbia non riesce a orientarsi e può perdersi.

Neve: visibilità ridotta a 12 metri (o meno se di notte) e velocità di movimento dimezzata, la superficie di fiumi e ruscelli si ricopre di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno è coperto di fango e si continua ad applicare la penalità al movimento finché il terreno non si asciuga.

Pioggia: penalità di -2 ai TxC di armi da tiro o scagliate; dopo 3 turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la velocità di movimento.

Tempesta: scatena una tempesta con venti da 90 a 180 km/h e pioggia battente che impedisce di viaggiare e usare armi a distanza, necessaria una prova di Destrezza ogni round per restare in equilibrio e -8 a prove di *Percezione*. Ogni minuto con una prova di Saggiezza o *Concentrazione* può scagliare un fulmine contro una creatura o una struttura all'aperto visibile entro l'area d'effetto, causando 6d6 danni

dimezzabili con un favorevole TS Riflessi (o TS Fulmine per strutture ed oggetti).

Tornado: crea una tromba d'aria sotto il controllo del mago che attacca e si sposta come un elementale con 16 DV; in mare si forma una tromba marina.

Vento intenso: venti con forza da 60 a 79 km/h, -4 TxC con armi a distanza e a prove di *Percezione*, velocità in volo ridotta a 1/3 e a terra dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela; nei deserti crea tempeste di sabbia che riducono il movimento a un terzo e la visibilità a 3 metri.

COPIA INCANTESIMO

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: istantanea

Il mago può riprodurre un singolo incantesimo visto di persona non più di un'ora prima, purché sia al massimo di 6° livello arcano o divino e non appartenga ad una scuola proibita (nel caso di specialisti) o alla scuola di Guarigione. Nel momento in cui invoca *copia incantesimo*, il mago riproduce l'incantesimo scelto secondo il suo volere, usando il proprio livello per determinare le variabili della magia.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CREARE FERRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume max di 15 mt.cu. di ferro

Durata: permanente

Crea ferro per un volume massimo pari a 15 metri cubi, le cui misure lineari sono decise dal mago (prigione da mt 10x5x3h con pareti spesse 10 cm, oppure un muro di 10x4 mt spesso 20 cm, ecc.), a partire da una massa iniziale di almeno 10 kg. Il tempo effettivo impiegato a creare la massa di ferro varia da 1 round a 12 turni, asseconda della complessità della forma: un muro lineare richiede un round, una scala semplice o uno scudo si creano in un turno, mentre una forma più complicata con una superficie irregolare (come una corazza, un'arma o un ponte) potrebbe richiedere fino a 12 turni. Spetta al DM stabilire il tempo impiegato per creare il volume di ferro desiderato.

Il ferro creato è sempre un pezzo unico di forma semplice e senza parti mobili. Si può usare una seconda volta l'incantesimo su una creazione precedente per darle una forma più complessa e per ottenere manufatti lavorati (se il mago possiede le abilità *Armaio* o *Fabbro*); spetta sempre al DM decidere quanto tempo impiega l'operazione (da 1 a 12 turni). Se soddisfatto del risultato, il mago usa l'incantesimo una terza volta per fissare la forma definitivamente: a questo punto non è più possibile modificare la creazione.

Il ferro prodotto deve poggiare su una superficie solida e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido. L'incantatore può lasciare un'estremità grezza per aggiungere altro ferro con un'applicazione successiva di questa magia, senza che si noti alcun tipo di saldatura o che vi siano punti deboli dove i due incantesimi si uniscono (solitamente per creare strutture destinate a resistere alle sollecitazioni).

Una struttura di ferro creata con questo incantesimo ha CA 4 e Punti Strutturali o Punti Danno appropriati alle dimensioni della creazione (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

CREARE MOSTRI MAGICI

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 DV di mostri per livello

Durata: 3 turni

Crea 1 DV per livello di creature conosciute dal mago (ogni asterisco conta come 1 DV aggiuntivo), che svaniscono dopo 3 turni o se uccise o dissolte prima. Esseri umanoidi si materializzano dotati di equipaggiamento standard per quella razza (sempre oggetti non magici), e questi oggetti scompaiono immediatamente se abbandonati. Le creature possiedono abilità generali tipiche della propria razza (ad esclusione di Conoscenze, Scienze ed Artigianato), comprendono sempre gli ordini del mago e gli obbediscono al meglio delle proprie capacità, tipiche di un individuo adulto, eseguendo anche ordini suicidi.

L'incantatore può creare con una sola applicazione razze diverse che abbiano fino a 4 asterischi derivati dai loro poteri, con la sola esclusione di Non-morti e Costrutti, e può controllare un numero massimo di Dadi Vita di esseri creati con questo incantesimo pari al suo livello; ulteriori tentativi di creare mostri oltre tale limite falliscono. Gli esseri creati avranno i poteri sovranaturali e magici tipici della propria razza, inclusi gli incantesimi innati e le difese speciali, ma perdono la capacità di usare incantesimi clericali o arcani se li possono memorizzare, e quella di evocare altre creature o di realizzare desideri; infine non è possibile creare esseri con livelli di classe (es. un djinni stregone di 8°).

Esempio: un mago del 16° livello potrebbe far apparire due troll (DV 6*) e uno gnoll (DV 2), oppure una chimera (DV 9**) e un gargoye (DV 4*), o un efreeti comune (DV 10**) e un orco (DV 4), sempre per un totale di 16 DV di esseri.

Quest'effetto non può essere reso permanente su un oggetto, e se una delle creature viene resa oggetto di una *permanenza*, essa invecchia normalmente e ha bisogno di nutrimento per sopravvivere, e se progredisce con livelli di classe, il suo livello/DV complessivi contano ai fini del limite di DV controllabili dal suo creatore con questo incantesimo.

CREAZIONE MAGGIORE

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: oggetto max 5000 monete d'ingombro

Durata: speciale (permanente o 1 giorno)

Concentrandosi per un minuto il mago può creare qualsiasi oggetto non magico anche dotato di parti composite o meccaniche, inclusi liquidi e cibarie. Ogni oggetto non può eccedere i 12 metri cubi di volume e il peso totale degli oggetti deve rientrare entro 5.000 monete (250 Kg); è possibile creare più copie dello stesso oggetto o fabbricare materiali diversi contemporaneamente, purchè il peso totale degli oggetti non superi il massimo consentito. Non è possibile creare materiali preziosi (come oro, argento, diamanti, opali, ecc.), minerali magici (come adamantite e vetracciaio), oggetti magici, esseri viventi e piante. Qualsiasi oggetto così creato è permanente, ad eccezione di quelli dotati di parti metalliche, che scompaiono dopo 24 ore e sono dissolvibili dalla magia.

L'incantesimo è particolarmente utile se usato in abbinamento all'abilità di artigiano corrispondente al materiale da produrre. Se il personaggio non sa cucinare, per esempio, può certamente creare del cibo, ma sarà di qualità mediocre (mentre se possedesse l'abilità *Arti domestiche* potrebbe preparare delle leccornie). Oggetti creati senza le conoscenze artigianali specifiche saranno mediocri o scomodi e privi di valore. Se il mago si avvale dei consigli di un esperto del settore presente per aiutarlo e coadiuvarlo, il tempo impiegato per la creazione è 1 ora, ma il risultato finale è di fattura comune.

DANZA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 round ogni 4 livelli

La creatura toccata dal mago (attacco di contatto) inizia a cantare a squarciagola e a saltellare come impazzita. Una vittima della *danza* non può attaccare né difendersi attivamente, non riesce a concentrarsi per usare incantesimi o oggetti magici, né per dirigere il suo movimento (si muove in modo casuale di 3 mt al round), e i suoi TS Riflessi e la CA subiscono una penalità di -4. Se la vittima ha una Destrezza di 14 punti o almeno 3 gradi in *Arte della Danza*, ogni round dopo il primo può fare una prova di Destrezza o *Danza* a -4 per usare una magia limitata ai primi 5 livelli di potere o fare un attacco al round con penalità di -4 al TxC e danni dimezzati. La durata della *danza* è pari a 3 round al 15° livello, 4 round dal 16°, 5 round dal 20°, 6 round dal 24°, 7 round dal 28°, 8 round dal 32° e 9 round al 36° livello.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

ENERGIA PURIFICATRICE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro ogni 2 livelli

Durata: speciale

Il corpo del mago sprigiona una carica di energia che annulla tutte le magie di 4° livello o inferiori esistenti nell'area d'effetto indipendentemente dal livello del loro creatore, mentre per effetti di livello superiore la probabilità di fallimento scende al 5% per livello, mentre gli incantesimi attivi sul mago non vengono dissolti.

Inoltre, non-morti ed esseri extraplanari presenti nell'area d'effetto dell'energia devono effettuare un TS Mente: chi fallisce è costretto ad allontanarsi dalla zona e non può rientrarvi per le seguenti 24 ore, mentre chi riesce può rimanervi ma subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per 24 ore.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

EPURARE INVISIBILITÀ

Scuola: Abiurazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cubo di 12 metri di lato

Durata: 1 turno per livello

Rende visibili tutti gli esseri e gli oggetti invisibili presenti nell'area d'effetto al momento della sua creazione o che vi entrino successivamente, fintanto che perdura la magia. Inoltre, qualsiasi effetto di invisibilità evocato nell'area viene negato, e le creature rivelate dall'incantesimo una volta uscite dall'area non possono tornare invisibili per almeno 1 turno.

ESIGERE

Scuola: Ammalimento

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Permette al mago di inviare un messaggio telepatico contenente un ordine esplicito ad una creatura vista almeno una volta che sia sullo stesso piano di esistenza. L'incantatore deve concentrarsi per 1 turno per compiere il rituale che invia il messaggio magico: il destinatario comprende sempre il messaggio, ma può ignorare la compulsione solo effettuando un favorevole TS Mente a -4. Se il TS fallisce, egli è obbligato ad agire secondo gli ordini ricevuti al meglio delle sue capacità, incluso compiere azioni contrarie alla propria morale, mentre i comandi suicidi non vengono eseguiti e l'effetto è

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

sprecato. Se il messaggio è una domanda, la creatura risponde subito e il mago riceverà mentalmente una risposta chiara. Il soggetto compie l'azione suggerita per la durata dell'effetto, e se la porta a termine prima, l'incantesimo cessa in quel momento. Il mago può anche specificare certe condizioni che causino l'azione (ad esempio suggerire ad un cavaliere di donare il suo cavallo al primo che passa): se la condizione non si verifica entro la durata della magia, l'effetto è sprecato.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVOCA OGGETTO

Scuola: Evocazione

Raggio: infinito

Area d'effetto: un oggetto

Durata: permanente

Il mago fa apparire un qualsiasi oggetto di peso massimo pari a 500 monete (25 kg), marchiato in precedenza con una speciale cerimonia; se si tratta di un contenitore, apparirà insieme al suo normale contenuto. L'oggetto deve essere precedentemente trattato con una polvere alchemica particolare del costo di 1.000 m.o., che non altera le sue funzioni ma serve per marcarlo magicamente e farlo apparire in mano all'incantatore o ai suoi piedi (asseconda del suo desiderio) ogni volta che usa *evoca oggetto*, indipendentemente dal luogo in cui si trova. L'oggetto può anche essere in possesso di un altro individuo, chiuso in uno scrigno inaccessibile, sepolto sotto una montagna, o persino in un altro piano di esistenza, ma quando il mago usa questo incantesimo e pronuncia la parola magica associata all'oggetto, esso appare istantaneamente vicino a lui. L'unica cosa che impedisce l'evocazione è un campo di anti-magia o di interdizione al trasporto istantaneo presente nel luogo di partenza o di destinazione.

Non c'è limite al numero di oggetti che si possono incantare con questo effetto, ma ad ognuno deve essere associata una parola magica appropriata. Solo un incantesimo di *distruzione del magico* o un *desiderio* può annullare gli effetti della polvere di evocazione, che viceversa è permanente.

FUOCO DILANIANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: istantanea

Rilascia all'interno della vittima il potere distruttivo del fuoco, provocandone la morte per autocombustione. Il bersaglio deve effettuare un TS Corpo: se fallisce, il suo corpo viene carbonizzato lasciando intatto il suo equipaggiamento, mentre se il TS riesce la vittima perde 1/3 dei PF correnti. La magia non funziona contro esseri incorporei (come fantasmi), creature composte di fuoco (come elementali del fuoco) o immuni ad esso (come draghi rossi).

FUSIONE NECROMANTICA

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un non-morto o un cadavere

Durata: 1 turno per livello

Lo spirito del mago entra in un cadavere o nel corpo di un non-morto dominandolo, e fino a quando dura l'effetto l'incantatore può trasferirsi in un nuovo cadavere o non-morto presente entro il raggio d'azione una volta al round. Nel caso prenda possesso di un cadavere, agisce esattamente come se usasse l'incantesimo *possessione delle spoglie* (4°), ma può usare i propri incantesimi. Nel caso voglia dominare un non-morto, la creatura non deve avere DV superiori al livello del necromante, e può opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia; se il TS fallisce, lo spirito del mago penetra

nel corpo del non-morto e lo controlla totalmente. L'incantatore mantiene i suoi valori di Intelligenza, Saggezza e Carisma e il proprio THACO, mentre usa la CA, i PF e le caratteristiche fisiche del non-morto (Forza, Destrezza e Costituzione), può sfruttare i TS della creatura posseduta se sono migliori dei propri, beneficia delle immunità del non-morto ad eccezione della resistenza a effetti di Ammaliamiento, e può usare le abilità fisiche e soprannaturali innate della creatura (inclusi i suoi attacchi), ma non può usare propri incantesimi o magie innate, né quelli della creatura posseduta.

Lo spirito del mago torna nel suo corpo se la magia viene dissolta, se egli interrompe l'effetto o se lascia il piano in cui si trova il corpo originale. Durante la fusione, il corpo del mago è inerme e insensibile agli stimoli esterni: se viene distrutto o ridotto a zero PF, l'incantatore muore. Se i PF del non-morto sono azzerati mentre il mago lo controlla, un favorevole TS Magia permette di tornare nel suo corpo senza ripercussioni, viceversa anche il mago muore per lo choc.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

GEMELLO D'OMBRA

Scuola: Illusione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una statua

Durata: permanente

Crea un duplicato parzialmente reale di qualsiasi creatura con DV/livelli uguali o inferiori al mago. Il rituale dura un'ora e include l'uso di una polvere alchemica del valore di 1000 m.o. con cui il mago cosparge il simulacro, una statua di aspetto e dimensione simili alla creatura da imitare, in cui inserisce una piccola parte del corpo del bersaglio (unghie, capelli, scaglie, pezzi di pelle, ecc.) che catalizza l'energia dell'ombra per animarlo. Il simulacro non deve essere un'opera d'arte, ma l'incantatore deve avere una buona conoscenza dell'essere da imitare affinché l'illusione sia verosimile; meno è familiare il modello e minore sarà la penalità alla prova di Intelligenza per accorgersi della sua vera natura.

Il *gemello d'ombra* assume magicamente l'aspetto della creatura bersaglio e ha Dadi Vita pari all'originale o al massimo 10 DV, identiche capacità sensoriali e fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) e capacità mentali mediocri (Intelligenza, Saggezza e Carisma pari a 10, e parla le lingue conosciute dal soggetto), ma nessuna delle sue capacità magiche o soprannaturali, anche se possiede le immunità originali della creatura più quelle tipiche dei costrutti. L'incantatore mantiene sul costrutto un controllo telepatico costante, anche se si trovano su piani o dimensioni diverse; in presenza di una zona di anti-magia, la comunicazione si interrompe e il gemello resta paralizzato.

Chi interagisce col doppio per un paio di minuti può accorgersi che si tratta di una creatura fittizia con una favorevole prova di Intelligenza o di *Percepire inganni* (solo se possiede l'abilità), modificata in base al grado di familiarità del mago con la creatura bersaglio; nel caso il gemello sia la copia di una specifica persona che il soggetto conosce bene poiché la frequenta quotidianamente, la penalità è dimezzata:

- Intimo (il mago conosce la creatura per averla frequentata e studiata da vicino per almeno sei mesi): -8.
- Generico (il mago conosce la creatura tramite studi e per averla vista personalmente varie volte): -4.
- Occasionale (il mago conosce la creatura per descrizione di terzi o per averla vista una volta): -2.

Il *gemello d'ombra* agisce come programmato finché non viene ridotto a zero PF: a quel punto si sbriciola e l'illusione cade. Per riparare un *gemello d'ombra* danneggiato è necessario usare l'incantesimo *rinnovare* oppure un rituale che dura 1 minuto per Punto Ferita da recuperare e richiede l'uso di un laboratorio e materiali alchemici pari a 5 m.o. per PF.

INCUBO ILLUSORIO

Scuola: Illusione
Raggio: 27 metri
Area d'effetto: cubo con spigolo di 9 metri
Durata: 2d4 ore

Attinge all'energia dell'Incubo per materializzare le paure delle vittime; l'incantesimo influenza qualsiasi creatura che entri nell'area fino al termine della magia, ad eccezione del suo creatore, di costrutti, non-morti e melme. Ogni vittima vede comparire una creatura che teme, mentre agli occhi degli altri esseri la creatura appare come un'ombra fluttuante e indistinta. Ciascun incubo si concentra esclusivamente sul proprio bersaglio disinteressandosi degli altri, e svanisce solo se la vittima soccombe o abbandona la zona. Ogni ombra causa 4d6 danni reali ogni round al bersaglio, che userà tutte le sue risorse magiche e fisiche per attaccarla e difendersi (ogni altra priorità o minaccia passa in secondo piano), anche se tutti i suoi attacchi andranno a vuoto, e nel caso si usino incantesimi ad area occorrerà verificare che non danneggino altri individui. Ogni round la vittima può effettuare un TS Mente a -4: al primo TS riuscito, riconosce la natura illusoria dell'incubo e può agire liberamente (non è più obbligata ad attaccare la creatura apparsa), ma se rimane nell'area d'effetto subisce 2d6 danni al round dall'incubo. Nel momento in cui una vittima esce dall'area d'effetto l'ombra cessa di tormentarla, salvo riprendere non appena rientra. L'incubo può essere dissolto magicamente ed influenza anche le creature cieche stimolando gli altri sensi (tatto, udito e olfatto).

INVISIBILITÀ DI MASSA

Scuola: Illusione
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: area quadrata di 12 metri di lato
Durata: speciale

Rende invisibili tutti gli esseri o tutte le costruzioni che si trovano su una superficie quadrata di 12 metri di lato. Gli esseri invisibili possono allontanarsi dalla zona e restano in questo stato fin quando non attaccano, usano o beneficiano di incantesimi, vengono feriti o la magia non viene dissolta. Qualsiasi struttura resa invisibile nasconde alla vista anche il suo contenuto (es. una casa resa invisibile occulta anche tutti i suoi occupanti finché questi non abbandonano l'edificio).

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

LAMENTO LUGUBRE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: 1 creatura vivente ogni 4 livelli
Durata: istantanea

Il mago emette un lamento che colpisce un essere vivente ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) visibile al mago. Le vittime designate devono fare un favorevole TS Magia per evitare di morire sul colpo (-4 al TS se il bersaglio è una singola creatura); anche se il TS riesce, ciascuna subisce 1 danno ogni 2 livelli del mago e riceve una penalità di -1 a TxC e prove di abilità rivolte contro l'incantatore per 1 ora. Chiunque sia all'interno di una zona di silenzio magico è immune al lamento, così come i non-morti e i costrutti.

MENTE COLLETTIVA

Scuola: Divinazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: 1 essere senziente per livello
Durata: 24 ore

Collega la mente del mago ad un massimo di una creatura senziente per livello presente entro il raggio d'azione; i soggetti che non vogliono entrare a far parte della *mente colletti-*

va possono opporsi con un favorevole TS Mente. Le creature collegate sono in grado di comunicare telepaticamente tra loro per la durata della magia indipendentemente dalla distanza a cui si trovano, anche se sono su piani diversi, fintanto che restano nella stessa dimensione. Oltre ai pensieri è possibile inviare anche emozioni e sensazioni (visive, uditive, tattili, olfattive e gustative) che verranno recepite immediatamente, nonché inviare domande e percepire automaticamente le risposte di ognuno dei soggetti collegati. Se un soggetto si concentra può bloccare il flusso di pensieri, emozioni o visioni inviato dagli altri, e tutti i soggetti collegati sapranno che uno di loro sta evitando il contatto. Ogni soggetto può bloccare solo le informazioni che arrivano dagli altri membri o che lui stesso invia, ma non può opporsi se uno dei membri si collega attivamente per recepire le sue sensazioni ed emozioni. Per superare un blocco occorre rimanere concentrati attivamente sul soggetto fintanto che il blocco non viene tolto o non si recuperano le informazioni desiderate. In tutti gli altri casi invece il collegamento telepatico è automatico (come parlare o ascoltare qualcuno che sussurra vicino a sé) e i membri del gruppo possono agire normalmente.

Questa comunione di pensieri permette di coordinare meglio le proprie azioni, e concede un bonus di +2 al TxC di tutti coloro che attaccano contemporaneamente lo stesso bersaglio in virtù del sincronismo esistente. Tuttavia, se un membro del collettivo viene colpito da una fobia o da un effetto che influenza la mente (sbagliando il suo TS), tutti coloro che sono collegati devono effettuare un favorevole TS Mente per evitare di essere influenzati allo stesso modo.

Chiunque legga la mente di un membro del collettivo (con *ESP* o *telepatia*) sentirà il flusso dei pensieri dei soggetti che si accavallano, e per riuscire a capire i pensieri del bersaglio esaminato (gli unici a cui può accedere) occorre concentrarsi attivamente ed effettuare una prova di Intelligenza con penalità pari a metà dei membri della *mente collettiva* (es. se una mente con 10 membri dà -5 alla prova di Intelligenza).

L'incantesimo permette di attingere alle memorie delle persone collegate solo se condivise spontaneamente, ma non di usare incantesimi memorizzati dai suoi membri (ciascun soggetto mantiene i propri). Inoltre, qualsiasi incantesimo che schermi la mente (come *protezione mentale* o *barriera mentale*) impedisce il collegamento finché la protezione è attiva. Il collegamento telepatico può essere prolungato con chi lo desidera usando un nuovo rituale di *mente collettiva* prima della scadenza dell'incantesimo, anche se le persone collegate non sono fisicamente nel raggio d'azione del divinatore.

METAMORFOSI NATURALE

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: un minerale, una pianta o un vivente
Durata: speciale

L'incantesimo può alterare la forma di un qualsiasi essere vivente, oppure una pianta o un bersaglio fatto minerali naturali di volume massimo pari a 27 metri cubi; le leghe di metallo (bronzo, ottone, acciaio, ecc.) non vengono influenzate dall'incantesimo. Le creature senzienti possono evitare la trasformazione con un favorevole TS Corpo a -4, mentre bersagli di materiale inerte, piante e animali subiscono la mutazione in maniera automatica. Ogni bersaglio può assumere una forma compresa nel proprio regno di appartenenza (Animale, Vegetale o Minerale), ma non può emulare l'aspetto di uno specifico individuo o le capacità di una classe particolare.

Nel caso di una creatura, la nuova forma non deve avere più del doppio di Dadi Vita (non livelli) del soggetto originale, altrimenti l'incantesimo fallisce; occorre ricordare che il numero massimo di DV di un umano è 9, visto che dopo il 9° livello di qualsiasi classe non si acquisiscono altri DV. Il

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

soggetto acquisisce le capacità fisiche (THAC0, CA, punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza) e naturali (numero e tipo di attacchi e danni inferti, movimento) della nuova forma, inclusi gli istinti (Allineamento e Morale), la mentalità (Intelligenza, Saggezza e Carisma), le difese speciali (immunità e resistenze) e le capacità soprannaturali (es. attacchi di tipo soffio o sguardo), tipiche della creatura, ad esclusione di eventuali poteri magici e incantesimi innati, e mantiene i propri Punti Ferita, l'età relativa e brandelli di ricordi originali, distorti dai nuovi istinti (ad esempio, un umano trasformato in goblin sicuramente diventerà una creatura oscura e diffidente, anche se potrà avere degli sprazzi di ricordi passati).

Se un essere umanoide viene trasformato in una specie simile, l'individuo mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa l'equipaggiamento viene inglobato nella nuova forma e diventa inutilizzabile. Eventuali poteri magici o soprannaturali che la vittima avesse in origine (inclusa la possibilità di evocare incantesimi) sono negati nella nuova forma.

Gli effetti della metamorfosi durano fin quando non vengono dissolti magicamente, o finché la creatura non muore e ritorna alla sua forma originale. Un ulteriore incantesimo di metamorfosi applicato ad un individuo già trasformato non dissolve il primo, ma crea ulteriore scompiglio, anche se basta un'applicazione efficace di *dissolvi magie* per rimuovere tutte le trasformazioni così indotte.

Una creatura evocata o controllata sottoposta a *metamorfosi naturale* perde ogni ricordo, vede spezzato il vincolo magico o soprannaturale che la costringe ad obbedire al padrone, e agisce liberamente seguendo i nuovi istinti.

NUBE ESPLOSIVA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: nube alta 6 metri e larga 9 metri

Durata: 6 turni

Crea una nube di vapori giallastri larga 9 metri ed alta 6 metri, che l'incantatore può spostare in ogni direzione alla velocità di 18 metri al round concentrandosi finché rimane entro il suo raggio d'azione, oppure si muove spinta del vento se l'incantatore non la guida. Tutti gli esseri viventi che si trovano dentro la nube devono effettuare un TS Corpo a -2 per evitare lo stordimento per 1 round. La nube è piena di luci sfavillanti visibili solo dall'interno, esplosioni di pura energia distruttiva che infliggono 1 danno ogni 2 livelli ad ogni essere presente nella nube. La *nube esplosiva* viene distrutta e l'effetto cessa se incontra barriere d'acqua, vegetazione fitta o muri, o se magicamente dissolta, e non si può creare più di una nube nello stesso spazio per cumulare i danni.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

PALLA DI FUOCO RITARDATA

Scuola: Invocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di 6 metri di raggio

Durata: speciale

Crea un sassolino dal quale si sprigiona un'esplosione in fuocata dopo un numero di round compreso fra 0 (istantaneo) e 60, deciso dall'incantatore. Il sassolino può essere trasportato senza pericolo fino a quando il conto alla rovescia non termina: solo in quel momento si verifica l'esplosione che causa a cose e persone entro l'area d'effetto 1d6 danni per livello (max 20d6), dimezzabili con TS Corpo per le creature e TS Fuoco per oggetti e grandi costruzioni. Una volta fissato, il timer dell'esplosione può essere modificato solo tramite un *desiderio* o un incantesimo che ritardi o alteri la durata della magia. Il sassolino viene rilevato tramite *individuare il magico* e può essere distrutto con *dissolvi magie*, o annullato tem-

poraneamente in un'area di anti-magia; se il conto alla rovescia termina mentre il sasso si trova in una zona di anti-magia, l'esplosione non avviene e l'incantesimo è sprecato. Creare applicazioni multiple di *palla di fuoco ritardata* per avere più sassolini a disposizione contemporaneamente riduce di 5d6 i danni di ogni esplosione oltre alla prima (es. al 15° fa 15d6 col primo, 10d6 col secondo e 5d6 col terzo).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PAROLA INCAPACITANTE

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Una parola di potere stordisce un essere vivente visibile che abbia 70 PF o meno, mentre gli esseri viventi con più di 70 PF sono immuni, così come non-morti e costrutti. Dopo un round una vittima che abbia almeno 40 PF può riprendersi con un TS Mente con penalità totale di -5 (che include il malus per lo stordimento), altrimenti l'effetto dura per 1d6 turni, ma può essere dissolto magicamente o annullato con *cura stordimento* o *guarigione*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PELLE D'ACCIAIO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Rende la pelle del beneficiario di color azzurrino, liscia e dura come acciaio, dandogli CA naturale 3 e VA naturale 6 (riduce i danni subiti di 6 punti a ogni attacco). Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altre magie o capacità innate che garantiscono al soggetto CA o VA naturale: si applicano solo le condizioni migliori.

PIOGGIA ACIDA

Scuola: Evocazione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: cubo di 9 metri di spigolo

Durata: 1d4 round

Crea una pioggia di acido fissa nell'area d'effetto indicata, che infligge 1d6 danni per livello (max 20d6) al round ad ogni creatura od oggetto che resta esposto; i danni sono dimezzabili con un favorevole TS Corpo per le creature o TS Acido per gli oggetti e le grandi strutture. Non è possibile creare più di un effetto di *pioggia acida* nello stesso spazio per cumulare i danni.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RAGNATELA INFIAMMANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 2 esseri

Durata: 1 round

Ogni mano sprigiona una ragnatela di fiamme solide che colpisce e imprigiona fino a due bersagli visibili. Ciascuna ragnatela causa 10d6 danni da ustioni e la vittima deve effettuare un TS Riflessi a -2 per dimezzare le ferite ed evitare di restare imprigionata; se entrambe le ragnatele vengono scagliate contro il medesimo bersaglio causano 20d6 danni da ustioni e il TS Riflessi subisce una penalità di -4. Una vittima bloccata dalla ragnatela perde un round intero di azioni e se ha già agito prima di essere bloccata, resta comunque inerme fino alla sua successiva Iniziativa.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESPINGI INCANTESIMI

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 3 turni

Crea attorno al corpo del mago una barriera che riflette contro chi li ha creati 2d6 incantesimi dannosi (il mago non è al corrente del numero esatto ma capisce quando la magia è terminata). La barriera respinge solo magie evocate da un altro essere che hanno il personaggio come bersaglio finale, ricentrando su chi le ha create o facendole tornare indietro verso l'evocatore (nel caso di raggi o dardi che partono dal corpo dell'incantatore avversario), ma non ha alcun potere contro incantesimi creati da oggetti magici né contro i poteri sovranaturali delle creature (cioè quelli che non richiedono concentrazione, come il soffio di un drago o di una gorgone); in caso di magia di fascinazione o dominio mentale (es. *charme*), l'evocatore originario che fallisca il TS *Mente* resta stordito per 1 round senza altri effetti. La magia non respinge incantesimi che non hanno il mago come bersaglio diretto (come *benedizione*, *velocità* o *incantesimo del colpire* a vantaggio dell'avversario), che evocano qualcosa che viene inviato contro il soggetto in un secondo momento (come *evoca mostri*, *spada* o una *tromba d'aria*) o che creano un effetto dannoso ad area non direttamente centrato sul soggetto (come *palla di fuoco* o *rombo di tuono*), né protegge da attacchi con armi magiche. Non è possibile cumulare più applicazioni dell'incantesimo: qualsiasi applicazione successiva alla prima resetta il numero di incantesimi da cui protegge la magia e la sua durata. Se un individuo con *respingi incantesimi* scaglia una magia contro un rivale con la stessa protezione, la magia non ha effetto e consuma una carica a ciascuno dei due.

L'effetto non può essere associato alla *permanenza*. Se reso permanente su un oggetto, il numero di incantesimi respingibili si resetta (ritirare 2d6) ogni 24 ore allo scoccare della mezzanotte indipendentemente dall'uso.

RIFUGIO DIMENSIONALE *

Scuola: Evocazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto
Durata: speciale

Incanta un oggetto di piccole dimensioni (max 50 monete d'ingombro) sul quale appare incisa una piccola porta, che una volta toccata mentre si pronuncia la parola magica scelta dal mago permette di entrare in una dimensione alternativa racchiusa al suo interno. Questa piccola dimensione ha l'aspetto di una dimora con spigolo massimo di 1 metro ogni 2 livelli, che l'incantatore può progettare a suo piacimento nel momento in cui crea il rifugio, fino ad accogliere un massimo di tre piani. Nel rifugio c'è aria respirabile per 24 ore per una persona per livello del mago e la temperatura rimane costante sui 20°C, l'aria sempre fresca e pulita a meno di interventi magici (come nubi di gas o vapori mefitici). La casa è arredata con candele, armi e scudi appesi alle pareti, mobilio (tavoli, letti e sedie) e stoviglie, cibo e acqua sufficienti per un giorno per un numero di ospiti pari al livello dell'incantatore. Tutti gli oggetti sono ordinari e possono essere utilizzati normalmente, ma non possono essere trasportati fuori dalla dimora. Non c'è limite al tempo di permanenza nel *rifugio dimensionale*, purché i suoi abitanti siano in grado di creare aria, cibo ed acqua magicamente per sostituire gli elementi necessari alla sopravvivenza che vadano esauriti. La dimora non presenta né porte, né finestre, e dall'interno è indistruttibile. L'unico modo per entrarvi è conoscere la parola d'ordine, e avere il permesso dell'incantatore se lui si trova già al suo interno. Gli unici modi per uscire sono tramite un

desiderio, o pronunciando al contrario la parola d'accesso, che fa apparire il soggetto di fronte al contenitore, ovunque sia rimasto (un *cancello* non basta). L'incantesimo ha termine quando l'individuo che vi era entrato per primo esce, e le creature rimaste nel rifugio compaiono intorno al contenitore. Se l'incantesimo viene usato nuovamente, la dimora creata è diversa dalla precedente, e qualsiasi oggetto dimenticato nel primo *rifugio* è perso per sempre. Ovviamente l'oggetto così incantato non può essere portato dentro il rifugio (non può entrare dentro se stesso!). Esso irradia un'intensa aura magica, e se viene distrutto fisicamente o tramite *distruzione del magico* (*dissolvi magie* non ha alcun effetto), le creature al suo interno sono bloccate per sempre dentro la mini dimensione, a meno che non dispongano di un *desiderio*. Il *rifugio dimensionale* non può essere associato alla *permanenza*.

L'incantesimo inverso, *prigione dimensionale*, incanta in modo permanente un oggetto di dimensioni medie o superiori permettendogli di risucchiare al suo interno qualsiasi essere con dimensioni uguali o inferiori che lo tocchi o lo osservi per almeno un round, anche se è concesso TS *Magia* per evitarlo (-2 al TS se tocca l'oggetto). La vittima finisce in una dimensione totalmente priva di materia, e diventa uno spirito disincarnato che vaga senza possibilità di fuga. L'oggetto può contenere fino a 20 prigionieri, che non invecchiano né hanno bisogno di nutrimento o riposo al suo interno, ma non possono fare nulla, se non tentare di parlare telepaticamente con chiunque tocchi l'oggetto. Per creare la prigione occorre un rituale del costo di 10.000 m.o. che dura 3 giorni, e tutti i prigionieri vengono immediatamente liberati se l'oggetto viene distrutto fisicamente o tramite una *distruzione del magico*.

RISONANZA EMPATICA

Scuola: Ammalimento
Raggio: tocco
Area d'effetto: un oggetto o un luogo circoscritto
Durata: 2 ore per livello

Associa al bersaglio una risonanza magica che attira o respinge un certo tipo di creature, in base alla decisione del mago, che deve specificare la specie o l'allineamento influenzato dall'incantesimo (es. draghi rossi, pantere, elfi, goblin oppure esseri Caotici, o Malvagi, o Legali Buoni). Ogni una creatura appartenente alla categoria prescelta che si avvicini a meno di 18 metri dal bersaglio deve effettuare un TS *Mente* a -5: se il TS fallisce, il soggetto è costretto a seguire l'impulso della risonanza fino al termine dell'effetto (avvicinarsi alla fonte della risonanza e rimanervi accanto o possederla a tutti i costi, oppure allontanarsi dall'area velocemente senza farvi più ritorno per la durata della magia). Se il TS riesce, il soggetto può comportarsi normalmente ma viene disturbato dall'incantesimo, che impone una penalità di -1 a tutti i tiri finché resta entro 18 metri dal bersaglio; inoltre, ogni turno successivo in cui rimane in quest'area, il personaggio deve effettuare un nuovo TS *Mente* con penalità che aumenta di 1 punto per resistere alla *risonanza empatica*.

RISUCCHIO MAGICO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: un incantatore arcano o divino
Durata: istantanea

Risucchia parte dell'energia magica da un soggetto visibile capace di evocare incantesimi arcani o divini, ma è inefficace contro esseri dotati di poteri sovranaturali o incantesimi innati (come ombre notturne, spiriti, ecc.). La vittima deve effettuare un TS *Magia* a -3: se fallisce tutti gli incantesimi memorizzati del livello di potere scelto dal mago (o 1/4 dei Punti *Magia* totali) svaniscono come se fossero già stati

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

usati (li recupera solo dopo una notte di riposo con lo studio o la meditazione), mentre il mago recupera un numero di livelli di incantesimi (o PM) distribuiti a suo piacere pari a metà di quelli risucchiati. Se il TS riesce, la vittima dimentica sette livelli di incantesimi (ad es. 2 di 3° e 1 di 1° o 1 di 7°, ecc.) o perde 7 PM, ma il mago non ne guadagna alcuno.

In alternativa, la magia permette di risucchiare completamente la conoscenza di un incantesimo dalla mente e dallo spirito di uno Stregone o di un Elementalor se il TS fallisce (il soggetto perde anche 1000 PE per livello della magia dimenticata), mentre il mago guadagna sette di livelli di incantesimi (o 7 PM) da distribuire a piacere; se il TS riesce, la vittima perde solo 7 PM o sette livelli di incantesimi come sopra descritto. Se la vittima perde l'uso di un incantesimo dovrà effettuare una nuova ricerca magica per riacquisirlo, oppure per apprendere un altro incantesimo al suo posto.

RISUCCHIO VITALE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 6 metri

Durata: speciale

Risucchia l'energia vitale degli esseri viventi nell'area d'effetto per rafforzare il mago. La vegetazione avvizzisce repentinamente e si contorce in modo raccapricciante, gli insetti e le creature viventi con meno di 1 DV crollano a terra avvizziti (nessun TS per evitare la morte), e il mago ottiene 3d6 PF dalla loro energia. Vegetali mostruosi ed esseri viventi con almeno 1 DV possono opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia a -2: ogni vittima che realizza il TS subisce 2d6 danni, mentre chi fallisce il TS subisce 1 Livello Negativo. In cambio il mago riceve PF equivalenti a quelli persi dalle vittime, oppure può scegliere di recuperare un numero di LN pari a quelli inflitti. I PF che permettono all'incantatore di tornare in piena forma rimangono in modo permanente, mentre i PF in eccesso spariscono dopo 1 turno (o prima, se dissolti magicamente o se subisce altri danni). Il mago può usare il *risucchio vitale* più volte per raggiungere il doppio dei suoi PF massimi, ma può prosciugare energia vitale solo in aree ove esistano creature ancora vive dopo la prima applicazione. **Esempio:** il necromante Hugorth (40 PF) è in una radura circondato da quattro druidi e decide di assorbire la loro energia con questo incantesimo e due druidi falliscono il TS Magia. Hugorth assorbe quindi 3d6 PF (20) dalla vegetazione e 12 PF (2 LN) dai druidi, e raggiunge un totale di 72 PF; se ad esempio fosse ferito e ridotto a 20 PF andrebbe invece a 52 PF. Se trascorso un turno nessuno lo danneggia, i PF in eccesso scompariranno e Hugorth rimarrà con 40 PF.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ROCCIA

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2 turni per livello

Permette all'incantatore di tramutarsi in una statua con le sue fattezze, oppure in una roccia del tipo più comune all'interno della zona, insieme a tutto l'equipaggiamento trasportato. La mutazione in roccia o il ritorno alla forma originale può avvenire una volta al round finché dura l'effetto ed è considerata un'azione di movimento; se viene pietrificato mentre è attivo l'incantesimo, il mago può concentrarsi per tornare alla forma normale il round successivo. L'incantatore riceve un bonus di +2 all'Iniziativa quando vuole trasformarsi e in forma di *roccia* ha CA -4, è immune alle armi normali, al gelo e al fuoco normale e magico, e a tutti gli attacchi basati sul gas, nonché all'annegamento e all'asfissia (visto che non respira normalmente), ma non è in grado di muoversi né

parlare (impossibile attaccare ed usare incantesimi) e fallisce tutti i TS Riflessi, sebbene possa mantenere la concentrazione e continui a vedere e udire normalmente.

SIMBOLO DI FOLLIA

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, ma un favorevole TS Mente a -4 permette di evitarne gli effetti. Le vittime impazziscono, perdendo ogni capacità intellettuale e memoria a breve o lungo termine (Intelligenza e Saggezza ridotte a 1). Un soggetto reso folle non può evocare incantesimi né usare oggetti magici, è incapace di parlare in maniera coerente, attacca con morsi, pugni e calci chiunque cerchi di avvicinarlo senza distinzioni, fuggendo se si sente accerchiato o in pericolo, ed essendo incapace di provvedere a se stesso morirà di inedia o per qualche accidente entro una settimana. La follia è permanente, a meno che non venga rimossa con un incantesimo di *guarigione* o di *cura mentale*.

SIMULACRO PROTETTIVO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 3 turni

Crea una copia alta 15 cm dell'incantatore, che resta sempre sul suo capo o sulle spalle ed è in grado di evocare incantesimi per difenderlo. Il *simulacro protettivo* ha un totale di PF pari al livello del suo creatore e le stesse statistiche del mago, anche se è sprovvisto di qualsiasi oggetto (a parte una copia delle vesti) né può maneggiarli. Il simulacro è immune alle armi normali e gode degli incantesimi attivi sul suo creatore, con cui condivide un legame telepatico e a cui deve totale obbedienza, ma scompare se dissolto magicamente o ucciso. Il compito del simulacro è di proteggere il suo creatore, usando qualsiasi incantesimo di Abiurazione e Illusione dei primi 4 livelli memorizzato dal mago o effettuando controincantesimi per contrastare magie fino al 6° livello di potere. Queste azioni prosciugano la riserva magica dell'incantatore, ma egli ha il vantaggio di poter evocare un'altra magia nello stesso round in cui il simulacro agisce.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SOCCORSO

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto e una creatura

Durata: speciale

Il rituale lega un soggetto consenziente ad un oggetto detto "focus di soccorso". Il rituale dura un'ora, impiega materiali per un costo di 500 m.o. e richiede sia la presenza del soggetto che del focus, che una volta incantato permette di:

- trasportare istantaneamente il soggetto nel luogo in cui si trova il focus quando il possessore del focus si concentra e pronuncia la parola d'attivazione;
- trasportare istantaneamente colui che rompe il focus al cospetto del soggetto, ovunque esso si trovi.

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

Il trasporto è istantaneo e senza errore, e può portare il destinatario anche su un altro piano o dimensione. Il focus resta incantato con la capacità di soccorso fino a che non viene attivato per la prima volta o distrutto, e la magia può essere annullata solo con *distruzione del magico*. Se il soggetto o il focus si trovano in un'area di anti-magia o in un luogo protetto contro il trasporto magico quando si attiva il *soccorso*, l'incantesimo non avrà effetto e andrà sprecato.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SPADA

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una spada di forza

Durata: 1 round per livello

Crea una spada di forza che attacca fluttuando un bersaglio visibile scelto dal mago finché il bersaglio non fugge oltre il suo raggio d'azione o non muore; a quel punto la *spada* si ferma fluttuando finché l'incantatore non si concentra per farle attaccare un nuovo bersaglio, e scompare al termine della magia o se viene dissolta magicamente. La *spada* attacca autonomamente due volte al round come fosse un'arma +5, usa lo stesso THAC0 del mago con bonus di +5 al TxC (senza considerare eventuali maestrie), causa 1d10+5 danni e può essere parata o schivata ma non danneggiata.

Se vuole usare la *spada* in modo difensivo, essa segue il mago e devia automaticamente due attacchi al round portati contro di lui con armi in mischia fisiche o fatte di energia, senza bisogno che resti concentrato per manovrarla.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

SPECCHIO DEL PASSATO

Scuola: Divinazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una superficie riflettente

Durata: 1 turno per livello

Scrutando in una superficie riflettente (uno specchio, una pozza d'acqua, un vetro, ecc.), il mago vi vede riflesso l'evolversi di un evento del passato a cui desidera assistere. La magia tuttavia ha alcune limitazioni:

- l'evento deve essere accaduto entro l'arco di vita del mago, o al massimo 30 anni per livello prima del momento in cui usa l'incantesimo;
- deve trattarsi di un evento specifico (ad esempio la morte di Re Lucinius o la Battaglia del Passo di Kurdal);
- l'evento deve essersi verificato in quel mondo.

Se anche solo una di queste condizioni non è rispettata, l'incantesimo non ha effetto, viceversa esiste una probabilità di base del 50% che lo *specchio del passato* mostri l'evento richiesto, modificata con le seguenti percentuali cumulabili:

- +20% se all'evento ha partecipato il mago;
- +15% se l'incantatore è ben documentato;
- +10% se l'evento è recente (non oltre 30 anni);
- +5% se l'Intelligenza del mago è almeno 16;
- -10% per ogni tentativo precedentemente fallito.

Dopo aver visualizzato correttamente un evento, sarà possibile richiamarlo senza errore anche in futuro con questo incantesimo. Lo *specchio del passato* mostra l'evento a distanza di 6 metri dal personaggio principale o con una vista aerea se interessa un'area vasta, con le stesse condizioni di visibilità presenti in quel momento (se al buio potrebbe essere difficile cogliere i particolari) e riproduce in tempo reale ciò che è accaduto dall'inizio dell'evento per un tempo massimo di 1 turno per livello. Non è possibile interagire con la scena né usare magie attraverso lo *specchio*. Se la superficie viene disturbata o distrutta durante la visione, l'incantesimo cessa.

Quest'effetto non può essere associato alla *permanenza*.

SPOSTAMENTO PLANARE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: incantatore + 1 creatura ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Trasporta il mago più una creatura a sua scelta ogni quattro livelli in un altro piano di esistenza. L'incantatore deve toccare o essere toccato dai soggetti che desiderino viaggiare con lui, ma chi si oppone all'effetto può evitare la transizione planare con un favorevole TS Magia. L'incantatore può arrivare su un luogo familiare in qualsiasi altro piano di esistenza del Multiverso, oppure affidarsi al caso (specie se non è mai stato nel piano di arrivo) e nominare una regione o un luogo di cui conosce l'esistenza pur senza esservi mai stato prima: in questo caso, il punto d'arrivo è a 1d100 km vicino al luogo in questione, in una direzione casuale. L'incantesimo trasporta i viaggiatori sempre su una superficie stabile, senza pericolo di morire materializzandosi in mezzo a un solido, ma non permette di raggiungere piani chiusi o non direttamente collegati all'Etereo e all'Astrale, né altre dimensioni.

TELETRASPORTO SUPERIORE

Scuola: Evocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere o un oggetto

Durata: istantanea

L'incantesimo è simile al *teletrasporto* di 5° livello, ma permette di spostarsi in qualsiasi luogo all'interno dello stesso piano di esistenza ed è efficace anche su oggetti e corpi inanimati di peso fino a 1.000 monete (50 kg) per livello e volume non superiore a un cubo di spigolo 3 metri. Se il mago ne fa uso per trasportare se stesso non vi sono possibilità d'errore, mentre per qualsiasi altro bersaglio esistono le normali probabilità che l'incantesimo non funzioni correttamente (rif. tab. 2.9 *Risultati del teletrasporto*). Se il bersaglio non è consenziente può effettuare un favorevole TS Magia a -2 per evitare il suo trasporto o quello di qualsiasi oggetto indossato.

TRASFERIRE INCANTAMENTO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: due oggetti di cui almeno uno magico

Durata: permanente

Trasferisce parte dell'essenza magica da un oggetto ad un altro. Il rituale dura un'ora e preleva un potere magico da un oggetto incantato chiamato "sorgente", trasferendolo in modo permanente ad un secondo oggetto chiamato "ricettacolo" (che può essere magico o meno), ammesso che sia un potere che il ricettacolo può contenere (v. Capitolo 7, sezione relativa a Incantare oggetti magici per capire quali incantesimi sono associabili alle varie categorie di oggetti); nel caso di un potere a cariche, il ricettacolo possiederà tutte le cariche della sorgente. Il ricettacolo deve avere dimensioni uguali o inferiori alla sorgente, e in caso di armature deve essere della stessa categoria (leggera, media o pesante) o inferiore. Se la sorgente possiede più di un potere magico, ogni rituale trasferisce solo una delle proprietà magiche (ad esempio, se la sorgente è una spada +2, infiammante, il rituale trasferisce solo il bonus o il talento, per spostare entrambi servono due rituali); se il procedimento preleva tutta l'energia magica, l'oggetto sorgente diventa normale. Il rituale richiede l'uso di materiali catalizzatori preziosi per una spesa totale pari a metà del costo di fabbricazione del ricettacolo trasformato.

Esempio: il costo di fabbricazione di uno spadone +4 è di 20.000 m.o. Pertanto il rituale per trasferire l'incantamento da un'alabarda +4 a uno spadone costa 10.000 m.o. di materiali.

L'incantesimo non permette di trasferire poteri di artefatti od oggetti intelligenti, né di superare i limiti tradizionali imposti dalla magia, e se si trasferisce un bonus magico ad un oggetto che già ne possiede uno, si applica solo il migliore (es. se la sorgente è una spada +3 e il ricettacolo un pugnale +2, il pugnale diventa +3, mentre la spada diventa normale).

TRASPORTO VIA ROCCIA

Scuola: Evocazione

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: incantatore + 1 creatura ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Aprire un portale magico in una formazione rocciosa naturale di dimensioni uguali o superiori che permette al mago e ad una creatura scelta ogni quattro livelli di attraversarlo ed uscire da una roccia naturale a lui nota sullo stesso piano di esistenza. Il portale resta aperto un round e il trasporto è istantaneo e riguarda solo le creature designate; chiunque altro tenti di entrarvi sbatte contro la roccia. È possibile incantare un masso ogni tre livelli come destinazioni collegate tra loro in modo permanente con un rituale dal costo di 2.000 m.o. cadauno. Chiunque attivi uno di questi accessi e nomini una delle destinazioni con la parola chiave, aprirà un portale per quel luogo attraversabile per un round da dieci esseri.

VASCELLO INCANTATO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 30 metri

Area d'effetto: massa di legno di almeno 100 kg

Durata: 1 giorno per livello

Trasforma una massa di legno del peso appropriato in un vascello adatto alla navigazione fluviale o oceanica fino al termine dell'effetto; non è necessario che la massa di legno sia unica: si possono raccogliere diverse fascine o pezzi di legno e accatastarli fino a raggiungere il peso richiesto. La cerimonia di creazione richiede la massima attenzione del mago, dura un turno per Punto Scafo dell'imbarcazione desiderata e impiega l'uso di 100 kg di legname per PS e di polveri magiche per un valore di 200 m.o. per PS. Le caratteristiche del *vascello incantato* dipendono dal livello del mago, che può creare barche con dimensioni uguali o inferiori al massimo indicato in tabella 2.17:

Tab. 2.17 – Statistiche del Vascello Incantato

Liv.	Dim.	CA	PS	CM	Carico *
15-20	L	7	5	A	20.000
21-25	H	6	10	A	50.000
26-30	G	5	20	B	100.000
31-35	G	5	30	C	250.000
36	G	4	40	D	500.000

* la capacità di carico in monete, che determina il numero massimo di passeggeri (in base al loro ingombro).

Il *vascello incantato* è considerato una comune imbarcazione che può essere danneggiata normalmente, e per essere governata necessita di una ciurma composta da un numero di persone pari alla metà dei PS, ma dispone già di tutta l'attrezzatura necessaria, ad esclusione degli armamenti. Qualsiasi tentativo di dissolvere la magia che lo permea è inutile se l'area d'effetto se non copre l'intero volume della nave, col la sola eccezione della *distruzione del magico*, che riporta il legname allo stato originale in modo istantaneo. Al termine dell'incantesimo, il vascello inizia a sfaldarsi ed entro un turno tornerà ad essere la catasta di legna originale, a meno che il mago non rinnovi per tempo il rituale, con i medesimi costi e le tempistiche della cerimonia originale.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

VELO

Scuola: Illusione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 essere per livello entro 9 mt uno dall'altro

Durata: 1 turno per livello

Cambia l'aspetto dei soggetti consenzienti indicati dal mago, che non devono essere distanti più di 9 metri uno dall'altro. A ciascuno è possibile dare un aspetto diverso e l'illusione può aumentare o diminuire la statura del soggetto di una taglia. La magia non permette di replicare le esatte fattezze di un individuo, ma può imitare le caratteristiche fisiche di una razza, un'etnia o una classe, ingannando tutti i sensi (compreso l'odore, il tatto e il suono di una voce). La trasformazione è puramente illusoria: il soggetto mantiene i suoi Punti Ferita, le abilità fisiche e mentali (incluse capacità magiche, furtive e marziali di classe), e non vengono ottenute le abilità fisiche, soprannaturali o magiche della nuova forma. L'illusione cessa prima del termine se viene dissolta, oppure se il soggetto muore o rinuncia volontariamente al mascheramento, viceversa può essere smascherata solo tramite incantesimi divinatori di 6° livello o superiori (anche *individuare il magico* non riesce a individuare il *velo*).

VINCOLO PLANARE

Scuola: Evocazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 extraplanare con DV pari a ½ livello mago

Durata: permanente

Obbliga una creatura non originaria del piano del mago a servirlo. Ogni vittima ha diritto ad un TS Magia con penalità pari al bonus di Carisma del vincolatore per resistere all'effetto, ma se il TS fallisce è assoggettata all'incantatore, che di contro perde 1.500 PE per DV/livello dell'essere per stabilire il legame. Il mago può vincolare solo esseri planari con DV non superiori a metà del proprio livello e può prendere il controllo anche di creature planari asservite ad altri padroni, rescindendo il legame preesistente. Un essere vincolato esegue gli ordini del mago in base al suo allineamento, ignorando solo quelli suicidi: se Legale tenderà ad eseguire i comandi alla lettera senza contestarli; se Neutrale agirà con più cautela in situazioni di grave rischio, pur senza stravolgere gli ordini; se invece è Caotico discuterà gli ordini meno graditi in cerca di scappatoie o li distorcerà a proprio vantaggio per evitare pericoli o trame profitto in qualche modo.

Il mago può vincolare così più di una creatura, e può usare nuovamente questo incantesimo per richiamare al suo cospetto una delle creature vincolate, ma è limitato ad usarne solo una per volta; l'essere gli appare davanti e resta a disposizione finché non viene dissolto o rimandato indietro, e scompare dopo 1 ora ogni 4 livelli del mago. L'evocazione è impossibile se il mago o il soggetto si trovano in una zona di anti-magia o dove è inibito il trasporto dimensionale, e se la creatura vincolata muore, l'incantesimo termina e il suo cadavere torna automaticamente nel piano d'origine.

Incantesimi di *bandire* (7°) o *esilio* (7°) rimandano la creatura nel piano di origine e rendono impossibile evocarla per la durata dell'esilio forzato. Un incantesimo di *distruzione del magico* (9°) rimuove il vincolo in modo permanente, mentre la *distruzione del male* (5°) concede alla creatura il TS Mente per spezzare il vincolo solo se scagliata da un incantatore più potente del vincolatore. Infine qualsiasi altro incantatore può sempre usare un *vincolo planare* per rubare la creatura vincolata al suo padrone attuale.

Un oggetto incantato con *vincolo planare* fa perdere PE solo a chi lo usa per legare un extraplanare all'oggetto. Chi attiva l'oggetto potrà poi evocare l'essere finché non muore, quindi usare l'oggetto per vincolarne un altro perdendo PE.

Ottavo Livello

ALTERAZIONE SPAZIALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: fino a 27 metri cubi per livello

Durata: permanente

Altera in modo permanente le dimensioni volumetriche di uno spazio chiuso, senza modificare esternamente le dimensioni della struttura. La magia aumenta il volume interno dello spazio influenzato tramite un rituale della durata di un'ora che richiede come catalizzatori una serie di pietre preziose posizionate opportunamente nello spazio interessato per allargarne magicamente l'ampiezza. Il costo del rituale è pari a 10 m.o. per il volume finale ricavato (minimo 5.000 m.o.), che ha un limite pari al triplo del volume iniziale. Il mago può scegliere se aumentare tutte e tre le dimensioni, oppure lasciare invariata una delle tre e aumentare le altre due, ma le porzioni della stanza resteranno invariate; non è possibile usare più di una volta la magia sullo stesso spazio.

Esempio: Abraxas (M20°) vuole aumentare lo spazio interno della sua gilda, raddoppiando il volume di un intero piano mantenendo però invariata l'altezza degli ambienti. Potrà quindi influenzare fino a 540 m³ di volume (pari a una superficie di 180 mq con un'altezza di 3 mt) fino a creare uno spazio di 1620 m³ con una spesa di 16.200 m.o., portando ad esempio la superficie a 540 mq e lasciando l'altezza a 3 mt.

APERTURA MENTALE

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere

Durata: 1 ora per livello

Con un attacco di contatto il mago impone una penalità di -6 ai TS Mente della vittima, senza alcun TS per evitarlo.

ATTACCO DEVASTANTE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: speciale

Dona ad un'arma il potere di provocare la perdita di 1d10 Punti Strutturali ad una grande costruzione col primo colpo andato a segno, danni dimezzabili con TS Distruzione basato sul materiale predominante della struttura (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Strutturali e TS di oggetti e grandi costruzioni). Se l'arma colpisce un oggetto o un costruito, il bersaglio deve effettuare un TS appropriato (TS Corpo per costrutti, TS Distruzione per oggetti inanimati): un fallimento indica la distruzione e frantumazione totale del bersaglio, mentre se il TS riesce i PF o PD del bersaglio vengono dimezzati. Il potere rimane latente nell'arma fino al primo colpo andato a segno contro uno dei bersagli indicati o fino a quando non viene dissolto magicamente.

AURA ELEMENTALE

Scuola: Abiurazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Esistono quattro versioni distinte di questo incantesimo, ognuna relativa ad un diverso elemento: aria, acqua, fuoco e terra. Al fine di comprendere meglio alcuni poteri, si ricorda che le regole di opposizione elementale che vigono nel Multiverso di Mystara sono le seguenti: la Terra si oppone

all'Acqua e l'Aria si oppone al Fuoco (rif. *Rules Cyclopedica* a pag. 264 per ulteriori dettagli, oppure il *set Companion*).

Sul Primo Piano o in qualunque piano non elementale, l'*aura elementale* dona al mago i seguenti poteri:

1. bonus di +4 ai Tiri Salvezza contro gli attacchi basati su quello specifico elemento (per esempio l'*aura elementale dell'acqua* concede il bonus contro *tempesta di ghiaccio*, bacchette del freddo, soffio di draghi bianchi, ecc.);
2. immunità completa agli attacchi naturali delle creature elementali del tipo scelto (ad esempio, con *aura elementale del fuoco*, l'incantatore è immune agli attacchi senza armi di elementali del fuoco, efreet, elioni, ecc.);
3. immunità agli effetti naturali dell'elemento scelto, compresa qualsiasi avversità climatica.

Nel piano elementale corrispondente, l'*aura elementale* conferisce i poteri seguenti al mago:

1. immunità alle condizioni ambientali del piano, capacità di respirarne l'elemento senza effetti deleteri e visuale sempre garantita sino a 18 metri di distanza;
2. possibilità di muoversi nel piano alla velocità di 36(12) metri al round, camminando, nuotando o volando;
3. capacità di conversare e comprendere qualunque creatura originaria del piano;
4. bonus di 4 punti alla Classe d'Armatura contro gli attacchi degli abitanti di quel piano elementale.

Se l'incantatore entra nel piano elementale opposto alla sua *aura elementale*, il contraccolpo magico provoca l'annullamento dell'incantesimo e un'esplosione di antimateria centrata sul mago che causa 1d8+1 danni per livello (max 20d8+20) in una sfera di raggio 9 metri, dimezzabili con un favorevole TS Corpo a -4 (TS Distruzione a -4 per oggetti).

BALUARDO

Scuola: Abiurazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una struttura di volume max 81 mt.cu. per liv.

Durata: permanente

Ricopre una struttura (edificio, nave o mezzo di trasporto di grandi dimensioni) di glifi di protezione che lo rendono più resistente e impenetrabile. Se la costruzione è troppo grande o se il mago lo desidera, l'incantesimo ne proteggerà solo una parte circoscritta, purché rientri nell'area d'effetto (ad esempio un'ala di un castello, una torre di un forte, ecc.). La cerimonia durante la quale il mago incide i glifi protettivi sulla struttura dura sei ore e richiede l'uso di materiali magici di valore pari a 10 m.o. per metro cubo da influenzare; se viene interrotta prima del termine e il mago perde la concentrazione, l'incantesimo va sprecato, così come tutto il materiale impiegato nel rituale.

La struttura protetta dal *baluardo* è immune ai danni provocati dagli elementi comuni (fuoco, grandine, vento, acqua) e riduce automaticamente ad un quarto i danni strutturali subiti senza che sia necessario alcun TS. Inoltre, il *baluardo* impedisce al suo interno l'uso di incantesimi di trasporto istantaneo fino al 4° livello (es. *porta dimensionale*) e di qualsiasi magia che ne alteri la struttura (come *passa pareti*, *dissoluzione* o *disintegrazione*). Infine, la magia può impedire l'accesso alla struttura ad esseri di una specie ben definita (es. orchi, goblin, troll, elfi), se il mago include nel rituale un sacrificio fatto col sangue di una di queste creature; tali esseri non riusciranno mai ad entrarvi, né fisicamente (varcando i suoi accessi) né magicamente (usando incantesimi). Ogni struttura può ricevere un solo incantesimo di *baluardo*, che è permanente finché l'edificio non viene distrutto.

BARRIERA MENTALE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un essere
 Durata: 1 ora per livello

Il beneficiario della barriera mentale riceve un bonus di +6 ai TS Mente e diventa immune a qualsiasi forma di dominazione mentale (come *charme*, *controllo*, ecc.) o di raccolta magica di informazioni relative alla sua persona (incantesimi come *ESP*, *scrutare*, *conoscenza*, *vista rivelante* e così via non rivelano nulla sul personaggio, come se non esistesse).

CAMPO DI FORZA

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: superficie di 450 mq
 Durata: 1 turno per livello

Crea una barriera invisibile e irremovibile di pura forza che può essere spostata solo con un *desiderio*. Il *campo di forza* può assumere la forma di un solido con superficie massima di 450 mq ma senza effettivo spessore (es. sfera di raggio 6 mt, cubo di spigolo 8,5 mt, semisfera di raggio 8,5 mt, muro lungo 45 mt e alto 10 mt, ecc.) e la sua superficie deve essere continua e senza interruzioni; se sono presenti corpi solidi lungo l'area della sua superficie, il *campo di forza* non compare e l'incantesimo va sprecato. I bordi della barriera non sono spigolosi e se un oggetto o un essere vi si schianta contro, rimbalza all'indietro senza subire danni.

Chiunque si trovi all'interno di un *campo di forza* completamente chiuso non necessita di nutrimento, ignora le condizioni atmosferiche esterne (ad esempio in mezzo ad una tempesta, sott'acqua o sommersi dalla lava non subiscono danni), e il campo mantiene un'atmosfera e una temperatura adatte a supportare le condizioni vitali dei soggetti. Tuttavia, i soggetti protetti dalla barriera continuano ad invecchiare, necessitano di riposo e possono essere feriti ed uccisi da altri esseri presenti al suo interno. Nessuna arma né alcun effetto magico o sovranaturale può oltrepassare il *campo di forza*: quelli che generano un effetto fisico (es. esplosioni, scariche elettriche, soffi) rimbalzano sulla barriera senza scalfirla, attacchi mentali, sguardi o magie necromantiche sono bloccate, e non è possibile evocare creature o effetti al di là della barriera di forza; solo tramite incantesimi di trasporto istantaneo (come *teletrasporto* o *porta dimensionale*) è possibile oltrepassare l'ostacolo. Un *campo di forza* creato sul Primo o su un piano Elementale esiste anche sul piano Etereo attiguo, ma non viceversa (il campo resta confinato nell'Etereo e non si estende al Primo o agli Elementali), quindi un singolo spostamento planare non basta per superare la barriera quando creata nel Primo o in un piano Elementale (mentre non c'è questa limitazione sugli altri piani). Per distruggere il *campo di forza* bisogna usare *disintegrazione* o *distruzione del magico*, mentre un *raggio anti-magia* o una *sfera di protezione dalla magia* crea un varco temporaneo nella zona influenzata (*barriera anti-magia*, *dissolvi magie* e simili sono inutili).

Il *campo di forza* può essere associato alla *permanenza*.

CHARME DI MASSA

Scuola: Ammalimento
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 1 essere vivente per livello
 Durata: speciale

L'incantesimo è identico a *charme mostri* di 4° livello, ma influenza fino a 1 essere vivente per livello e ogni vittima può evitarne gli effetti con un favorevole TS Mente a -4.

CLONARE

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: un essere vivente
 Durata: speciale

Crea un esatto duplicato di una creatura vivente, con la possibilità per il mago di produrre un *clone* o un *simulacro*. Il rituale dura tre ore e come componente fondamentale necessita di almeno un kg di materia organica (pelle, ossa, tessuti, muscoli) dell'individuo da replicare, che deve restare vivo fino al termine della cerimonia. Il componente va inserito in un contenitore appositamente incantato grande abbastanza da contenere il corpo del soggetto originale. La magia trasforma il campione, che dopo tre mesi diventa una copia identica all'originale; se prima del termine il contenitore viene aperto o danneggiato, o la magia è dissolta, la clonazione si interrompe e l'incantesimo è annullato. Si può creare una sola replica per volta di ciascun essere: qualsiasi tentativo di generare repliche aggiuntive fallisce automaticamente. Se viene clonata una persona che non possiede ancora una classe vera e propria, il doppio può progredire seguendo una strada alternativa a quella dell'originale, anche se nel caso di un simulacro non potrà mai raggiungere un livello (o avere DV) superiore a quello della creatura originale.

Clone: il costo in monete d'oro dei materiali impiegati nel rituale dipende dai DV o livelli del soggetto, come segue:

DV/Liv	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31+
Costo	6.000	12.000	18.000	24.000	30.000	36.000	42.000

Una volta completo, il clone è permanente (ignora tentativi di dissolverlo magicamente ed è immune alla *distruzione del male*) e rimane in attesa inanimato per un tempo indefinito, finché all'interno del suo contenitore. Il clone si risveglia quando viene aperto il contenitore o nel momento in cui il soggetto originale muore e l'anima viene copiata dal clone, che possiede tutte le caratteristiche, le abilità, i PE e i ricordi dell'originale nel momento in cui è iniziato il rituale di clonazione; se tuttavia l'anima del soggetto originale viene distrutta, divorata o intrappolata, il clone non potrà risvegliarsi. **Esempio:** un mago di 20° livello si taglia una mano e usa un incantesimo di *clonare* sul moncone che nasconde in una cassetta nella sua dimora prima di affrontare un'avventura rischiosa. Dopo 3 mesi il clone completo si risveglia e dato che il mago è morto prende il suo posto. In questo lasso di tempo il mago aveva guadagnato altri 2 livelli prima di morire, ma il clone si risveglia di 20° livello e mantiene tutte le memorie risalenti al momento in cui il mago ha iniziato la cerimonia di clonazione, ignaro delle imprese compiute nei mesi seguenti.

Se il cadavere del soggetto originale che ha un clone già risvegliato viene risorto o rianimato come non-morto, nel momento in cui entrambi si trovano nello stesso piano di esistenza ciascun soggetto percepisce le emozioni dell'altro a distanza diventando consapevole della sua esistenza (ma non della sua posizione esatta), e se uno dei due individui viene ferito, l'altro deve effettuare un TS Corpo per evitare di subire gli stessi danni (ciò non si applica ad effetti che influenzano la mente o il corpo senza produrre ferite, come fascinazione, demenza, stordimento, pietrificazione, ecc.); una zona o barriera di anti-magia permette di ignorare questo effetto. Per ogni giorno in cui i due si trovano nello stesso piano esiste una probabilità cumulativa del 3% che ciascuno perda 1 punto di Intelligenza e Saggezza in modo permanente (verificare separatamente per ognuno) a causa dei pensieri condivisi e del disorientamento psichico. L'unica soluzione è abbandonare il piano o uccidere il proprio gemello, ed entrambi diventano ossessionati da questo pensiero. Se uno dei due impazzisce (Intelligenza e Saggezza ridotte a 2 punti), l'altro deve effettuare un TS Mente a -4 per non subire la stessa sorte; se

impazziscono entrambi, i due muoiono dopo una settimana e non sono più resuscitabili, neppure con un *desiderio*.

Simulacro: il costo dei materiali impiegati nel rituale è di 300 m.o. per i PF totali dell'essere e una volta completo il simulacro si sveglia, è permanente (ignora ogni tentativo di dissolverlo magicamente) e ubbidisce sempre al suo creatore, con cui condivide un legame telepatico bidirezionale fino a quando si trovano sullo stesso piano di esistenza. L'allineamento del simulacro diventa quello del suo creatore, mentre ottiene tutte le caratteristiche fisiche e mentali nonché le memorie che il soggetto originale aveva al momento in cui è stato iniziato il rituale di clonazione. Tuttavia, il numero di DV/Livelli dell'essere dipende dalla condizione in cui si trova il soggetto originale al risveglio del simulacro: se la creatura originale è viva, il simulacro ha solo il 50% dei suoi DV o livelli, e non può avanzare oltre finché l'originale è in vita, mentre se il soggetto è morto, il simulacro ottiene il 90% dei PE o DV dell'originale; in entrambi i casi, il simulacro non può mai superare il livello o i DV dell'originale. Un simulacro è considerato una creatura magicamente creata e controllata, pertanto può essere bloccato dalla *protezione dal male* e può essere distrutto o messo in fuga con *distruzione del male*.

CONTROLLARE VIVENTI

Scuola: Ammaliamiento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 4 esseri viventi

Durata: concentrazione

Permette di controllare sino a 4 esseri viventi visibili di qualsiasi specie (esclusi quindi non-morti e costrutti). Ogni vittima può effettuare un TS Mente a -2 per sfuggire al controllo: se il TS riesce, il mago può concentrarsi e ritentare di controllarla nel round successivo, ed è concesso un tentativo al round finché la concentrazione si interrompe.

Le vittime controllate sono servizievoli e obbediscono a qualunque volere del mago, eccezione fatta per ordini suicidi. Per dare ordini telepatici alle vittime, l'incantatore deve concentrarsi e non può controllare più di 4 creature per volta, ma può scegliere ogni round se abbandonare il controllo di un essere per estenderlo ad un altro.

Se la concentrazione si interrompe, l'effetto cessa e le vittime sono sempre ostili nei confronti del mago: lo attaccano se hanno buone speranze di sopraffarlo, altrimenti fuggono.

CORPO ASTRALE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d4+1 ore

Lo spirito del mago si stacca dal corpo e può viaggiare ed esplorare altri luoghi. Il rituale richiede che il mago sia in possesso di tutte le sue forze fisiche e mentali (non può quindi usare l'incantesimo se è ferito o stordito) e dopo aver meditato restando immobile per 1 turno, proverà una sensazione di incredibile leggerezza e a quel punto il suo *corpo astrale* si solleverà da terra distaccandosi dal suo corpo fisico, che resta in trance nella posizione iniziale. Il *corpo astrale* è invisibile, identico nell'aspetto al mago, ed estremamente leggero: il mago può volare attraverso lo spazio e gli oggetti solidi alla velocità di 4 Km al minuto (240 Km all'ora), sfruttando le sue normali capacità sensoriali; non può tuttavia oltrepassare barriere magiche di 8° livello o superiori come *campo di forza* e *muro prismatico*. In forma astrale il mago mantiene la CA e tutte le altre sue caratteristiche, ma può essere ferito solo da armi +4 o superiori e da incantesimi di almeno 6° livello, può comunicare solo con esseri dotati di telepatia, e non può usare magie né influenzare in alcun modo il mondo fisico circostante. Solamente le creature incorporee e gli spiriti che

incontra possono interagire con lui, parlandosi e danneggiandosi a vicenda. Il *corpo astrale* non necessita di respirare (può viaggiare anche nel vuoto), e può spostarsi a suo piacimento tra il piano in cui risiede la sua forma fisica e l'Astrale, cambiando piano una volta al round concentrandosi. Se entra nel Piano Astrale, il mago assume una consistenza bidimensionale e ritorna visibile, può interagire con chiunque e usare le proprie magie, viene considerato un essere nativo dell'Astrale, e resta immune alle armi normali.

Mentre si trova in forma astrale, il mago non è cosciente di ciò che accade al suo corpo, a meno che quest'ultimo non venga danneggiato (cioè perda PF). In tal caso avvertirà una fitta dolorosa che gli farà capire che qualcosa di grave è accaduto. Se il corpo viene distrutto o ferito mortalmente prima che la proiezione astrale si ricongiunga ad esso, l'incantatore muore e vi è una probabilità pari al doppio del suo livello che si trasformi in un fantasma (tipologia a scelta del DM con 9+ DV). Se non diventa un non-morto, potrà in seguito essere resuscitato normalmente. Nel caso il *corpo astrale* venga ferito, i danni sono sottratti al corpo fisico del personaggio, e se l'incantatore viene ucciso prima di ricongiungersi ad esso, la sua anima sarà annientata e non sarà più possibile farlo tornare in vita. L'incantatore trasmigra automaticamente nel suo corpo al termine dell'effetto, indipendentemente dal luogo in cui si trova. Egli può ricongiungersi al suo corpo prima del tempo tornando nel luogo dove lo ha lasciato e sovrapponendosi ad esso, ponendo così fine alla magia. Se la forma astrale o il corpo fisico dell'incantatore vengono colpiti da un *dissolvi magie*, vi sono le normali probabilità che la magia venga annullata ed egli si risvegli nel suo corpo.

CORPO DI SABBIA

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: volume di sabbia di 2 mt.cu.

Durata: 1 giorno per livello

Permette al mago di creare una statua di sabbia in cui trasferire la sua anima e che può usare come se fosse il proprio corpo originale. Al termine del rituale della durata di 1 turno si forma una statua di sabbia con le sembianze dell'incantatore che viene animata dal suo spirito vitale, mentre il corpo originale entra in uno stato di animazione sospesa in cui non necessita di cibo, acqua o sonno. Il mago mantiene un collegamento empatico col corpo originale che lo avvisa se viene danneggiato o spostato, ed è in grado di avvertire suoni e odori intorno ad esso se si concentra attivamente.

Il mago può agire normalmente mentre si trova nel *corpo di sabbia*: parlare, muoversi, combattere e anche usare incantesimi od oggetti magici. Egli mantiene le proprie capacità sensoriali e quelle legate al suo spirito e alla sua mente, ma perde qualsiasi resistenza o capacità soprannaturale legata al corpo d'origine (es. rigenerazione o immunità a particolari elementi o armi), così come permanenze associate ad esso. Nel *corpo di sabbia* il mago non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune ai colpi critici e alle armi normali, anche se può essere influenzato da effetti mentali. Il corpo di sabbia ha CA 0 e possiede lo stesso numero di Punti Ferita del mago, che può indossare abiti e usare oggetti magici. Se il corpo viene immerso nell'acqua per un turno o esposto alla pioggia per la stessa durata, esso si disintegra e l'anima del mago viene espulsa, tornando nel corpo originale. In questo caso però, così come nel caso la forma venga ridotta a zero Punti Ferita o la magia venga dissolta, lo choc subito impone all'incantatore un TS Magia per evitare di entrare in coma, e per ogni giorno in cui resta in tale stato esiste una probabilità cumulativa del 20% che muoia; al termine di ogni giornata l'incantatore può effettuare un nuovo TS per riprendersi, ma ogni volta subisce una penalità cumulativa di -2. Il mago può

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 8° LIVELLO

abbandonare il *corpo di sabbia* quando vuole: in tal caso l'effetto cessa, la forma si sfalda (gli oggetti trasportati rimangono in quel luogo), e il mago si risveglia nel suo corpo originale. Il *corpo di sabbia* può essere bloccato dalla *protezione dal male*, e se entra in una zona di anti-magia vi sono le normali probabilità che l'incantesimo venga dissolto.

CREARE ACCIAIO

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: volume max di 8 mt.cu. di acciaio

Durata: permanente

Crea acciaio per un volume massimo pari a 8 metri cubi, le cui misure lineari sono decise dal mago (statua alta 10 mt e larga 0,5 mt, o una parete di 10x3 mt spessa 10 cm, ecc.), a partire da una massa iniziale di almeno 10 kg. Il tempo effettivo impiegato a creare la massa d'acciaio varia da 1 round a 12 turni, asseconda della complessità della forma: un muro lineare richiede un round, una scala semplice o uno scudo si creano in un turno, mentre una forma più complicata con superficie irregolare (come una corazza, un'arma o un ponte) richiede fino a 12 turni. Spetta al DM stabilire il tempo impiegato per creare il volume di ferro desiderato.

L'acciaio creato è sempre un pezzo unico di forma semplice e senza parti mobili. Si può usare una seconda volta l'incantesimo su una creazione precedente per darle una forma più complessa e per ottenere manufatti lavorati (se il mago possiede le abilità *Armaiolo* o *Fabbro*); spetta sempre al DM decidere quanto tempo impiega l'operazione (da 1 a 12 turni). Se soddisfatto del risultato, il mago usa l'incantesimo una terza volta per fissare la forma definitivamente: a questo punto non è più possibile modificare la creazione.

L'acciaio prodotto deve poggiare su una superficie solida e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro solido. L'incantatore può lasciare un'estremità grezza per aggiungere altro metallo con un'applicazione successiva di questa magia, senza che si noti alcuna saldatura o che vi siano punti deboli dove i due incantesimi si uniscono (solitamente per creare strutture destinate a resistere alle sollecitazioni).

Una struttura di acciaio creata con questo incantesimo ha CA 3 e Punti Strutturali o Punti Danno appropriati alle dimensioni della creazione (v. Appendice G per chiarimenti su Punti Danno e Punti Strutturali).

CREARE NON-MORTI SUPERIORI

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Anima i cadaveri come non-morti che obbediscono al loro creatore fin quando non vengono distrutti. Il mago deve avere a disposizione un cadavere almeno parziale e può compiere il rituale di creazione solo di notte. L'incantatore pone dentro al cadavere (di solito nella bocca o nel torace) gemme o gioielli che catalizzano l'energia necromantica e consumandosi lo animano al termine del rituale, che dura 1 turno e ha un costo per DV pari a: 200 m.o. + 100 m.o. per asterisco. Il mago è in grado di creare un non-morto con DV pari a metà del proprio livello che gli obbedisce fedelmente (max. 18 DV al 36° e si considera un DV aggiuntivo ogni 3 asterischi; impossibile creare lich, draghi d'ombra e ombre notturne). Il tipo specifico di creatura animata deve essere noto al mago grazie a *Conoscenze occulte* o perché visto in azione personalmente, e la capacità di creare non-morti corporei o incorporei dipende dai resti mortali a sua disposizione.

Corporei (cadavere integro almeno al 50%).

Incorporei (il teschio o il cuore).

Ogni creatura mantiene le abilità generali di Intelligenza che aveva da viva, nonché ricordi parziali della vita passata, ha gli stessi Tiri Salvezza, il numero e la tipologia di attacchi tipici del non-morto in cui è stato trasformato, e il THACO dipende dai DV del non-morto. Inoltre se era un incantatore esiste una probabilità del 25% che possa ancora usare incantesimi in base alla classe originale, mentre se era un guerriero o un ladro ha una probabilità del 25% di conservare la propria maestria con le armi. La creatura può essere annientata con *distruzione del male* o *distruzione del magico*, ma ignora gli altri incantesimi che dissolvono la magia.

I non-morti animati in questo modo hanno tutti necessità di sostentarsi in qualche modo (a scelta del DM in base alla logica): divorando organi o carne viva (es. zombi, ghoul), risucchiando energia vitale, sangue o attributi fisici (es. anime perse, fantasmi, vampiri). Per saziarsi il non-morto deve divorare ogni giorno un quantitativo di DV esseri pari a 1/3 dei suoi DV, o risucchiare ogni settimana un numero di livelli/caratteristiche pari ai suoi DV. In caso contrario egli diventa incontrollabile e di solito (70% dei casi) resta immobile dove si trova, avventandosi sul primo essere vivente che si troverà a passargli vicino per nutrirsi, oppure spezza il legame col suo creatore (30%) e fugge in cerca di nutrimento, agendo come un animale selvaggio.

Il mago può controllare un numero massimo di Dadi Vita di non-morti animati con questa magia pari al suo livello; eventuali non-morti creati oltre questo limite hanno volontà propria e non sono soggetti al controllo del negromante.

DIVINAZIONE ULTIMA

Scuola: Divinazione

Raggio: infinito

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Permette all'incantatore di udire e vedere cosa sta accadendo nel luogo prescelto o nella zona in cui è presente l'oggetto o l'individuo bersaglio attraverso un'immagine che riproduce fedelmente anche i suoni e si materializza di fronte a lui, in una cornice larga fino a tre metri visibile a chiunque la osservi dal lato del mago; solamente magie di 8° livello o superiore possono contrastare o impedire la *divinazione ultima*. La distanza del bersaglio scelto è irrilevante, ma nel caso in cui sia sconosciuto (mai visto prima), l'incantatore deve possedere qualcosa che gli permetta di visualizzare il bersaglio (es. un indumento o una parte del corpo di una persona, oppure un disegno attendibile del bersaglio). Il mago può concentrarsi per spostare la visuale di 360° ogni round (pur rimanendo fissa sul bersaglio). Se il bersaglio è un oggetto o un individuo, il punto d'osservazione è un paio di metri più in alto e si sposta con esso; se è un luogo, l'incantatore sceglie un punto al suo interno come zona fissa di scrutamento.

Per visualizzare il bersaglio occorre una prova di Intelligenza, che riceve un modificatore in base alla conoscenza del bersaglio e al focus di cui dispone il mago (v. tabella 2.6 dell'incantesimo *scrutare* di 4°). Se la prova riesce, il bersaglio viene visualizzato correttamente, viceversa la divinazione fallisce e non si può riprovare a osservare quel bersaglio per le successive 24 ore. La *divinazione ultima* permette di spiare creature, luoghi o oggetti anche su altri piani di esistenza, ma si applica una penalità aggiuntiva di -1 alla prova di Intelligenza per ogni confine dimensionale da varcare.

Esempio: se il mago si trova nel Primo Piano ed il soggetto da localizzare nel piano esterno di Draesten, si devono varcare tre confini (Primo → Etereo → Astrale → Draesten) e la prova di Intelligenza avrà una penalità base di -3.

L'incantesimo permette ad eventuali sensi potenziati magicamente di funzionare attraverso di esso (ad esempio *infra-visione*, *individuare il magico*, *ESP* o *vista rivelante*), e il

mago può evocare magie di Divinazione dei primi quattro livelli e di Illusione dei primi due livelli direttamente nel luogo osservato, indipendentemente dalla distanza; altre magie possono essere materializzate nella zona spiata solo se rientrano nel raggio dell'incantesimo rispetto alla posizione del mago. Le condizioni ambientali presenti nella zona influenzano anche la visione e l'ascolto dell'incantatore (ad esempio il buio o il silenzio gli impediscono di vedere e sentire correttamente), incluso qualsiasi incantesimo o effetto visivo o uditivo presente nell'area spiata (come un *simbolo*, oppure lo sguardo di un basilisco, o una musica che produce fascinazione, ecc.).

FILATTERIO VITALE *

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Racchiude parte dell'anima del soggetto in un oggetto appositamente preparato chiamato Filatterio, con cui il mago tocca il bersaglio (attacco di contatto), che può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia a -4. Il Filatterio è sempre realizzato per un soggetto specifico, ha un costo pari a 100 m.o. per DV o livello del suo destinatario, può essere danneggiato solo da armi magiche o incantesimi e si tratta sempre di un oggetto di dimensioni piccole o inferiori, che avrà CA5 e 40 Punti Danno, indipendentemente dalla forma e dai materiali in cui è realizzato (che tuttavia determinano i suoi Tiri Salvezza). Gli incantatori usano questo incantesimo su se stessi per garantirsi una resistenza maggiore in vista di determinati scontri, oppure per assicurarsi la fedeltà di qualche servitore in occasione di missioni particolari.

Un soggetto dotato di *filatterio vitale* è immune ai veleni mortali, ignora gli effetti deleteri dei danni subiti dal suo corpo e può agire anche se ridotto a PF negativi, finché il Filatterio rimane intatto. Tuttavia, più viene danneggiato, più l'aspetto del soggetto diventa cadaverico e il corpo risulta difficile da controllare, e il personaggio riceve una penalità ai TxC, ai TS Riflessi, alle prove di Destrezza e Carisma pari a 1/3 dei PF negativi raggiunti; il malus sparisce non appena viene guarito e i suoi Punti Ferita tornano in positivo. In aggiunta, se una parte del suo corpo viene amputata, essa continua a funzionare sotto il suo controllo, e può essere riattaccata al corpo in un round.

Anche se non può essere fermato con mezzi comuni, il soggetto continua comunque ad invecchiare e può morire di vecchiaia, così come può essere ucciso da incantesimi che influenzano l'anima (come *morte*) e spezzano il suo legame col Filatterio, o da magie che distruggono completamente il suo corpo (come *disintegrazione*), decretandone la morte irrevocabile. Inoltre, il suo corpo può essere paralizzato tramite veleni o incantesimi, ed è soggetto a metamorfosi e pietrificazioni che possono renderlo inoffensivo in maniera permanente. Se il Filatterio viene distrutto, il soggetto cade a terra morto sul colpo e l'anima è perduta per sempre, a meno di non riportarla indietro con un *desiderio* ben formulato.

L'incantesimo inverso, *distruggi filatterio*, è l'unico in grado di sciogliere il legame magico tra Filatterio e soggetto, oltre al più potente *distruzione del magico*. Usato contro il beneficiario del Filatterio, rende nuovamente mortale il soggetto senza alcun TS per evitarlo; ciò provoca la morte dell'individuo se avviene mentre la creatura è ridotta a PF negativi. Usato contro il Filatterio che contiene l'anima del soggetto, polverizzato all'istante l'oggetto (nessun TS concesso) e la creatura muore senza possibilità di resurrezione.

Se *distruggi filatterio* è usato contro il Filatterio di un Lich, l'oggetto deve tentare un favorevole TS Distruzione per evitarne gli effetti, viceversa il Filatterio diventa vulnerabile a qualsiasi attacco (anche non magico) per 1d10 round. Il Filat-

terio in questo caso ha tanti Punti Danno quanti i PF del lich, che avverte immediatamente il pericolo: se il filatterio viene distrutto infatti, anche l'anima del lich si dissolve e la creatura muore definitivamente.

FORZA DEI GIGANTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno

Il punteggio di Forza del beneficiario aumenta in base al livello del mago: 20 al 18°, 22 al 21°, 24 al 24°, 26 al 27° e 28 al 30°. Il beneficiario inoltre raddoppia il bonus di Forza ai danni inferti con armi o attacchi naturali, ed è in grado di scagliare massi fino a 50 kg che infliggono 3d6 danni + bonus Forza raddoppiato con una gittata di 18/36/54 metri.

GHIACCIO PERENNE

Scuola: Invocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 creatura o oggetto volume max 3 × 3 × 3 mt

Durata: speciale

Un raggio che parte dalla mano del mago congela un bersaglio visibile, che sia una creatura di qualsiasi taglia oppure un volume di materia di 3 × 3 × 3 metri. Una creatura deve effettuare un TS Riflessi a -4: se riesce subisce 10d6 danni e una penalità di -1 a tutti i tiri per 1 ora dovuta al congelamento, viceversa viene ibernata in un blocco di ghiaccio la cui temperatura si avvicina allo zero assoluto e che causa 3d6 danni da gelo non riducibili entro 3 metri; esseri immuni al gelo ignorano i danni, ma se falliscono il TS Riflessi restano bloccati nel ghiaccio come le altre vittime.

Qualsiasi oggetto o creatura imprigionata nella teca di ghiaccio non deperisce né invecchia, ma è praticamente irraggiungibile e ridotta in catalessi. Il *ghiaccio perenne* si scioglie naturalmente solo dopo 100 anni, e può essere dissolto prima del termine solo in uno dei seguenti modi:

- se l'incantatore che lo ha creato annulla l'effetto (qualsiasi altro tentativo di dissolvere la magia è inutile);
- tramite un effetto basato sul fuoco che generi calore sufficiente a sciogliere il *ghiaccio perenne*, ovvero che causi almeno 80 danni in un colpo;
- tramite un *desiderio* o *ripristinare*.

Una creatura vivente liberata grazie a uno dei primi due modi ha 0 PF e le sue funzioni vitali devono essere riattivate tramite un incantesimo di *guarigione* o di *ripristinare*, viceversa il soggetto muore in 1 turno.

GLOBO DELLA SAPIENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: 18 metri

Arae d'effetto: sfera di energia

Durata: permanente

Crea un globo di energia capace di copiare interi libri e pergamene. Il mago deve posizionare il globo sul testo da copiare e la magia impiega 1 ora ogni 500 m.o. di valore dell'oggetto per creare una copia virtuale nel globo; non c'è limite al numero o al volume di testi che il globo può contenere, ma non può copiare pergamene o libri incantati. Chiunque tocchi il globo e pronunci la parola fissata dal mago può consultare qualsiasi testo al suo interno, che appare come illusione visibile solo a chi tocca il globo di energia finché resta concentrato; fino a due persone possono consultare contemporaneamente i testi contenuti nel globo. Il globo è permanente ma può essere annullato con *distruzione del magico*, provocando la scomparsa di tutti i testi contenuti al suo interno, mentre un'area di anti-magia lo annulla temporaneamente.

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 8° LIVELLO

te. Il globo resta fisso in una zona a meno che il suo creatore non decida di assorbirlo per poi farlo riapparire a suo piacere (azione gratuita in entrambi i casi usabile una volta al round).

IMMATERIALITÀ

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore diventa immateriale insieme al suo equipaggiamento pur rimanendo visibile: può passare attraverso cose o persone e nascondersi dentro i solidi (come pareti o pavimenti), ma non può oltrepassare una *campo di forza*, un *muro prismatico* o una *barriera anti-magia*, e si sposta a 54/18 metri al round in ogni direzione (camminando in aria o sprofondando attraverso terra e liquidi). Il personaggio immateriale è invulnerabile a tutti i poteri magici o soprannaturali che producono un effetto fisico (es. soffio del drago, *palla di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*, ecc.), ad esclusione di quelli che influenzano la sua anima o la mente, e attacchi portati con armi naturali delle creature o armi di qualsiasi altro tipo gli passano attraverso senza ferirlo. A sua volta però egli non può ferire nessuno con attacchi in mischia né manipolare direttamente cose o creature, anche se può influenzare l'ambiente usando sia armi a distanza (come frecce o armi scagliate), poiché qualsiasi cosa si stacchi dal suo corpo torna immediatamente alla normale consistenza, sia incantesimi che non alterino fisicamente o danneggino l'ambiente, cose o persone, quindi escludendo tutte le magie di Invocazione e Necromanzia e varie di altre scuole (ad esempio *nube mortale*, *disintegrazione*, *allucinazione mortale*, *terremoto* e *teletrasporto* su terzi sono inefficaci), mentre si possono usare tutte le magie divinatorie, quelle che creano o evocano alleati anche illusori (es. *evoca alleato planare*, *evoca elementali*, *mostro d'ombra*, *animare ombre*) e altre che manipolano il bersaglio senza causare alterazioni fisiche o perdita di PF (come *demenza precoce*, *suggestione* e *telecinesi*). Il mago può terminare l'effetto quando vuole, e se la magia viene dissolta mentre è all'interno di un solido, l'incantatore deve effettuare TS Riflessi: in caso di successo, esce ma subisce 5d6 danni, viceversa si materializza nel solido e muore.

IMPERSONARE

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Permette al beneficiario di modificare la propria altezza, il peso, l'odore, il sesso, l'aspetto e la razza, emulando qualunque specie a lui nota al massimo di una taglia inferiore o superiore alla propria. La trasformazione è puramente illusoria: il soggetto mantiene i suoi Punti Ferita, le abilità fisiche e mentali (incluse capacità magiche, furtive e marziali di classe), e non vengono ottenute le abilità fisiche, soprannaturali o magiche della nuova forma. Il travestimento permane anche se il soggetto è addormentato o incosciente; se muore, tuttavia, riprende al sua forma originale, così come se l'effetto viene dissolto magicamente. Finché dura l'incantesimo però, il soggetto può cambiare aspetto una volta per turno, e può persino assumere le sembianze, la voce e l'odore di un singolo individuo esistente, che il mago abbia studiato da vicino per almeno 24 ore, anche se non acquisisce il modo di fare o di esprimersi del soggetto, né le sue capacità sensoriali.

Esempio: un mago che si traveste da goblin puzzerà come tale, e in seguito può diventare un centauro, lasciando impronte di quattro zoccoli, anche se la sua velocità e l'ingombro non variano. In entrambi i casi potrebbe assumere l'identità di un

individuo particolare che abbia studiato attentamente, oppure prendere un aspetto casuale in base alle esigenze.

Solo un incantesimo di divinazione di 8° livello o superiore può smascherare chi usa *impersonare*, anche se la lettura del pensiero può rivelare che i pensieri della persona non corrispondono alla sua facciata (fare riferimento alle abilità *Percepire inganni* e *Fingere* nel *Manuale delle abilità generali* per maggiori dettagli su come smascherare una finzione).

INCANTESIMO D'OMBRA SUPERIORE

Scuola: Illusione

Raggio: variabile

Area d'effetto: variabile

Durata: variabile

Riproduce un incantesimo di Invocazione di 7° livello o inferiore conosciuto o già visto dal mago, e si applicano interamente tutti gli effetti e i danni associati alla magia (compresi TS per ridurne gli effetti se previsto).

INTERDIZIONE ARCANA

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: volume di 108 metri cubi per livello

Durata: 8 ore

Annula automaticamente e impedisce l'uso di determinati effetti magici nell'area d'effetto fino al termine della magia, sia evocati da oggetti che da incantatori (compreso il creatore dell'interdizione). Il mago può creare l'*interdizione arcana* in due modi diversi in base alle sue intenzioni (una volta fatta, la scelta non è più modificabile):

Interdizione specifica: nega gli effetti di uno specifico incantesimo arcano o divino ogni 6 livelli (es. *volare*, *invisibilità*, ecc.), purché conosciuto dal personaggio grazie ai suoi studi o alla sua esperienza diretta.

Interdizione universale: nega gli effetti degli incantesimi di un'intera branca o scuola di magia a scelta tra Ammaliamiento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia, Trasmutazione e Guarigione (tutte le magie che curano ferite e affezioni o riportano in vita i morti). Il mago può anche limitare l'interdizione a specifici livelli di potere (es. magie di Ammaliamiento dal 1° al 6° livello).

Si possono cumulare fino a tre applicazioni diverse di *interdizione arcana* sulla stessa area per negare più incantesimi o scuole di magia.

L'*interdizione arcana* può essere associata a *permanenza*.

LONGEVITÀ

Scuola: Necromanzia

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Il rituale richiede due ore di tempo e ingredienti del valore di 6.000 m.o per far ringiovanire il beneficiario in maniera permanente, senza poter regredire oltre i 15 anni di età, modificando le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione) in base alla nuova età raggiunta (v. regole per l'invecchiamento). *Longevità* ridona 1d6+4 anni al beneficiario e applicazioni multiple permettono di ringiovanire di più, ma il rituale riduce la propria efficacia quando il soggetto ottiene un numero di anni pari alla durata massima della sua vita. A quel punto, ogni applicazione successiva fa guadagnare solo 1d6+6 mesi di longevità e il rito avrà efficacia solo una volta l'anno per quel soggetto, mentre qualsiasi ulteriore tentativo di ringiovanirlo con questo incantesimo o altri mezzi magici non porta alcun risultato.

In alternativa è possibile modificare il rituale per consumare metà degli ingredienti magici (costo 3.000 m.o.) introducendo nel rito una vittima sacrificale, una creatura senzien-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 8° LIVELLO

te che non abbia ancora raggiunto la vecchiaia e la cui longevità viene trasferita al beneficiario della cerimonia (che può essere lo stesso officiante). La vittima sacrificale deve restare immobile durante il rito e invecchia per un numero di anni pari a dieci volte quelli guadagnati dal beneficiario. Non-morti, costrutti e creature immortali o dotate di una biologia che resta inalterata col passare del tempo sono immuni all'incantesimo e non possono diventare vittime sacrificali.

MANO STRITOLANTE

Scuola: Invocazione

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto

Durata: 1 round ogni 2 livelli

Crea una mano traslucida di pura forza magica che può essere danneggiata solo con incantesimi o armi magiche, possiede CA 0 e gli stessi Punti Ferita e Tiri Salvezza del mago. La mano segue il mago e agisce in modo indipendente in base agli ordini ricevuti, lasciando l'incantatore libero di fare ciò che vuole. Essa influenza solo ed esclusivamente la creatura designata come bersaglio (altri esseri la oltrepassano come se non esistesse), afferrandola in una morsa che la blocca se essa non effettua un favorevole TS Riflessi a -4 per ogni round in cui resta nel raggio d'effetto dell'incantesimo. Una volta afferrato il bersaglio, la mano lo tiene fermo in quel punto, variando la sua dimensione per contenerlo nel caso esso sia in grado di mutare forma, fino a quando il mago non dà ordine di spostarlo (nel qual caso la mano si muove di 9 mt al round nella direzione indicata dal mago, pur rimanendo entro il raggio d'azione), stritolarlo (causandogli 4d6 danni al round) o di lasciarlo andare per assegnarle un nuovo bersaglio.

La *mano stritolante* sparisce quando la sua durata termina, oppure se viene distrutta fisicamente o dissolta magicamente. La mano non può attraversare campi o barriere di antimagia: creature protette da una simile barriera sono pertanto immuni ai suoi effetti e vi passano attraverso. La *mano stritolante* non viene ingannata da forme di mascheramento o trasmutazione, riconoscendo sempre il soggetto bersaglio, ma non può impedire che forme illusorie della creatura (come *olografia*) la oltrepassino. La mano inoltre è in grado di influenzare anche un soggetto in forma gassosa o inconsistente (*evanescenza*), ma non una sua proiezione disgiunta dal corpo (*ombra strisciante* o *corpo astrale*). Non c'è limite al numero di *mani stritolanti* che il mago può creare contemporaneamente, ma ognuna deve essere legata ad una creatura diversa.

METAMORFOSI SUPERIORE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un bersaglio ogni 4 livelli

Durata: speciale

Trasforma un bersaglio ogni quattro livelli in un'altra forma scelta dal mago, anche se non consente di assumere l'aspetto di uno specifico individuo o di una classe particolare; solo creature senzienti possono opporsi all'effetto con un favorevole TS Corpo a -4. Il bersaglio può appartenere al regno Animale, Vegetale o Minerale e la durata della trasformazione dipende dal grado del mutamento: se la nuova forma appartiene ad un regno "confinante" (Animale → Vegetale → Minerale), la durata è di 1 ora per livello e le dimensioni del bersaglio possono variare al massimo di una taglia (es. un masso grande può diventare una pianta con taglia da enorme a media); se la trasformazione avviene nell'ambito dello stesso regno (ad esempio un animale trasformato in un altro essere vivente), l'effetto permane finché non è dissolto magicamente e non ci sono limitazioni di taglia. Non è possibile mutare nuovamente un bersaglio che ha già cambiato il suo regno per farlo passare al terzo regno rimasto (ad esempio non

si può trasformare in una tigre una roccia già diventata un albero), e in qualsiasi caso la trasformazione cessa e il bersaglio torna alla forma normale se muore o viene distrutto.

Bersagli del regno Vegetale possono essere trasformati in oggetti o materiali comuni (non preziosi né magici), oppure in creature del regno Animale con DV massimi che dipendono dalle dimensioni originali della pianta: ½ DV se Minuscola, 1 se Minuta, 2 se Piccola, 4 se Media, 6 se Grande, 8 se Enorme, 12 se Gigantesca. In quest'ultimo caso, la creatura sarà in grado di parlare il linguaggio del mago e sarà amichevole nei suoi confronti, ma non avrà memoria della sua precedente natura e dovrà essere istruita come fosse un infante.

Bersagli del regno Minerale possono essere mutati in altri oggetti dello stesso regno o in piante e vegetali mostruosi dotati di volontà propria. Se un oggetto incantato viene mutato in un altro oggetto, la nuova forma mantiene intatti i suoi poteri, mentre li perde se è trasformato in una pianta. Gli oggetti comuni non possono diventare magici, e possono essere mutati in complessi meccanismi solo se il mago ne conosce il funzionamento e la progettazione. Se un bersaglio del regno Minerale viene trasformato in un oggetto con valore superiore rispetto al materiale originale (ad esempio un sasso trasformato in una pepita d'oro o in un pugnale), il mago paga la differenza con la perdita di PE permanenti.

Bersagli del regno Animale possono essere trasformati in esseri dello stesso regno o in vegetali mostruosi che non abbiano più del doppio di Dadi Vita (non livelli) della creatura originale. L'essere acquisisce le capacità fisiche (THAC0, CA, punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza) e naturali (numero e tipo di attacchi e danni inferti, movimento) della nuova forma, inclusi gli istinti (Allineamento e Morale), la mentalità (Intelligenza, Saggezza e Carisma), le difese speciali (immunità e resistenze) e le capacità sovranaturali (es. attacchi di tipo soffio o sguardo), tipiche della creatura, ad esclusione di poteri magici e incantesimi innati, e mantiene i propri Punti Ferita, l'età relativa e brandelli di ricordi distorti dai nuovi istinti (ad esempio, un umano trasformato in goblin diventerà una creatura malevola e diffidente, anche se avrà sprazzi di ricordi passati). Se un essere umanoide viene trasformato in una specie simile, l'individuo mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa l'equipaggiamento viene inglobato nella nuova forma e diventa inutilizzabile. Eventuali poteri magici o sovranaturali della vittima (inclusa la possibilità di evocare incantesimi) sono negati nella nuova forma.

Una creatura evocata o controllata sottoposta a *metamorfosi superiore* perde qualsiasi ricordo, vede spezzato il vincolo magico o sovranaturale che la costringe ad obbedire al padrone, e agisce liberamente seguendo i nuovi istinti.

MIRAGGIO ARCANO

Scuola: Illusione

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro per livello

Durata: 12 ore

Il mago modifica l'aspetto della zona interessata e delle creature o cose ivi presenti mentre crea il miraggio come se usasse gli incantesimi combinati *terreno illusorio* (4°) e *velo* (7°), e se associato ad una costruzione semovente (es. una nave o un carro) il miraggio si sposta con essa. Ogni essere che non voglia soggiacere all'illusione può evitarlo con un favorevole TS Magia, viceversa i soggetti camuffati conservano gli effetti del *miraggio arcano* (ad esempio invisibilità o fattezze alterate) finché la durata della magia non cessa o loro non si allontanano dall'area dell'incantesimo, anche se ritornano a beneficiarne non appena tornano dentro il miraggio.

Qualsiasi creatura può smascherare l'illusione del *miraggio arcano* con un favorevole TS Mente a -2 solo dopo aver interagito con l'ambiente o le persone per 1 turno e avere

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 8° LIVELLO

scoperto stranezze che possano destare sospetti sulla veridicità della scena. Incantesimi di scrutamento a distanza sono tratti in inganno dal *miraggio arcano* allo stesso modo degli osservatori presenti in carne e ossa, mentre *individuare il magico*, *vista rivelante* e *vista arcana* non si accorgono dell'effetto, anche se gli ultimi due incantesimi offrono un bonus di +2 al TS per smascherare l'illusione, che può essere annullata solo dissolvendo la magia nella zona; una *barriera anti-magia* non permette di vedere oltre l'illusione se il personaggio non effettua un favorevole TS.

Il *miraggio arcano* può essere associato alla *permanenza*.

MOMENTO DI PRESCIENZA

Scuola: Divinazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Conferisce all'incantatore un potente sesto senso che gli concede un bonus pari a 1/4 del suo livello (arrotondando per difetto) ad un singolo Tiro per Colpire, a un Tiro Salvezza o a una prova di abilità o caratteristica. L'attivazione dell'effetto è istantanea e gratuita, e si può usare il bonus del *momento di prescienza* anche dopo aver effettuato il tiro. L'incantesimo termina dopo aver sfruttato il bonus per la prima volta (o al massimo dopo 24 ore), e non è possibile accumulare più di un *momento di prescienza* per volta.

MORTE ESPLOSIVA

Scuola: Invocazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: speciale

Provoca una deflagrazione infuocata che origina dal bersaglio toccato (attacco di contatto), che sia un oggetto o una creatura. Il potere resta nelle mani del mago finché non tocca un bersaglio, e non può evocare altre magie fino a quando non se ne libera; inoltre è possibile creare una seconda morte esplosiva solo dopo aver esaurito la prima. L'incantatore può innescare una conflagrazione subito dopo il tocco per far sublimare solo il bersaglio, o programmare un'esplosione che origina dal bersaglio e avrà luogo entro un'ora per livello.

Nel primo caso gli effetti per il bersaglio principale dipendono dai Punti Ferita o Punti Danno posseduti quando avviene l'esplosione (magie che permettono di resistere al fuoco concedono di aggiungere 1 PF/PD per livello o DV per determinare il totale, mentre esseri immuni al fuoco non risentono dell'esplosione):

- **meno di 40 PF/PD:** il corpo sublima nella conflagrazione, morte automatica (nessun TS per evitare);
- **41+ PF/PD:** TS Corpo (Fuoco per oggetti) a -4 per evitare di essere carbonizzato; se il TS riesce il bersaglio subisce 10d6 danni e perde Iniziativa per 1 round.

Nel secondo caso, il mago sceglie se far deflagrare il bersaglio in un momento preciso nell'arco di tempo a disposizione (es. fra tre ore), o se attivare l'esplosione con un comando verbale (azione gratuita) se il bersaglio si trova nella sua visuale (anche mediante incantesimi divinatori); se non dà il comando entro il tempo massimo, la magia si dissolve. L'esplosione è una fiammata che emana dal corpo della vittima e causa 10d6 danni entro un raggio di 6 metri, dimezzabili con favorevole TS Riflessi (o TS Fuoco per oggetti) concesso a qualsiasi bersaglio secondario, mentre il bersaglio principale subisce tutti i danni senza poterli ridurre e prende fuoco, continuando a subire 1d4 danni al round finché non muore o non riesce a spegnere le fiamme (prova di Destrezza o Intelligenza che impiega un round intero).

Questo effetto non può essere reso permanente.

NAVE DI NUVOLE

Scuola: Evocazione

Raggio: 4 km

Area d'effetto: una nuvola

Durata: 8 ore

Evoca una nuvola di consistenza solida (morbida e asciutta al tatto come un tappeto), che prende la forma scelta dall'incantatore e può trasportare al massimo un passeggero per livello di taglia media o inferiore; per creature di taglia superiore fare le dovute proporzioni. Le dimensioni della nuvola variano in base al numero di passeggeri da trasportare: Medie fino a 2 esseri, Grandi da 3 a 6 esseri, Enormi da 7 a 9 esseri, Gigantesche oltre 10 esseri. Il mago deve concentrarsi per dirigere la *nave di nuvola* e può farlo finché la nuvola resta entro il raggio d'azione; se la distanza aumenta, la nuvola si ferma a mezz'aria finché non scompare o non viene mossa nuovamente dal mago. La nuvola viaggia ad una velocità di 3 metri per livello al round (1 km/ora per livello), ha CA 0, Classe di Manovrabilità D se media o grande, CM E se enorme o gigantesca, gli stessi TS del mago e Punti Danno pari al doppio del suo livello, può essere dissolta magicamente e viene danneggiata solo da armi magiche o incantesimi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

NUBE CORROSIVA

Scuola: Evocazione

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: nube alta 6 metri e larga 9 metri

Durata: 6 turni

Crea una nube di vapori verdastri larga 9 metri ed alta 6 metri, che l'incantatore può spostare in ogni direzione alla velocità di 12 metri al round concentrandosi finché rimane entro il suo raggio d'azione, oppure si muove spinta del vento se l'incantatore non la guida. Tutti gli esseri che si trovano dentro la nube devono effettuare un TS Corpo a -2 per evitare la paralisi per un round, e subiscono 1 danno acido per livello del mago ogni round. La *nube corrosiva* viene distrutta e l'effetto cessa se incontra vegetazione fitta o muri, o se magicamente dissolta, ma resiste sott'acqua, anche se soggetta a correnti marine o ventose, e non si può creare più di una nube nello stesso spazio per cumulare i danni.

ORRIDO AVVIZZIMENTO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 creatura ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Le vittime designate visibili al mago (1 ogni 4 livelli, arrotondando per difetto) avvizziscono diventando fragili e decrepite e subiscono 20d6 danni necrotici e una penalità di -2 a tutti i tiri per 1 turno; un favorevole TS Corpo a -2 dimezza i danni e la penalità.

PAROLA ACCECANTE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Una parola di potere acceca e debilita una vittima visibile tramite una maledizione. Se la vittima ha fino a 80 PF resta cieca in modo permanente e stordita per 1 minuto; gli esseri con 81+ PF sono immuni all'effetto. Dopo un round, se la vittima ha almeno 40 PF può riprendersi solo dallo stordimento con un TS Magia con penalità totale di -5 (che include il malus per lo stordimento). L'effetto può essere annullato solo con *scaccia maledizioni* o simili incantesimi.

PERMANENZA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 3 metri
Area d'effetto: un incantesimo
Durata: permanente

Rende permanente su un bersaglio l'effetto di un incantesimo arcano di 7° livello o inferiore. Non possono essere resi permanenti gli incantesimi di durata istantanea (come *dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.), permanente (come *creare legno*, *carne in pietra*, ecc.) o la cui durata dipende dalla concentrazione (come *creazione spettrale*), né quelli che alterano temporaneamente una caratteristica (come *agilità felina*) o infondono una capacità magica a un'arma (come *arma potenziata*), e sono altresì esclusi tutti gli incantesimi divini, quelli arcani di 8° e 9° livello di potere (a meno che non sia indicato il contrario, come nel caso del *campo di forza*), nonché le magie arcane di livello inferiore in cui questa limitazione è indicata esplicitamente (come *velocità*). Il DM può limitare ulteriormente l'uso di questa magia a sua discrezione per mantenere l'equilibrio del gioco.

Il rituale della *permanenza* dura un'ora e richiede l'uso di un elemento focalizzatore (es. una gemma, una statua preziosa, un gioiello o un oggetto magico) di valore pari a 1.000 m.o. per livello dell'incantesimo da rendere permanente, che viene interamente consumato al termine della cerimonia. Una *permanenza* dura finché non è annullata tramite *distruzione del magico* (che rimuove la permanenza e le magie), mentre *spezzare incantamento* ed *energia purificatrice* annullano solo la *permanenza* (oltre agli incantesimi temporanei), lasciando attivo l'incantesimo a cui era abbinata, la cui durata riprende a scorrere normalmente; incantesimi che dissolvono la magia inferiori al 6° livello non intaccano la *permanenza*.

Ogni oggetto o ambiente può essere soggetto ad un massimo di 3 permanenze tramite questo incantesimo, mentre le creature possono ricevere solo 2 effetti individuali permanenti. Per cambiare una delle permanenze occorre prima annullarla magicamente, compiere il rituale della *permanenza* e infine evocare la nuova magia da associarvi. Per incantare permanentemente oggetti magici invece, occorre seguire altri procedimenti (descritti approfonditamente nel Capitolo 7).

PIETRE INCANDESCENTI

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 3 metri per livello
Area d'effetto: 1 pietra ogni 3 livelli (max 10)
Durata: 2 round

Rende incandescente una pietra ogni 3 livelli (max 10 al 30°), che provoca 2d6 di danni da ustione al tocco. Il mago può concentrarsi ogni round per scagliarle in volo contro uno o più bersagli entro il raggio d'azione: ciascuna causa 1d6 danni da impatto + 2d6 danni da ustione, dimezzabili con un singolo TS Riflessi con penalità cumulativa di 1 punto per ogni pietra che colpisce un bersaglio nello stesso round.

PIOGGIA DI FUOCO

Scuola: Invocazione
Raggio: 3 metri per livello
Area d'effetto: area di raggio 1 metro ogni 2 livelli
Durata: istantanea

Fa piovere lapilli infuocati dal cielo in una zona all'aperto e provoca 20d6 danni a tutte le creature e le cose nell'area, dimezzabili con favorevole TS Riflessi a -2 (TS Fuoco per oggetti/edifici); se il TS fallisce il bersaglio si incendia e subisce 1d4 danni al round finché non viene estinto.

RICETTACOLO MISTICO

Scuola: Necromanzia
Raggio: 9 metri
Area d'effetto: un essere
Durata: speciale

Incanta un oggetto col potere di imprigionare una creatura di una determinata specie (scelta dal mago tra Bestie fantastiche, Costrutti, Demoni, Diavoli, Draghi, Elementali, Esteri, Fate, Geni, Giganti, Mutaforma, Non-Morti, Spiriti, Streghe e Yugoloth) per renderla schiava; la magia è inefficace contro creature evocate o create con magie temporanee. Il mago può usare il ricettacolo una volta al round impugnando l'oggetto e pronunciando la parola magica per catturare una creatura del tipo specificato visibile entro 9 mt, che può opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia a -3; se il TS fallisce, l'essere viene risucchiato nel ricettacolo con l'equipaggiamento trasportato e rimane al suo interno in stasi, senza invecchiare né bisogno di alimentarsi.

Quando il ricettacolo contiene una vittima non può intrappolarne altre, ma una volta al giorno chi lo impugna può usare la formula prescelta per aprire il sigillo e liberare il suo prigioniero, che si materializza nelle stesse condizioni mentali e fisiche in cui vi è entrato l'ultima volta (es. resta ferito se non è stato curato). L'essere conserva tutte le sue statistiche, le capacità di classe (marziali, furtive e magiche) e le abilità innate (magiche e sovranaturali), ad eccezione dei PF (limitati a massimo 5 per DV e risanabili solo con cure magiche) e perde il potere di evocare altri esseri (se posseduto).

Il *ricettacolo mistico* può essere permanente o temporaneo, scelta che permette un diverso controllo sul prigioniero.

Permanente: solo un oggetto magico può divenire un ricettacolo permanente, il rituale richiede 3.000 m.o. per Dado Vita della creatura da intrappolare, ed è limitato a esseri con DV massimi pari a metà del livello dell'incantatore. Quando viene aperto il sigillo, l'oggetto si trasforma nella creatura imprigionata e serve chi l'ha evocato obbedendo ciecamente al padrone se hanno la stessa moralità (Buono o Malvagio, Legale, Neutrale o Caotico); se invece gli allineamenti non coincidono nemmeno in parte (es. drago LB e padrone NM), la creatura può attaccare il padrone per riguadagnare la libertà. L'incantesimo *liberare l'anima* pronunciato contro il ricettacolo o la creatura la liberano dal vincolo; se il ricettacolo viene distrutto, l'incantesimo termina e la creatura imprigionata muore, mentre uccidere l'essere vincolato rende vacante il ricettacolo, che può essere usato per intrappolarne un altro della stessa categoria.

Temporaneo: solo un oggetto comune può divenire un ricettacolo temporaneo, il rituale richiede 10.000 m.o. ed è limitato a intrappolare esseri con DV massimi pari a 2/3 del livello dell'incantatore (max 16 al 24°). Quando viene aperto il sigillo, il prigioniero si materializza davanti al liberatore e deve ubbidirgli per 8 ore, poi torna dentro al ricettacolo. Il prigioniero può combattere per il suo padrone e servirlo usando i suoi poteri, ma rimane fedele alla propria natura, può rifiutarsi di compiere azioni contrarie al suo allineamento o eccessivamente rischiose e se fallisce il tiro Morale può ritirarsi, ritornare nell'oggetto o forzare il padrone alla fuga. Il prigioniero non può compiere azioni che feriscano o mettano direttamente in pericolo il suo liberatore, né usare i suoi poteri per influenzarne il comportamento, né può toccare o danneggiare il ricettacolo, anche se potrebbe spingere qualcun altro a farlo. Il prigioniero ottiene la libertà solo se il ricettacolo è distrutto fisicamente o tramite *distruzione del magico* (l'oggetto infatti ignora incantesimi che annullano la magia inferiori al 8° livello), oppure dopo essere stato evocato per un numero totale di volte pari al triplo dei suoi DV (il ricettacolo mostra sempre il numero residuo di evocazioni).

RITARDO

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 0
Area d'effetto: un incantesimo
Durata: 3 turni

Ritarda il momento in cui avrà luogo l'effetto di un incantesimo, da un minimo di 1 a un massimo di 12 round; alla fine del round in cui scade il termine fissato, l'incantesimo ritardato agisce normalmente. L'incantatore può sfruttare il ritardo su una magia da lui usata o subito entro tre turni dal momento in cui attiva l'incantesimo.

Il mago può ritardare automaticamente una magia da lui stesso evocata per poi dirigerla a suo piacimento come azione gratuita quando si manifesterà senza bisogno di pronunciare la formula o gesticolare, anche se in quel round ha già usato un'altra magia.

Esempio 1: Phedelia attiva il *ritardo* e lo abbina a una *barriera anti-magia*, posticipandola di 2 round. Subito dopo (round 1) si teletrasporta nel luogo dello scontro, e nel round seguente attacca con *sciame di meteore* l'avversario, che risponde con *parola accecante*. Al termine di quello stesso round, la *barriera anti-magia* ha effetto e compare intorno alla maga, proteggendola dagli attacchi magici successivi. Se avesse scelto di ritardare un *fulmine magico*, avrebbe potuto dirigerlo anche se aveva già usato un altro incantesimo nel round.

È anche possibile ritardare un effetto magico avverso subito dal mago che abbia area individuale e non estesa (es. paralisi, cecità e disintegrazione, ma non fulmini o esplosioni). In tal caso è necessaria una prova di *Concentrazione* con penalità pari al livello della magia da ritardare e in caso di successo l'effetto si manifesta al termine del ritardo, mentre l'eventuale TS viene fatto in quel momento dal mago (che ha così tempo di proteggersi adeguatamente).

Esempio 2: Phedelia viene colpita da una *parola accecante* del suo rivale e decide di ritardarla di 10 round, visto che in quel round non ha ancora sfruttato il ritardo. Se prima dei 10 round ella si protegge magicamente contro la cecità o attiva su di sé una *barriera anti-magia*, eviterà l'effetto della parola. Nel caso in cui fosse stata colpita da una *palla di fuoco* invece, non avrebbe potuto ritardarla poiché è un effetto ad area e non a bersaglio individuale.

Non c'è limite al numero di incantesimi ritardati accumulabili, ma non è possibile ritardare più di una magia ogni round, né sfruttare più di due effetti magici al round. Ogni incantesimo ritardato non ha effetto se il mago muore o si trova in un'area di anti-magia, e altresì se il *ritardo* legato al mago viene dissolto.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RIVELA LOCAZIONI

Scuola: Divinazione
Raggio: illimitato
Area d'effetto: una creatura o un oggetto
Durata: istantanea

L'incantatore apprende l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di uno specifico oggetto che abbia già visto personalmente almeno una volta. L'incantesimo rivela al mago il nome del luogo specifico, della comunità o regione, della nazione, del continente e del piano in cui si trova il bersaglio della ricerca, oltre a dargli una breve visione del luogo in cui si trova. L'incantesimo può essere contrastato solo da un *desiderio* ben formulato, da una *barriera mentale* creata da un mago di pari livello, o da un' *interdizione arcana* (o effetto di pari potere) che annulli o inibisca magie di Divinazione o questo specifico incantesimo.

SCHERMO DIFENSIVO

Scuola: Abiurazione
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno

Il corpo del beneficiario viene circondato da un campo di energia invisibile che assorbe la metà di tutti i danni fisici subiti (cioè che causano la perdita di Punti Ferita); tutti gli arrotondamenti si fanno per eccesso, e ogni attacco infligge sempre almeno 1 danno. L'effetto non è cumulabile con altre protezioni che riducano similmente i danni inferti, ma si applica sempre la condizione più favorevole.

Esempio: un mago con uno *schermo difensivo* colpito da un guerriero armato di spada, da un *fulmine magico*, dal soffio di un drago, o da qualunque forma di attacco che causi perdita di PF, subirebbe automaticamente solo la metà dei danni, e potrebbe ulteriormente ridurli con un TS appropriato laddove possibile. Se beneficiasse anche di *immunità*, il danno subito verrebbe comunque sempre e solo dimezzato.

SCUDO DA DUELLO

Scuola: Abiurazione
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: semisfera di raggio 12 metri
Durata: speciale

L'incantesimo viene usato nell'Impero di Alphatia per svolgere duelli di magia pubblici tra aristocratici. Il mago che crea lo scudo è considerato il giudice del duello, ma la barriera si materializza solo se i contendenti accettano pubblicamente la sfida durante il rituale; qualora il duello si svolga tra due o più frazioni rivali, i duellanti devono dichiarare le alleanze mentre lo scudo viene creato. Lo *scudo da duello* crea un *campo di forza* semisferico nell'area interessata: nessun incantesimo è in grado di oltrepassare i confini della barriera né annullarla, ad eccezione di un *desiderio* pronunciato da un incantatore di livello pari o superiore al giudice. Lo scudo annulla incantesimi di trasporto istantaneo o che aprano un portale per entrare o uscire dalla zona, anche se sarebbe possibile usare un *desiderio* per materializzarsi al suo interno, rimanendo però imprigionati colà fino al termine del duello.

Lo *scudo da duello* si smaterializza nel momento in cui al suo interno resta vivo un solo contendente o gruppo di individui appartenenti al medesimo schieramento; se tuttavia dopo 12 turni il duello non è ancora concluso, lo scudo svanisce e tutte le creature al suo interno vengono disintegrate, senza possibilità di Tiro Salvezza per evitarlo. Il giudice è l'unico che possa annullare lo scudo prima del termine del duello, ma questa è un'opzione che viene sfruttata raramente e solo nel caso tutti i contendenti rimasti autorizzino il giudice a farlo.

SFERA DI PROTEZIONE DALLA MAGIA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
Durata: 3 turni

Crea una sfera che si muove col mago in cui è impossibile evocare incantesimi, mentre effetti magici già attivi sono soppressi temporaneamente, inclusa la *barriera anti-magia*; oggetti con bonus magici ed effetti sovranaturali non sono influenzati. Chiunque può entrare o uscire liberamente dalla sfera poiché non rappresenta una barriera fisica, ma esseri evocati magicamente scompaiono finché restano nella sfera, mentre non ha effetti sui costrutti permanenti. L'eventuale resistenza alla magia di un soggetto (che sia innata o concessa dall'incantesimo omonimo) non protegge dagli effetti della sfera, che annullerà tutti gli effetti magici attivi sul soggetto, compreso l'incantesimo di *resistenza alla magia*.

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 8° LIVELLO

Esempio: un guerriero con spada +2 e un mantello elfico che beneficia di *velocità* e che ha bevuto una pozione di forza dei giganti, penetra in una *sfera di protezione dalla magia* per attaccare il mago che l'ha creata. Così facendo gli effetti magici di *velocità*, *l'invisibilità* del mantello e la forza della pozione vengono soppressi, ma il bonus della spada non viene influenzato; gli incantesimi di cui beneficiava riprendono ad avere effetto se esce dalla sfera prima del loro termine.

L'incantesimo può essere annullato per volontà del suo creatore oppure con un *desiderio* o una *distruzione del magico*; altri tentativi di dissolvere la magia non hanno effetto.

SIMBOLO DI SONNO

Scuola: Ammalimento

Raggio: tocco

Area d'effetto: raggio di 18 metri

Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura vivente entro 18 metri, ma un favorevole TS *Mente* a -5 permette di evitarne gli effetti. Le vittime del simbolo sono addormentate per 1d10+8 ore e potranno essere risvegliate prima solo dissolvendo magicamente la fascinazione.

SPRUZZO PRISMATICO

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: fino a 7 creature

Durata: istantanea

Dalla mano del mago scaturiscono raggi d'energia dei colori dell'arcobaleno che colpiscono bersagli visibili davanti a lui; ogni vittima con 8 DV o meno è accecata per 2d4 round, e ciascun colore produce un effetto particolare. Il mago può indirizzare un numero massimo di colori pari al suo bonus di *Intelligenza*, mentre gli altri colpiscono i bersagli in modo casuale (tirare un dado appropriato al numero di raggi rimasti), ma in ogni caso mai più di un raggio per ciascun bersaglio.

1. **Arancione:** impazzisce come per *demenza precoce* (TS *Mente* a -4 evita);
2. **Blu:** 50 danni da elettricità (TS *Riflessi* a -2 dimezza);
3. **Giallo:** trasportato a 100 km di distanza in una direzione casuale (TS *Magia* a -4 evita);
4. **Indaco:** pietrificato (TS *Corpo* a -3 evita);
5. **Rosso:** 50 danni da fuoco (TS *Riflessi* a -2 dimezza);
6. **Verde:** morte per avvelenamento in 1d4 round (TS *Corpo* a -3 evita);
7. **Viola:** 50 danni da acido (TS *Riflessi* a -2 dimezza).

TELETRASPORTO DI MASSA

Scuola: Evocazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio ogni 5 livelli

Durata: istantanea

L'incantesimo è simile al *teletrasporto* di 5° livello, ma permette di trasportare un bersaglio visibile ogni 5 livelli del mago in qualsiasi luogo all'interno dello stesso piano di esistenza, ed è efficace anche su oggetti e corpi inanimati di peso fino a 4.000 monete (200 kg). Esistono le normali probabilità che l'incantesimo non funzioni correttamente (rif. tab. 2.9 *Risultati del teletrasporto*), e in caso di malfunzionamento tutti i soggetti coinvolti subiscono il medesimo effetto. Ogni

bersaglio non consenziente può evitare il trasporto per sé o per oggetti indossati con un TS *Magia* a -3.

TRAMA SCINTILLANTE

Scuola: Illusione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: concentrazione

Crea dei filamenti d'energia iridescenti e brillanti che il mago può materializzare in un punto diverso entro il raggio d'azione ogni round finché resta concentrato. La trama influenza tutti gli esseri nell'area con effetti diversi in base ai DV/livelli della vittima, come segue:

- Fino a 9 DV o livelli: svenuto per 1d4 round, poi stordito per 1d4 round.
- 10-17 DV/liv.: accecato 1d4 rnd, poi stordito 1d4 rnd.
- 18+ DV/liv.: ritardato (perde l'Iniziativa) per 1d4 round.

Creature prive della vista non subiscono gli effetti della *trama scintillante*, che altrimenti non possono essere evitati con alcun Tiro *Salvezza*; non-morti e costrutti ignorano effetti di stordimento e cecità, ma vengono accecati come gli altri.

VETRACCIAIO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di peso 2,5 kg per livello

Durata: permanente

Trasforma in maniera permanente un oggetto di cristallo, vetro o acciaio non magico in una sostanza trasparente che ha durezza e Punti Danno dell'acciaio, una resistenza superiore (CA migliorata di 1 punto, TS dell'acciaio con bonus di +1), ma pesa la metà, non arrugginisce né è soggetta agli effetti del magnetismo. Il peso massimo di materia che può essere trasformato è pari a 50 monete (2,5 kg) per livello.

VINCOLO NECROMANTICO

Scuola: Necromanzia

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: non-morto con massimo 20 DV

Durata: 1 giorno per livello

Vincola al volere del mago un non-morto con massimo 20 DV, che può evitare il controllo con un favorevole TS *Magia* con penalità base di -2, a cui si aggiunge l'eventuale bonus di *Carisma* del vincolatore; se il TS riesce, il non-morto diviene ostile e immune a qualsiasi futuro tentativo di vincolarlo con questa magia. Se il TS fallisce, l'incantatore prende il controllo del non-morto, che diventa un servo ubbidiente per 1 giorno per livello.

Il non-morto vincolato è sempre amichevole e asseconda qualunque desiderio del mago, inclusi ordini suicidi. Il vincolatore mantiene un contatto telepatico unidirezionale col non-morto che gli consente di inviargli ordini a distanza finché si trovano sullo stesso piano, che il non-morto comprende alla perfezione. Il mago può vincolare un solo non-morto per volta: per cambiare bersaglio deve prima annullare il vincolo esistente e usare la magia su un nuovo non-morto.

Se qualcun altro cerca di controllare il non-morto vincolato dal mago con lo stesso incantesimo o con altri mezzi (ad esempio con la capacità dei negromanti o dei chierici malvagi), l'incantatore può mantenere il dominio con un favorevole TS *Magia*. Il vincolo viene reciso automaticamente se l'incantatore e il non-morto non sono sullo stesso piano, o la magia viene dissolta sul non-morto. Al termine dell'effetto, il non-morto torna ad agire secondo la sua volontà e ricorda le azioni intraprese sotto il controllo del mago.

Nono Livello

ALTER EGO

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: un cadavere
 Durata: speciale

Con un rituale di un'ora anima un cadavere interamente conservato dandogli le sembianze, le abilità ed i ricordi dell'incantatore, al costo di 30 m.o. per PF del simulacro. L'*alter ego* ha lo stesso livello, caratteristiche fisiche e mentali, capacità di classe e maestrie nell'uso delle armi del creatore, ma possiede metà dei suoi PF e non può fare uso di capacità magiche o soprannaturali proprie dell'incantatore. Inoltre egli ha la possibilità di memorizzare un numero di incantesimi fino al 7° livello a cui il mago rinuncia durante il rituale, che costituiscono la riserva magica del simulacro (ad esempio, se un mago rinuncia a due incantesimi di 3°, il simulacro potrà usarne altrettanti di pari livello); se si usa la regola dei Punti Magia, l'*alter ego* ha la capacità di usare incantesimi coi PM a cui rinuncia il creatore, in base alle magie a lui accessibili. L'*alter ego* è dotato di autoscienza, ma è obbligato a ubbidire agli ordini del creatore, anche a quelli suicidi, e quest'ultimo può vedere e sentire attraverso il suo *alter ego* con la concentrazione. Il simulacro è considerato un costrutto magico e viene bloccato da una *protezione dal male*, mentre un raggio o un'area di anti-magia lo fanno cadere in uno stato di torpore. Il mago non può possedere più di un *alter ego* contemporaneamente e può usare nuovamente questo incantesimo ogni giorno per mantenerlo in vita. Se il simulacro viene ucciso, la magia è dissolta o il rituale non viene rinnovato, l'*alter ego* crolla morto e riacquista le fattezze originali, mentre il creatore riprende la capacità di evocare tutti i suoi incantesimi (o Punti Magia).

ANNULLARE IMMUNITÀ

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: permanente o speciale

Annula qualsiasi immunità o resistenza ai danni o a effetti particolari ottenuta tramite un incantesimo (ad esempio resistenza alla magia, ad un elemento o a un incantesimo, *immunità* e così via), mentre quelle naturali della creatura (come le resistenze di un non-morto o di un golem a determinati tipi di energie e alle armi normali) sono soppresse per 2d6 round. Qualsiasi resistenza alla magia o aura di anti-magia di cui gode la creatura si considera con percentuale dimezzata o ridotta del 30% (in base alla condizione peggiore per il bersaglio), e se l'incantesimo supera questa resistenza, anche quella protezione viene soppresa.

ARMATA DI PIETRA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: rocce, pietre e statue
 Durata: 1 turno per livello

Anima rocce e pietre o semplici statue creando veri e propri costrutti a lui asserviti temporaneamente; non è possibile ricavare un golem da un edificio, ma solo da rocce singole, statue o pareti rocciose. Il numero totale di costrutti creati dipende dal livello del mago e dalla taglia del golem da creare secondo questa proporzione: 1 golem di taglia Piccola ogni 2 livelli, 1 Medio ogni 4 livelli, 1 Grande ogni 6 livelli, 1 Enorme ogni 8 livelli, 1 Gigantesco ogni 10 livelli, combinandoli senza superare il massimo consentito (es. un mago di

20° può creare 2 golem grandi e uno enorme). Il numero massimo di costrutti controllabili contemporaneamente (indipendentemente dalle loro dimensioni) è pari alla metà del punteggio di Intelligenza del mago: essi ubbidiscono a qualsiasi ordine mentale del loro creatore, che può comandarli fino a distanza di un chilometro. I costrutti crollano in pezzi se ridotti a zero PF o se la magia viene dissolta, e non possono più essere animati nuovamente.

Le caratteristiche comuni per i golem creati con questo rituale sono le seguenti:

- Immune a fuoco e gelo normale e magico;
- Immune ad armi +1 e incantesimi di 1° livello;
- Immune a veleni e gas, cecità, effetti di ammalimento, invecchiamento, paralisi, colpi critici e dissanguamento, effetti di morte istantanea o che influenzano l'anima;
- Caratteristiche: Forza in base alla taglia, Destrezza 10, Costituzione 16, Intelligenza, Saggezza e Carisma 8.
- Tiri Salvezza da Guerriero di livello pari ai Dadi Vita;
- Attacchi al round: 2 pugni (danni in base alla taglia);
- Durezza: ignora 4 punti da ogni danno (VA 4);
- Dadi Vita, Punti Ferita e CA dipendono dalla taglia:

Taglia	Piccola	Media	Grande	Enorme	Gigante
DV (PF)	4 (32)	6 (48)	8 (64)	12 (96)	16 (128)
CA	2	0	-2	-4	-6
Forza	16 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	22 (+6)	24 (+7)
Danni	1d6+3	1d10+4	2d6+5	3d6+6	4d6+7

Questo effetto non può essere reso permanente.

ASSORBIRE CONOSCENZE

Scuola: Divinazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 24 ore

Con un attacco di contatto il mago apprende tutto ciò che conosce la vittima, se questa non resiste all'effetto con un favorevole TS *Mente* a -5. Le informazioni acquisite restano nella mente del mago per 24 ore ed ogni ora egli può richiamare una specifica memoria, sfruttare una delle abilità generali legate a *Intelligenza*, *Saggezza* o *Carisma*, o una delle capacità di classe (abilità *ladresche*, *marziali* o *furtive* solo se possiede eventuali prerequisiti fisici) con una prova di *Intelligenza*. L'incantesimo non permette di utilizzare capacità soprannaturali o fisiche della vittima né di accedere ad eventuali magie clericali, ma consente di aggiungere qualsiasi incantesimo arcano memorizzato dalla vittima alla lista di quelli studiati dal mago per la giornata, senza superare il limite di magie usabili quotidianamente in base al suo livello.

CAMBIAFORMA

Scuola: Trasmutazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 6 turni

Permette all'incantatore di assumere la forma di un oggetto o di un'altra creatura, diventando un essere di quella specie a tutti gli effetti, con le seguenti limitazioni:

- può assumere la forma di esseri visti personalmente con DV non superiori a 3/4 del livello del mago (ogni asterisco conta come 1 DV aggiuntivo), e può manifestare solo i poteri di cui è a conoscenza;
- non può ottenere le capacità tipiche di una classe, anche se può replicarne l'aspetto esteriore;
- non può tramutarsi in un individuo specifico;

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

- non può trasformarsi in un oggetto magico;
- forme inanimate (oggetti) non possono contenere parti meccaniche e sono limitate a dimensioni massime di 1 metro cubo e 100 monete (5 kg) di peso per livello;
- se si trasforma in una creatura che non risente dell'invecchiamento (come fate, non-morti, costrutti, angeli, demoni, ecc.), non ottiene la stessa longevità, ma ignora effetti di invecchiamento precoce;
- se si trasforma in un essere i cui poteri variano in base alla sua anzianità (es. vampiro e mummia), si considera la sua età reale per determinare il rango raggiunto.

L'incantatore acquisisce le abilità fisiche (Forza, Costituzione e Destrezza e abilità legate ad esse), le capacità naturali (CA, numero e tipo di attacchi e danni inferti, capacità di movimento, respirazione ed espressione) e sovranaturali della nuova forma, comprese le sue immunità o difese speciali e il THAC0/BAB (se migliore), ma anche le debolezze tipiche della nuova forma, mantenendo le proprie capacità mentali (Intelligenza, Sagesza, Carisma e abilità generali legate ad esse), l'Allineamento, i suoi Punti Ferita ed i Tiri Salvezza e non acquisisce le capacità magiche della nuova forma. Il mago può evocare i propri incantesimi se diventa una creatura vivente di forma umanoide, mentre perde le capacità di incantatore in qualsiasi altra forma, anche se eventuali incantesimi già attivi su di lui funzionano normalmente.

Esempio 1: un mago umano può usare i suoi incantesimi se diventa un semi-umano, goblinoido, rettiloide, una fata, un gigante o persino un angelo o un demone di forma umanoide, ma non in forma di animale, Elione o Treant (non sono umanoidi), né come Non-morto o Costrutto (non sono vivi).

Se si trasforma in una specie umanoide di pari taglia, il mago mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa l'equipaggiamento viene inglobato nella nuova forma e diventa inutilizzabile. Ogni arto tranciato o oggetto abbandonato torna alla forma originale, e al termine dell'incantesimo il mago si ritroverà menomato; se muore, riprende il suo aspetto originale. Il mago può ritornare alla forma originale o assumere una nuova forma una volta al round fino al termine dell'effetto con un'azione di round completo che richiede concentrazione, e può così ignorare effetti di metamorfosi.

Esempio 2: un mago di 25° può trasformarsi in un drago blu maturo (13 DV + 5 asterischi), poi diventare un masso di 25 metri cubi, o una sedia e così via. Se in forma di drago è colpito da una spada +2, +5 contro draghi, si applica il bonus di +5. Se fallisce un TS contro *metamorfosi* e diventa un ranocchietto, nel round successivo può ritramutarsi a piacere.

Questo effetto non può essere reso permanente.

CANCELLO

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: portale largo fino a 10 metri

Durata: speciale

Aprire istantaneamente un collegamento con un altro piano o un'altra dimensione, sotto forma di un portale largo fino a 10 metri, dal quale parte un lungo corridoio scintillante che termina di fronte ad un altro portale aperto sul luogo di destinazione. Affinchè il *cancello* si manifesti, il mago deve indicare chiaramente il luogo da raggiungere specificando il nome del piano (Etereo, Astrale, uno degli Elementali, un piano Esterno, o il Primo se si trova in un piano diverso da questo) o della dimensione (es. Dimensione dell'Incubo, del Mito, degli Spiriti, ecc.) di arrivo, nonché quello di uno degli esseri che la governano (se si tratta della dimora di una divinità o di uno dei signori elementali). Il punto di arrivo del tunnel è sempre determinato casualmente, a meno che il mago non stesse pensando ad un posto reale e preciso in quel piano che abbia già visto o di cui conosca l'esistenza. Per percorrere la

galleria e uscire dalla parte opposta occorre 1 minuto per ogni piano da attraversare, oppure 1 turno per andare in un'altra dimensione, e si può viaggiare tra i piani in entrambi i sensi per un numero indefinito di volte finché il *cancello* resta aperto. Questo incantesimo non rende chi lo attraversa immune alle condizioni specifiche del piano in cui si reca, ma permette solo di raggiungerlo (esempio: se arriva nel piano elementale del fuoco potrebbe morire per l'eccessivo calore e la mancanza d'aria, oppure in un piano esterno dell'Entropia potrebbe perire per le emanazioni di energia negativa).

Se cerca di aprire un collegamento con un piano Esterno o una Dimensione alternativa e indica il nome della divinità che lo governa, c'è una probabilità pari al livello del mago che l'immortale appaia nel luogo in cui si è aperto il *cancello* e domandi la ragione della visita dell'incantatore, viceversa invia uno dei suoi servitori più potenti e fidati (come un titano, un arconte o un demone). Se l'interpellato non è soddisfatto del motivo per cui è stato disturbato (a giudizio del DM), rifiuta l'ingresso nel piano e chiude subito il *cancello*. Se il *cancello* viene aperto su una dimensione alternativa senza specificare un luogo preciso, si aprirà in una locazione corrispondente al punto di partenza dell'incantatore (ad esempio se apre un *cancello* da una città costiera nel Primo, arriverà in una città costiera del Primo dell'altra dimensione; se lo apre dall'Etereo, apparirà nell'Etereo, se questo piano esiste, ecc.). Non è possibile stabilire un collegamento con i piani esterni e le dimensioni considerate "chiuse" dall'interno (di solito ad opera della divinità che le governa), né coi piani esterni che non si affacciano direttamente sull'Astrale (ovvero che sono collegati ad altri piani esterni formando una catena, fino a che uno di essi si collega all'Astrale).

Il *cancello* su un piano Esterno o su un'altra dimensione resta aperto 6 turni, mentre quello sugli altri piani della stessa dimensione resta aperto per 2d6 ore, e ogni ora c'è una probabilità del 10% non cumulativa che un essere appartenente al luogo contattato attraverso il *cancello* in senso inverso e scorazzi per il mondo a suo piacere. Altre applicazioni dell'incantesimo permettono di tenere aperto il *cancello* più a lungo, e l'unico modo per farlo collassare in anticipo è usare *chiudi portale* (in tal caso, eventuali creature presenti nella galleria vengono espulse da dove sono entrate), mentre un *desiderio* permette di rendere permanente la galleria.

CERCHIO DI TELETRASPORTO

Scuola: Evocazione

Raggio: speciale

Area d'effetto: cerchio di raggio 1,5 metri

Durata: permanente

Crea un cerchio magico sulla superficie toccata che ha il potere di trasportare chiunque vi metta piede in un altro luogo entro lo stesso piano, senza alcun TS per evitarlo; il rituale dura 1 ora e consuma materiali speciali del valore di 10.000 m.o. Il cerchio di rune è chiaramente visibile, a meno che non venga celato in qualche modo, e può essere attivato una volta al round, influenzando tutti quelli al suo interno. Il cerchio creato sarà di due tipi in base alla destinazione, che non può essere un luogo già occupato da un solido:

Destinazione fissa: trasporta chi vi entra in un luogo pre-determinato dal suo creatore, che deve averlo visitato di persona; il viaggio non ha margine d'errore e l'arrivo è sicuro.

Destinazione variabile: trasporta chi vi entra in un luogo conosciuto a chi attiva il cerchio con la parola segreta (può attivarlo il soggetto o un terzo individuo fuori dal cerchio). Il viaggio è sicuro se conduce in un altro *cerchio di teletrasporto*, viceversa si usano le regole del *teletrasporto* (5°).

CHIUDI PORTALE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: portale magico o interdimensionale
 Durata: permanente

Chiude automaticamente un portale o un tunnel magico che porta in un altro luogo o realtà, incluse aperture magiche su superfici solide. *Chiudi portale* annulla automaticamente un incantesimo di *cancello*, *tunnel dimensionale*, *porta magica*, *passa pareti*, *cerchio di teletrasporto* e simili, mentre ha una probabilità percentuale pari al doppio del livello dell'incantatore di annullare breccie e vortici naturali che collegano ad altri piani o mondi; se il tiro col d% fallisce, il soggetto può ritentare solo guadagnando un nuovo livello.

CONNESSIONE

Scuola: Evocazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura o un oggetto
 Durata: speciale

Consente di preparare un incantesimo arcano di 4° livello o inferiore che si attiva in una determinata situazione. Il rituale prevede che il mago evochi un incantesimo che associa alla *connessione* e che descriva una situazione specifica che lo attiverà. L'incantesimo rimane in stasi sul bersaglio della *connessione* fino a quando non si verifica la situazione descritta e la magia preparata ha effetto in base alla programmazione, oppure finché non viene dissolta; se l'incantatore vuole cambiare la *connessione*, deve dissolverla e sostituirla procedendo con un nuovo rituale.

Esempio 1: Il mago usa *connessione* su se stesso legata a *charme persone*, quindi specifica: "Quando vengo a contatto con un essere vivente umanoide, ad eccezione dei miei amici Norman e Kanir e di qualsiasi chierico di Ixion, lo *charme* colpirà l'individuo che mi sta toccando."

Esempio 2: Il mago concede la *connessione* all'amico Dawud associandola a *porta dimensionale*, quindi specifica: "Quando a Dawud rimangono 8 PF o meno e viene assalito, una *porta dimensionale* lo trasporta nell'area più lontana entro 108 metri che ricorda di aver visto vuota nelle ultime 2 ore."

Esempio 3: Il mago usa *connessione* sul suo diamante unito a *blocca persone*, quindi specifica: "Chiunque tocchi questo diamante, ad eccezione del sottoscritto e dello stregone Reinard Helric, verrà colpito dal *blocca persone*."

A una creatura o a un oggetto è possibile associare una sola *connessione*; neppure un *desiderio* può consentire applicazioni multiple. La descrizione della situazione che attiva la magia può essere complessa o semplice, ma deve essere in qualche modo limitata, e l'elemento scatenante che attiva l'incantesimo preparato deve verificarsi entro un raggio di 36 metri dal focus della *connessione*, mentre il bersaglio dell'incantesimo preparato deve sempre essere specificato; se vengono omissi i dettagli necessari, la magia non si attiva.

CONTROLLARE COSTRUTTI

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: 1 DV per livello di costrutti
 Durata: speciale

Permette di riprogrammare e controllare un totale di 1 DV per livello di costrutti visibili di qualsiasi tipo, ma la creatura può sfuggire al controllo con un favorevole TS Magia a -3; gli asterischi del mostro contano come DV aggiuntivi. Non esiste un limite alla riprogrammazione, che potrebbe essere generica (come "ubbidisci a tutti i miei comandi" o "a tutti i comandi di Tizio") oppure specifica ("non attaccare me e chiunque mi accompagni" o "attacca il tuo padrone ap-

pena lo vedi fino ad ucciderlo"). I costrutti riprogrammati obbediscono a qualunque ordine del mago, inclusi quelli suicidi, fino a che l'incantesimo non viene dissolto. Se il padrone del costrutto impartisce un ordine all'essere riprogrammato, la creatura lo ignora; per il padrone legittimo l'unico modo per tornare a governare il costrutto è dissolvere la magia e annullare la riprogrammazione con le normali probabilità.

CREARE IBRIDI

Scuola: Necromanzia
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: da due a tre corpi
 Durata: permanente

Consente di dare vita ad una mostruosa creatura incrociando almeno due specie diverse, ad eccezione di non-morti e costrutti. L'incantesimo può essere usato per creare ibridi viventi oppure ibridi non-morti: nel primo caso le creature da incrociare devono essere vive, mentre nel secondo il mago usa pezzi di cadavere che assembla per costruire il non-morto. L'ibrido vivo è dotato di volontà propria ed è in grado di riprodursi solo coi propri simili, mentre quello non-morto servirà sempre con lealtà al creatore ed è sterile. Inoltre, l'ibrido vivo possiede ricordi frammentari delle creature che si sono fuse in esso, e può mettervi ordine solo con una favorevole prova di Intelligenza a -5 (è concesso un tentativo al giorno per estrapolare un particolare ricordo). L'ibridazione di un essere vivo e di un non-morto (ad esempio un thoul, fusione di troll e ghoul) è possibile solo tramite l'uso di un *desiderio* ben formulato: questo genere di ibrido sarà sempre un essere vivo e avrà solo alcuni dei poteri di entrambi i genitori (spetta al DM decidere quali concedere e in che misura).

L'incantesimo può incrociare da un minimo di due a un massimo di tre specie diverse, con la differenza di una sola taglia tra la creatura più piccola e quella più grande (ad esempio si può incrociare un cane di taglia piccola con un uomo di taglia media, ma non un cane con un troll di taglia grande). Inoltre, ogni creatura usata per l'ibridazione non può avere più di 1 Dado Vita ogni 3 livelli del mago (arrotondando per difetto); se uno dei criteri sopra elencati non viene rispettato, l'ibridazione fallisce automaticamente. Il mostro eredita i seguenti attributi dalle creature che lo compongono:

- **Dadi Vita:** pari alla somma dei DV delle singole creature diviso il numero di esseri che compongono l'ibrido, arrotondando per eccesso (ad esempio un ibrido di gnoll da 2 DV e centauro da 4 DV avrà 3 DV).
- **Classe d'Armatura:** quella della creatura che fornisce il busto e le gambe dell'ibrido; se si tratta di due esseri con CA diversa, si usa la migliore peggiorata di un punto.
- **Movimento:** quella della creatura che fornisce le gambe dell'ibrido; altre forme di movimento sono possibili se le creature fuse le possedevano (ad esempio si può volare se una aveva le ali, e così via).
- **Tiri Salvezza:** l'ibrido possiede i TS migliori delle varie creature che lo compongono.
- **Allineamento:** Caotico, mentre la morale (buono o malvagio) è quella della creatura più forte (DV maggiori).
- **Numero e tipo di attacchi:** il numero di attacchi migliore tra le creature che compongono l'ibrido, che eredita tutte le forme di attacco e i danni arrecati dagli esseri di cui possieda la parte necessaria per portare quell'attacco; ibridi non-morti non possono usare attacchi col veleno. Ad esempio, un incrocio tra un ragno gigante e un orco avrà un solo attacco al round, ma potrà usare un'arma, un pugno (derivato dall'orco), il morso (se ha la testa del ragno) o una ragnatela (se ha i seritteri del ragno).
- **Difese speciali:** l'ibrido vivo conserva tutte le capacità difensive speciali (immunità e resistenze) della creatura più potente che lo compone, mentre ha una probabilità

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

di conservare quelle delle altre creature pari a 10% per DV. L'ibrido non-morto perde tutte le capacità difensive delle creature ma guadagna le immunità e resistenze tipiche dei non-morti. Inoltre, per ogni difesa speciale che avevano gli esseri che lo compongono, ottiene una delle capacità seguenti, cumulabili fino al massimo indicato:

- Ferito solo da armi magiche (+1/+2/+3);
 - Immune alla magia (1°/2°/3° livello);
 - Resistente a un tipo di armi (dimezza danni da armi contundenti/penetranti/laceranti);
 - Resistenza alla magia (10/20/30/40/50%).
- **Poteri speciali:** l'ibrido vivo conserva tutti i poteri sovranaturali delle diverse creature e anche i livelli di classe dell'essere più potente (se applicabile). L'ibrido non-morto perde qualsiasi potere sovranaturale o magico, nonché la classe delle creature. Tuttavia, per ogni essere usato che avesse un potere magico o sovranaturale, l'ibrido ottiene un potere sovranaturale tra i seguenti:
- Aura di terrore (TS Mente o fuga 1d10 round);
 - Risucchio di energia (1 livello) al tocco;
 - Rigenerazione (1 PF/round);
 - Tocco paralizzante (TS Corpo o blocco 1 tm).

Il rituale prevede la preparazione di un circolo magico in cui posizionare le creature o le parti dei cadaveri da assemblare per creare l'ibrido e l'uso di materiali di valore pari a 500 m.o. per Dado Vita di creature coinvolte. Per completare la cerimonia occorre 1 ora per ogni essere che compone l'ibrido, e se usa creature viventi il mago deve assicurarsi che restino confinate dentro al cerchio di ibridazione per tutto il tempo necessario a completare la formula, altrimenti il rituale è rovinato. Al termine della cerimonia le creature viventi nel cerchio devono effettuare un TS Corpo a -5: se tutte realizzano il TS, il rituale di ibridazione fallisce, ma esse subiscono 4d6 danni causati dalla magia; se invece anche una sola sbaglia il TS, l'ibridazione ha luogo come previsto. L'ibrido finale assume la forma scelta dall'incantatore, ed avrà i tratti congiunti degli esseri che la compongono in base al desiderio del mago. Un ibrido è permanente e non può essere dissolto magicamente, anche se viene fermato da una *protezione dal male* e può essere annientato dalla *distruzione del male*.

Esempio: un mago imprigiona un lupo mannaro e un ragno gigante per creare un ibrido vivente. Egli decide che la creatura finale avrà la forma di lupo, ma con quattro zampe di ragno che spuntano dal torso oltre a quelle di lupo (per dargli la capacità di arrampicarsi). Il muso sarà quello del licanthropo, con occhi da ragno (per sfruttare la sua vista migliorata) e mandibole di ragno (per unire il veleno al morso del lupo e alla licanthropia) e al posto della coda avrà invece i seritteri con cui produrre la ragnatela tipica del ragno.

Se questo incantesimo viene associato ad un oggetto, chi lo utilizza deve sempre pagare il costo per il rituale usando gli ingredienti giusti per la magia di ibridazione.

CREARE QUALUNQUE MOSTRO

Scuola: Evocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: 1 DV di mostri per livello

Durata: 1 turno

Crea 1 DV per livello di creature note al mago (ogni asterisco conta come 1 DV aggiuntivo), che svaniscono dopo 1 turno o prima se uccise o dissolte magicamente; al 21° può creare esseri con 6* (asterischi) o meno, al 26° con 7*, al 31° con 8* e al 36° con massimo 9*. Gli umanoidi compaiono dotati di equipaggiamento standard per quella razza (armi e armatura), ma l'equipaggiamento scompare se abbandonato e non è mai magico. Le creature possiedono abilità generali tipiche della propria razza (ad esclusione di Conoscenze, Scienze ed Artigianato), comprendono sempre gli ordini del

mago e gli obbediscono al meglio delle proprie capacità, tipiche di un individuo adulto, eseguendo anche ordini suicidi.

L'incantatore può creare con una sola applicazione qualsiasi razza, con la sola eccezione di Non-morti e veri Immortali; se vuole materializzare creature particolarmente potenti (con più di 4 asterischi) dovrà averle viste in azione personalmente e averne studiato le peculiarità. Gli esseri creati hanno i poteri sovranaturali e magici tipici della propria razza, inclusi gli incantesimi innati, le abilità generali (ad esclusione delle Conoscenze) e le difese speciali, ma perdono la capacità di usare incantesimi clericali o arcani se li possono memorizzare (es. angeli o sfingi), e quella di evocare altre creature o di realizzare desideri; infine non è possibile creare esseri con livelli di classe (es. un djinni stregone di 8°). Con questo incantesimo il mago può controllare un numero massimo di Dadi Vita di esseri pari al suo livello; qualsiasi tentativo di usare ancora l'incantesimo per creare altri esseri oltre questo limite fallisce automaticamente.

Esempio: un mago del 30° livello potrebbe far apparire 15 goblin e 15 orchetti (1 DV ciascuno), oppure 6 replicanti (DV 4*), o 4 pantere distorcenti (DV 6*) e uno gnoll (2 DV), o 3 djinn comuni (DV 7*) e un thoqqua (DV 3****), oppure un golem di rubino (DV 12******) e un drago bianco adulto (DV 6******) e così via.

CRISTALLIZZARE

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto di dimensioni grandi o inferiori

Durata: permanente

Rende la struttura fisica dell'oggetto toccato fragile come un cristallo; l'incantesimo è efficace sia su oggetti normali che su quelli magici, mentre non ha effetti sugli artefatti né su strutture provviste di Punti Strutturali. Gli oggetti normali non hanno alcuna possibilità di negare l'effetto, mentre quelli magici possono evitare la trasmutazione con un favorevole TS Distruzione a -5. Un oggetto cristallizzato pesa la metà ed è talmente fragile che va in frantumi qualora si eserciti una pressione appena più forte del normale (basta 1 punto di danno o una favorevole prova di Forza a +4). La trasformazione è permanente e reversibile solo tramite *ripristinare*.

DESIDERIO

Scuola: nessuna

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Questo incantesimo può essere usato solo da un incantatore arcano di almeno 35° livello con 18 punti in Intelligenza, ed è il potere più grande a cui possa aspirare ogni incantatore. La formula per il *desiderio* è unica e personale, pertanto copiare una formula di desiderio da un altro libro degli incantesimi non ha alcuna utilità, poiché il rituale creato da un altro mago funziona solo per lui. Grazie al *desiderio*, il personaggio può emulare qualsiasi incantesimo esistente e far avverare i propri sogni, tuttavia il limite di desideri pronunciabili quotidianamente è pari al bonus del requisito primario del personaggio. Inoltre, ci sono altre limitazioni da tenere presenti per giudicare l'ammissibilità di un desiderio, onde evitare squilibri nel gioco che danneggino la campagna.

Pronunciare il desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il *desiderio* espresso dal PG. La formulazione del *desiderio* è molto importante, poiché l'effetto che si verifica potrebbe non essere stato previsto dalle intenzioni del giocatore. Il DM dovrebbe mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *de-*

siderio formulato male dovrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se la richiesta tradisce avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni letterali che riservino un deterrente per il personaggio. Seguono alcuni esempi di desideri insensati e realizzazioni efficaci:

- “Voglio sapere tutto di questo dungeon”, potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del PG della pianta del dungeon per un solo secondo;
- “Desidero un milione di monete d’oro” potrebbe essere esaudito facendo cadere le monete ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo;
- “Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti” è una richiesta ben formulata, ma che manca di equilibrio. Questo *desiderio* potrebbe far crescere una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio sul suo busto, dando così al personaggio un aspetto orribile e facilmente riconoscibile.

Un incantatore arcano è libero di esprimere un *desiderio* in base alle proprie necessità e aspirazioni, poiché non ha le limitazioni imposte da una divinità (come accade invece ai sacerdoti), anche se l’abuso di un potere così grande può attirare l’attenzione degli immortali e spingerli ad intervenire con mezzi più o meno diretti (il DM deve essere equo e far intervenire le potenze superiori solo se l’uso del *desiderio* da parte dei giocatori minaccia di squilibrare la campagna).

Il *desiderio* non può mai essere usato per guadagnare PE o livelli di esperienza, ma può concedere di realizzare quasi tutte le fantasie di un incantatore, anche se per alcuni effetti egli deve pagare un prezzo in termini di energie risucchiate (perdita di PE permanenti). La lista degli effetti possibili di un *desiderio* è la seguente (con indicazione della spesa in PE da parte di chi formula il *desiderio*, laddove sia necessaria):

- può replicare o annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo, salvo quelli in cui viene specificamente sottolineato che sono irreversibili e inalterabili persino dai desideri. La vittima non può opporsi se l’effetto non la danneggia o la mette in pericolo, viceversa è concesso un appropriato TS con penalità di -2 in aggiunta a qualsiasi modificatore standard;
- se usato per provocare la morte immediata di una creatura che il soggetto ha visto di persona e che si trova nello stesso piano, la vittima deve effettuare un TS Magia a -6 e in caso di successo perde metà dei suoi PF temporanei, mentre l’incantatore deve effettuare un favorevole TS Magia a -3 per non subire gli stessi danni;
- se usato per distruggere un oggetto, gli effetti sono i medesimi dell’incantesimo *disintegrazione* (6°) o *crystallizzare* (9°) in base all’intento del soggetto;
- può variare temporaneamente (6 turni) il punteggio di una caratteristica (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma) da 3 a 18;
- può usare per un’ora qualsiasi oggetto per cui il soggetto non abbia alcun addestramento, incluse armi o oggetti magici il cui uso sia ristretto ad altre classi;
- può creare metalli e minerali preziosi e qualsiasi oggetto comune per un valore massimo di 50.000 m.o., ma l’incantatore perde in maniera permanente un ammontare di PE pari al valore del tesoro ottenuto.
- può acquisire qualsiasi oggetto magico di cui sia a conoscenza ad esclusione di artefatti immortali, ma dopo 6 turni questo ritorna magicamente al suo possessore (costo 10.000 PE);
- può concedere in maniera permanente un potere soprannaturale considerato accettabile dal DM (costo variabile da 10.000 a 30.000 PE in base al potere);

- può incrementare di 1 punto permanente ciascuna caratteristica. Il procedimento richiede il sacrificio di 20.000 PE e l’incantatore deve recitare la formula del desiderio una volta al giorno per una settimana;
- può far guadagnare 1 DV aggiuntivo di PF rispetto al limite massimo a qualsiasi essere, senza variare nessun altro valore (costo 10.000 PE);
- può essere usato per raggiungere il massimo dei Punti Ferita possibili per un individuo, tenendo conto della sua razza, livello di classe e del punteggio di Costituzione in quel momento (costo 20.000 PE);
- può cambiare la razza di un personaggio consenziente in modo permanente, mantenendo invariati i PE, le caratteristiche e l’età e le capacità di classe originali (se la nuova forma lo consente), e guadagnando le abilità fisiche, soprannaturali e magiche della nuova razza (costo 10.000 PE);
- può alterare i risultati di un evento avvenuto entro le 24 ore precedenti una sola volta (costo 40.000 PE); la modifica è soggetta alle limitazioni imposte dal DM, tanto maggiori quanto più esteso è l’evento in questione (ad esempio, se l’armata del mago ha perso una battaglia, un *desiderio* non può ribaltare la situazione, ma potrebbe ridurre al minimo le perdite).

È infine possibile associare un *desiderio* solo ad un oggetto ad uso singolo, ma il costo di creazione è sempre di 50.000 m.o. (v. Capitolo 7), anche se questo permette a chi lo usa di evitare la perdita di Punti Esperienza permanenti.

DISTRUZIONE DEL MAGICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 36 metri o tocco

Area d’effetto: cubo di spigolo 9 mt o singolo bersaglio

Durata: permanente

Permette di annullare istantaneamente qualsiasi effetto magico presente nell’area d’effetto; se il mago trattiene il potere dell’incantesimo sul palmo delle dita e tocca il bersaglio (attacco di contatto), la *distruzione del magico* influenza solo la persona o l’oggetto toccato. L’incantesimo annulla automaticamente qualsiasi effetto magico nell’area d’effetto (che sia creato da oggetti o individui), senza probabilità di fallimento e indipendentemente dal livello dell’incantatore che lo ha creato. La *distruzione del magico* può anche annullare una *barriera anti-magia*, una *sfera di protezione dalla magia* o un *muro prismatico*: in tal caso però la probabilità percentuale di riuscita è pari al doppio del livello del mago (ad esempio, un mago di 25° ha il 50% di probabilità su d100 di annullare ognuno degli effetti sopraccitati).

La *distruzione del magico* influenza anche gli oggetti magici interamente compresi nell’area d’effetto (con l’unica eccezione degli artefatti) nel modo seguente:

- **oggetti magici minori**: perdono permanentemente le loro proprietà magiche senza TS per evitarlo. Sono considerati minori gli oggetti dotati di cariche (come bacchette, bastoni, ecc.) o ad utilizzo singolo (come pozioni e pergamene con un incantesimo);
- **oggetti magici maggiori**: hanno una probabilità di resistere alla totale perdita dei poteri pari a 10% moltiplicato per il bonus magico primario di cui dispongono (ad esempio un anello +5 ha il 50% di resistere), o 5% per livello di potere dell’incantesimo più alto che hanno associato (ad esempio i guanti del potere orchesco usano un incantesimo di 5° e hanno il 25% di resistere alla distruzione). Sono considerati maggiori oggetti il cui potere magico permane costantemente (come un’armatura o una spada magica, una verga, un anello di protezione,

ecc.) o ha una frequenza d'uso (usabile un certo numero di volte in un determinato lasso di tempo).

Se la *distruzione del magico* viene usata contro bersagli che conservano al proprio interno l'anima di un essere (come armi intelligenti), contro costrutti, non-morti o simili esseri permanenti creati tramite un incantesimo, il bersaglio può evitare di essere annientato sul posto con un appropriato TS (Magia per le creature, Distruzione per gli oggetti).

DOMINARE MOSTRI

Scuola: Ammalimento

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 giorno per livello

Il mago controlla le azioni di una creatura vivente finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. La vittima può opporsi con un favorevole TS *Mente* a -4, ma se fallisce rimane dominata per la durata dell'effetto, finché non viene spezzato magicamente o il dominatore non muore; ogni giorno l'incantatore deve concentrarsi sulla vittima per un'ora per mantenere il controllo, viceversa ella può ripetere il TS *Mente* a -4 per sottrarsi all'effetto, e può sempre opporsi con TS a ulteriori tentativi di dominio da parte del mago o di altri.

Concentrandosi sulla vittima, l'incantatore percepisce le sue sensazioni ed emozioni (ad esempio se ha freddo, paura, prova dolore, è sveglia o stanca) ma non legge i suoi pensieri, e finché restano sullo stesso piano può inviarle comandi telepatici per costringerla ad agire nei limiti delle sue capacità; se il soggetto non comprende il linguaggio del mago, egli potrà impartire solo questi comandi: *Attacca* [qualcuno], *Segui* [qualcuno], *Vai a* [luogo], *Fermo*, *Zitto* e *Nasconditi*.

Una volta impartito un ordine, la creatura dominata continua ad eseguirlo ignorando tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare e dormire) fino al completamento dell'incarico (se possibile) o alla variazione dell'ordine.

La vittima non eseguirà mai un'azione che comporta morte certa (es. sgozzarsi) e può opporsi a ordini contrari alla sua natura vincendo una Prova di *Volontà* contro il mago (1d12 + mod. Int + Sag + Car): se riesce agisce liberamente ma non annulla il dominio, se fallisce esegue l'ordine. La vittima considera gli ordini ricevuti come pensieri propri e non si rende conto di agire sotto un influsso esterno, tuttavia ricorda ogni azione compiuta e al termine dell'effetto potrà intuire di essere stata manipolata con una prova di *Intelligenza*.

Il numero di creature che può assoggettare alla sua volontà con questo incantesimo è pari al bonus di *Carisma* del mago più una (minimo almeno una); se ne vuole dominare altre in eccedenza, deve necessariamente abbandonare il controllo su una di quelle precedentemente influenzate.

Questo effetto non può essere reso permanente.

FERMA TEMPO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1d4 +1 round

L'incantatore si muove ad una velocità talmente elevata che tutti gli altri esseri sembrano fermi, mentre loro non riescono a vederlo né a contrastarlo. La magia fa guadagnare all'incantatore 1d4+1 round di azioni gratuite e supplementari, prima che gli altri possano reagire. In questo stato il mago può evocare incantesimi che si manifestano solo quando cessa il *ferma tempo*, ma non può usare un altro *ferma tempo* né la formula di *ritardo* (8°), non può evocare magie istantanee o che abbiano come bersaglio specifico un'altra creatura (ma sono accettabili le evocazioni/creazioni ed effetti ad area non istantanei come *nube mortale* o le trame), né può attaccare fi-

sicamente le altre creature, spostarle o sottrarre loro oggetti impugnati o indossati.

Esempio: Sieger usa *ferma tempo* e guadagna 3 round di azioni. Nel primo round si muove per uscire dalla stanza in cui i suoi nemici l'avevano intrappolato e crea una *palla di fuoco ritardata* nella stanza settata per esplodere dopo 1 round. Nel secondo round crea un *campo di forza* davanti all'uscita per impedire ai nemici di fuggire, e nel terzo usa su se stesso una *invisibilità* per osservare gli eventi di nascosto. Quando gli avversari agiscono notano che Sieger è svanito, si rendono conto di non poter più uscire dalla stanza, e il round successivo la *palla di fuoco ritardata* esplosione uccidendoli.

L'incantatore in stato accelerato non può passare attraverso zone di anti-magia e le condizioni atmosferiche o ambientali nocive (gas mefitici, fuoco, freddo, ecc.) continuano ad influenzarlo normalmente. Infine, due individui che beneficino del *ferma tempo* in contemporanea possono interagire durante i round di azioni aggiuntive in comune.

Questo effetto non può essere reso permanente.

FIUME DI SABBIA

Scuola: Evocazione

Raggio: 0

Area d'effetto: cilindro lungo 24 mt e largo 9

Durata: 1 round ogni 6 livelli

Mentre pronuncia la formula l'incantatore deve tenere una manciata di sabbia in mano e la magia trasforma la sabbia in un'onda roboante (cilindro di 9 metri di diametro e 24 metri di lunghezza) che procede in linea retta alla velocità di 36 metri al round per un numero di round pari ad un sesto del livello dell'incantatore prima di collassare (una volta creato, il mago non può deviarne né interromperne la corsa). Il *fiume di sabbia* può spazzare via carri e oggetti non ancorati al terreno, ed aprire una breccia della sua larghezza nelle mura di un'abitazione o di una fortificazione causando 3 PS; se la struttura effettua un favorevole TS *Distruzione* a -4, la breccia è larga solo 2 metri e l'edificio perde 1 Punto Strutturale. Le creature che si trovano sul suo percorso devono effettuare un TS *Riflessi*: se falliscono vengono travolte e muoiono; se il TS riesce, evitano in qualche modo di essere trascinate via ma subiscono 10d6 danni nell'impatto. Ogni soggetto colpito deve inoltre effettuare una prova di *Forza* per qualsiasi oggetto tenuto in mano: un fallimento indica che l'oggetto viene strappato via e trascinato nel fiume lungo la sua corsa.

Questo effetto non può essere reso permanente.

FURIA INFUOCATA

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cilindro largo 3 mt di altezza max 6 mt

Durata: istantanea

Crea una colonna di fiamme alta fino a 6 metri che influenza i bersagli in base alla loro resistenza (PF o PD):

- fino a 70 PF/PD: bersaglio ridotto in cenere senza TS;
- 71+ PF/PD: bersaglio ridotto in cenere se fallisce TS Corpo a -4 (Fuoco per oggetti); se il TS riesce il bersaglio subisce 40 danni.

Qualsiasi creatura od oggetto entro un raggio di 6 metri dalla colonna subisce 40 danni dal calore, dimezzabili con favorevole TS Corpo (o Fuoco). Magie o difese innate che donano resistenza al fuoco aggiungono 1 PF per livello o DV del soggetto per determinare se ricade nella prima o nella seconda categoria (70 PF o meno), oltre che il solito bonus al TS; esseri immuni al fuoco ignorano gli effetti della magia.

ILLUSIONE MORTALE

Scuola: Illusione
 Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: una creatura vivente
 Durata: istantanea

Intrappola la vittima in un incubo che ha luogo solo nella sua mente e che nella realtà dura per una frazione di secondi, mentre secondo la sua percezione l'allucinazione può durare diversi minuti o anche ore. L'incubo prende forma in base alla situazione reale, e progredisce fino alla fatale conclusione (es: se il soggetto sta combattendo, l'avversario si dimostra inattaccabile e uccide tutti i compagni della vittima lasciandolo come ultima vittima). Al termine dell'allucinazione, la vittima viene inevitabilmente uccisa da qualche sua paura inconscia (una creatura o un mostro, una malattia o una trappola, ecc.) e in quel momento deve effettuare un TS Mente a -5: un fallimento indica che la vittima subisce uno choc talmente profondo da morire realmente; un successo indica che la creatura comprende che si è trattato di un'allucinazione, ma resta scossa e incapace di agire per 1d4 round, anche se può muoversi per evitare attacchi (non è considerata indifesa ma non può concentrarsi per usare magie, oggetti o attaccare). La vittima dell'*illusione mortale* si comporta come vuole durante l'incubo (il DM è incoraggiato a gestirlo come se fosse una scena reale nel caso di un PG), ma i poteri che adopera contro l'incubo nella sua mente non vengono usati nella realtà.

IMMUNITÀ

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 6 turni

Il beneficiario gode della totale immunità agli incantesimi arcani e divini dei primi tre livelli di potere che influenzano direttamente l'individuo, mentre gli incantesimi ostili del 4° e 5° livello di potere producono sempre danni e penalità dimezzate, con la possibilità di ridurre i danni a 1/4 se è ammesso un Tiro Salvezza. Inoltre ogni TS per contrastare magie di 4° e 5° riceve un bonus di +4, la durata degli effetti deleteri di questi incantesimi a meno che non sia permanente si riduce ad un solo round, e qualsiasi incantesimo usato per annullare l'*immunità* ha una probabilità dimezzata rispetto al normale di riuscirvi.

Esempio: un mago protetto da questo incantesimo può rendersi invisibile, usare *scrutare* o *velocità*, ma è immune a *fulmine magico*, *palla di fuoco* e *blocca persone*. Se colpito da magie di 4° e 5° livello come *raggio divino*, *nube mortale* e *tempesta di ghiaccio* subisce metà dei danni normali, che può ridurre a 1/4 con TS appropriato a +4, mentre se subisce l'effetto di *blocca mostri* (5°) o *confusione* (4°) si riprenderà automaticamente dopo appena 1 round.

Il beneficiario è anche immune a tutti i proiettili di qualsiasi dimensione e alle armi normali, e subisce metà dei danni causati da armi magiche. Questa protezione non vale contro armi naturali (morsi e artigli), e attacchi soprannaturali (come soffi e sguardi), che danneggiano normalmente il soggetto.

Il beneficiario può abbandonare temporaneamente la protezione offerta dall'*immunità* e può riattivarla come azione gratuita una volta al round fino al termine dell'incantesimo.

IMPRIGIONARE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: permanente

Il rituale imprigiona la creatura toccata dal mago (attacco di contatto) fino a quando l'incantesimo non viene rimosso

tramite *ripristinare* o attraverso un *desiderio*; la vittima può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia a -4. Vi sono varie applicazioni possibili dell'incantesimo, e ciascuna richiede l'uso di un particolare focus che viene consumato (distrutto) ad ogni tentativo riuscito, ad eccezione del labirinto.

Catene: una serie di catene fuoriescono dalla superficie con cui è a contatto la vittima e la incatenano in quel luogo. Nessuna forza o effetto può rompere o danneggiare le catene e la creatura è completamente immobilizzata, anche se può ancora parlare, ma le è impossibile usare magie o poteri soprannaturali, e non può essere trasportata via magicamente.

Focalizzatore: una catena di adamantite da 5.000 m.o.

Labirinto: la vittima si ritrova imprigionata in una struttura progettata dal mago simile ad un labirinto in una piccola dimensione chiusa e inaccessibile, da cui non potrà mai fuggire con mezzi magici o comuni. La creatura non ha bisogno di sostentamento ma invecchia normalmente, anche se 1 anno nel labirinto equivale a 10 anni nel mondo di origine, e potrà quindi morire di vecchiaia se non viene liberata.

Focalizzatore: una riproduzione in scala del labirinto realizzata con materiali del valore di 5.000 m.o., che contiene fisicamente il prigioniero e viene distrutta solo con *ripristinare*.

Sepoltura: la vittima sprofonda nella terra per centinaia di metri e viene imprigionata in una sfera di forza grande abbastanza da contenerla, ma nulla è in grado di attraversare o smuovere la sfera e il prigioniero non può lasciarla o distruggerla in alcun modo. La creatura sepolta non invecchia né deperisce né necessita di sostentamento ma resta vigile e perde 1 punto di Intelligenza e Saggezza ogni anno di prigionia fino a impazzire se i punteggi si azzerano.

Focalizzatore: una pietrastella del valore di 5.000 m.o.

Stasi: la vittima piomba in uno stato di animazione sospesa. La creatura in stasi non invecchia né deperisce, e nessuna forza o effetto è in grado di danneggiarla in alcun modo.

Focalizzatore: un rubino del valore di 5.000 m.o.

LABIRINTO DIMENSIONALE

Scuola: Evocazione
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: speciale

Intrappola la vittima designata in una dimensione labirinto chiusa, senza possibilità di TS per evitare l'effetto. Il tempo necessario per trovare l'uscita dal labirinto e riapparire nel luogo da cui proviene dipende dall'Intelligenza della vittima:

Tab. 2.18 – Tempo per fuggire dal Labirinto

Intelligenza	Tempo
Animale (1-2)	2d4 ore
Bassa (3-8)	2d4 turni
Media (9-12)	2d4 minuti
Alta (13-17)	2d4 round
Geniale (18+)	1d4 round

Durante la permanenza nel *labirinto* la vittima non corre pericoli e deve girovagare fino a che non trova il portale che la riporta nel luogo di provenienza; se non può o non vuole farlo, il *labirinto* scompare dopo 8 ore e la creatura riappare nel punto da cui è svanita. Il soggetto può tornare indietro prima del periodo indicato solo usando magie per spostarsi tra i piani come cancello, viaggiare o spostamento planare.

MAPPA RIVELATRICE

Scuola: Divinazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: stesso pianeta
 Durata: 1 round per livello

Proietta dinnanzi all'incantatore una mappa olografica del pianeta su cui si trova, evidenziando tutte le zone protette dal-

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

lo scrutamento. L'incantatore può concentrarsi sulla mappa per visualizzare ogni zona del globo, ottenendo una visuale a volo d'uccello sul punto prescelto, che si materializza come proiezione olografica muta (ovvero priva di suoni) al posto della mappa globale. L'incantatore può avvicinarsi, allontanarsi o cambiare prospettiva (un cambiamento ogni round) solo per le zone di cui abbia una discreta conoscenza (visitate almeno un paio di volte); le altre zone vengono rappresentate in maniera più sfocata (prova d'Intelligenza a -4 per avere una visione più chiara), con visuale da un'altezza di 100 metri sul punto indicato. L'incantesimo permette al mago di osservare la zona indicata sfruttando anche magie che potenziano la vista (come *vista rivelante* o *individuazione del magico*), ed è possibile attraversare superfici solide senza impedimenti; tuttavia, egli può essere vittima di effetti che influenzano la vista presenti nell'area. Solo zone di anti scrutamento impediscono la divinazione della *mappa rivelatrice*, anche se in questo caso l'incantatore vede l'estensione del campo di schermatura, che appare come un reticolo dorato e opaco. Individui protetti magicamente contro lo scrutamento hanno una probabilità percentuali di non essere individuati pari a 10 volte il livello dell'incantesimo usato per celarsi e anche in caso la mappa riesca a segnalarli, appaiono solo come una forma anonima avvolta da un alone dorato.

MAREMOTO

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 km

Area d'effetto: onda alta 2 mt x liv e lunga 6 mt x liv

Durata: speciale

Crea un'onda anomala ovvero uno tsunami controllato dal mago, solo se usato su grandi masse d'acqua, come laghi, oceani e fiumi più larghi di 1 km. L'onda prodotta è lunga fino a 6 metri per livello e alta 2 metri per livello e il mago impiega un intero turno per evocare il *maremoto*, durante il quale deve rimanere concentrato per non sprecare la magia. L'acqua nell'area d'effetto inizia ad agitarsi violentemente, lo tsunami si muove nella direzione scelta dal mago alla velocità di 10 metri al round, e ogni round la sua altezza massima diminuisce di 2 metri; il mago deve continuare a concentrarsi e può mantenere il moto ondosso al massimo per 1 turno, senza porterne deviarne il tragitto. Le navi che incontra sul suo cammino hanno una probabilità pari all'altezza dell'onda di essere ribaltate e distrutte, e se sopravvivono vengono comunque ridotte a 1/10 dei loro Punti Scafo (tutti i battelli con 10 Punti Scafo o meno sono automaticamente fatti a pezzi). Le creature che si trovano sulla via percorsa dal *maremoto* devono effettuare un TS Corpo a -4: se falliscono muoiono travolte dall'onda, viceversa subiscono danni pari all'altezza dello tsunami. Quando si infrange contro la costa, l'onda continua ad avanzare e distrugge tutto lungo il suo passaggio (oggetti in legno subiscono gli stessi danni delle imbarcazioni, mentre quelli in pietra la metà), ma la sua altezza si abbassa di 1 metro per ogni metro percorso sulla terraferma. Il *maremoto* non può essere dissolto magicamente ma può essere contrastato e annullato con *controllare i liquidi* (6°) o *controllare le correnti* (6°), viceversa ignora zone di anti-magia e solo un *campo di forza* può resistergli senza essere distrutto.

Il *maremoto* non può essere reso permanente e non può essere creato più di una volta al giorno.

MURO PRISMATICO

Scuola: Abiurazione

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: sfera raggio 3mt o muro di 45mq

Durata: 6 turni

Crea un prisma multicolore spesso 7 centimetri che può avere la forma di una sfera o semisfera di raggio 3 metri cen-

trata sul mago, oppure di una superficie verticale o orizzontale larga fino a 45 mq (dimensioni a scelta dell'incantatore). La barriera non può essere spostata neppure tramite un *desiderio*, e permane per 6 turni, oppure finché ciascun colore che la compone non viene distrutto nel modo appropriato (v. sotto). Il suo creatore può attraversare il prisma senza subire danni, mentre tutte le altre creature e gli oggetti che toccano la barriera subiscono gli effetti dell'incantesimo, che variano a seconda del colore toccato o attraversato. Un *desiderio* o un incantesimo di *distruzione del magico* può rimuovere fino a tre colori con ogni applicazione, mentre un *raggio anti-magia* è in grado di far breccia fino al colore violetto (escluso); chiunque sia protetto da un effetto che crea una zona di anti-magia viene respinto dalla barriera senza subire danni.

Per passare incolumi attraverso un *muro prismatico*, occorre adottare le contromisure magiche appropriate, che consentono di eliminare un colore per volta (v. la descrizione di ciascun colore del prisma). Se una creatura si spinge attraverso la barriera, subisce 84 danni da primi tre colori senza alcun TS per ridurli, e deve effettuare quattro Tiri Salvezza per attraversare i quattro colori successivi; se sopravvive può avanzare, ma se attraversa di nuovo la barriera nella direzione inversa subisce nuovamente gli effetti associati a ciascun colore. La barriera si estende anche nel piano di esistenza più vicino, apparendo come un muro solido indistruttibile, e non può essere superata con uno spostamento dimensionale.

I colori determinano gli effetti della barriera prismatica e la successione è sempre la medesima: il colore rosso è quello più esterno e il violetto è sempre rivolto verso chi la crea.

Rosso: blocca attacchi magici a distanza (inclusi veleni) e causa 12 danni. Annullato da attacchi basati sul gelo magico.

Arancione: blocca attacchi non magici a distanza (inclusi veleni e proiettili) e causa 24 danni. Annullato da attacchi basati su fulmini magici.

Giallo: blocca gli attacchi soprannaturali e causa 48 danni. Annullato da un qualsiasi dardo d'energia.

Verde: blocca gli incantesimi di Divinazione e avvelena a morte chi tocca questo colore (TS Corpo evita). Annullato dall'incantesimo *passa pareti*.

Blu: blocca creature non-morte, animate o evocate e pietrificata chiunque tocchi questo colore (TS Corpo evita). Annullato dall'incantesimo *disintegrazione*.

Indaco: impedisce a qualsiasi essere di attraversare il muro fisicamente o mediante trasporto istantaneo e trasporta magicamente chi tocca il colore in un luogo casuale (TS Magia evita). Annullato dall'incantesimo *dissolvi magie*.

Viola: blocca la magia di tutti i tipi e fa impazzire (Int e Sag ridotte a 2 punti) chiunque tocchi questo colore (TS Mente evita). Annullato dall'incantesimo *luce perenne*.

PARALISI DI MASSA

Scuola: Ammalamento

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: 1 creatura vivente ogni 2 livelli

Durata: 1 round per livello

Blocca un essere vivente ogni 2 livelli paralizzandone i centri nervosi se la vittima non realizza un favorevole TS Mente a -4 per resistere all'effetto. Una vittima paralizzata continua a udire e a vedere, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione (prova di Forza). L'effetto è inutile contro non-morti e costrutti.

Questo effetto non può essere reso permanente.

PAROLA MORTALE

Scuola: Necromanzia
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: fino a 100 PF di esseri
Durata: istantanea

Uccide sul colpo le vittime tramite una parola di potere che sfrutta l'energia necrotica per influenzare corpo e spirito di esseri viventi o animati (inclusi costrutti e non-morti), e può distruggere anche il corpo materiale di esseri immortali.

La parola uccide fino a 100 PF di esseri individuati dal mago entro il raggio d'azione: se il totale dei PF dei bersagli supera 100 PF, la magia influenza solo quelli con minori PF entro questo limite. Creature con 10 DV/livelli o meno muoiono senza TS, mentre esseri con 11+ DV o livelli che abbiano da 51 a 100 PF beneficiano di TS Magia a -5 per evitare la morte, anche se perdono 1/3 dei PF correnti; qualsiasi creatura con 101+ PF è immune a questo incantesimo, indipendentemente dai suoi DV o livelli.

PAROLA SOPORIFERA

Scuola: Ammalimento
Raggio: 18 metri
Area d'effetto: fino a 120 PF di esseri viventi
Durata: istantanea

La parola di potere influenza i sensi degli esseri viventi e addormenta fino a 120 PF di bersagli individuati dal mago entro il raggio d'azione; se il totale dei PF dei bersagli supera 120 PF, la magia influenza solo quelli con minori PF entro questo limite. Tutte le vittime svengono automaticamente, ma esseri che hanno da 61 a 90 PF possono effettuare un TS *Mente* a -5 per risvegliarsi dopo un round, mentre vittime che hanno da 91 a 120 PF possono effettuare un TS *Mente* nel secondo round e un altro nel terzo per risvegliarsi; qualsiasi creatura con 121+ PF è immune a questo incantesimo. Una vittima addormentata può essere risvegliata solo tramite *ripristinare*, viceversa continua a dormire e morirà di inedia dopo una settimana, se non viene accudita e sfamata.

PIETRIFICAZIONE DI MASSA

Scuola: Trasmutazione
Raggio: 72 metri
Area d'effetto: 1 bersaglio ogni 6 livelli
Durata: permanente

Trasforma in pietra un bersaglio ogni 6 livelli (arrotondando per difetto) visibile al mago, inclusi oggetti incustoditi o strutture con volume massimo di 108 metri cubi. Le creature vengono pietrificate insieme all'equipaggiamento trasportato, ma possono resistere all'effetto con un favorevole TS *Corpo* a -3. Strutture e veicoli vengono pietrificati senza influenzare chi si trova sopra di essi o al loro interno, e possono resistere con un favorevole TS *Distruzione* a -3. Un oggetto pietrificato non può essere utilizzato in alcun modo e perde le proprietà magiche finché non viene riportato al suo stato originale con *ripristinare* (9°). Una creatura pietrificata non ha bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma invecchia e può morire di vecchiaia, facendo sgretolare la statua. Un bersaglio pietrificato ha CA 5 e gli stessi Punti Ferita posseduti al momento della pietrificazione; se ridotto in pezzi, il soggetto muore e i resti rimangono di pietra finché la magia non è annullata con *pietra in carne, guarigione* o *ripristinare*.

PREVISIONE

Scuola: Divinazione
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni

Il mago entra in trance per un'ora, elaborando mentalmente una serie di azioni che intende compiere entro un lasso di tempo pari a un'ora per livello, e nella sua mente vede in anticipo ciò che avverrà nel futuro in base alle azioni predefinite. In pratica, le scene vengono giocate da DM e personaggi come se fosse la realtà, e in base al risultato degli eventi al termine della visione, il personaggio può decidere se portare avanti le azioni come previsto, oppure cambiare qualcosa. Nel primo caso tutto si svolge esattamente come nella visione fino al momento in cui è terminata, mentre nel secondo il DM e i giocatori devono reinscenare gli eventi a partire dal momento in cui l'incantatore sceglie di variare il suo comportamento, cosa che rende obsoleta la *previsione* fatta. Il mago può effettuare una sola *previsione* riguardante un certo tipo di evento o un dato lasso di tempo, e la visione riguarda sempre eventi in cui lui è coinvolto direttamente.

Questo effetto non può essere reso permanente.

RAGGIO ANTI-MAGIA

Scuola: Abiurazione
Raggio: 0
Area d'effetto: cono lungo 18 metri a largo 2 metri
Durata: 1 round per livello

Produce dagli occhi un raggio di anti-magia che non influenza la sua capacità visiva né le sue abilità. Qualsiasi effetto magico o soprannaturale è annullato temporaneamente fino a che restano nell'area del raggio, inclusi i bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione. Creature che entrano nel raggio dell'anti-magia perdono i propri poteri magici e soprannaturali, ad esclusione delle loro difese speciali, mentre esseri evocati svaniscono temporaneamente.

Esempio 1: un mago proietta il raggio contro un elfo che combatte con una spada +3 e beneficia di una *benedizione*, una *protezione dal male* e una *velocità*. Fintanto che resta nell'area del raggio, tutte le magie dell'elfo sono annullate incluso il bonus della spada, ed egli non può invocare magie né attivare i poteri dei suoi oggetti. Se il mago sposta la sua attenzione verso un altro soggetto, gli incantesimi tornano attivi sull'elfo, ammesso che la loro durata non sia terminata.

Esempio 2: se il mago proiettasse il raggio contro un vampiro, egli non potrebbe dominare nessuno con lo sguardo, né cambiare forma, poiché queste capacità soprannaturali sarebbero inibite dal *raggio anti-magia*, ma continuerebbe a rigenerare e ad essere immune alle armi normali.

Si può attivare o disattivare il raggio una volta al round come azione gratuita, ma finché è attivo l'incantatore non può evocare altri effetti magici, anche se quelli già attivi su di lui continuano a funzionare. Ogni round l'incantatore può orientare il raggio rimanendo fisso su un punto o seguire un determinato bersaglio nei suoi movimenti. Il raggio può annullare una *barriera di anti-magia* (6°) ma non una *sfera di protezione dalla magia* (8°), e supera automaticamente la resistenza alla magia di qualsiasi creatura.

RAGGIO POLARE

Scuola: Invocazione
Raggio: 0
Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo un terzo
Durata: istantaneo

Il mago produce dalla mano un raggio conico capace di congelare qualsiasi bersaglio.

Oggetti o strutture colpite dal raggio devono effettuare un TS Gelo a -4: se riesce, il congelamento dura 6 round, poi il ghiaccio si scioglie, viceversa il congelamento è permanente e solo *riprisintare* potrà far tornare l'oggetto allo stato originale. Un oggetto congelato è inutilizzabile (ad esempio una porta non si può aprire, una spada non si può impugnare), e a causa della struttura cristallizzata l'oggetto è più fragile (i Punti Danno o Strutturali sono ridotti a ¼ finché è congelato e la durezza è negata). Così una porta o una sezione di muro può essere abbattuta più facilmente, sbarre spezzate con più facilità, armi nemiche distrutte più velocemente, e così via.

Creature viventi o animate devono effettuare un TS Riflessi a -4: se riesce, i viventi subiscono 12d6 danni, mentre le creature immuni al gelo sono illese. Se il TS fallisce, il bersaglio viene imprigionato in una teca di ghiaccio per 1 giorno se la temperatura dell'ambiente è superiore a 1°C, viceversa il ghiaccio può resistere in eterno. Se il ghiaccio non viene sciolto in tempo, un essere vivente soffoca e muore, mentre creature non vive restano bloccate momentaneamente. Nel caso il raggio venga rivolto contro creature fatte di fuoco, le loro fiamme scioglieranno la teca in 1d4 minuti.

La teca non può essere dissolta magicamente, poiché il ghiaccio creato è permanente, ma si può rompere il ghiaccio colpendolo per liberare la vittima. La teca ha CA 5 e PD pari ai danni causati dal raggio (12d6). Un incantesimo di *trasmutazione acqua* è la soluzione più veloce per sbarazzarsi della teca, come usare incantesimi che sciolgono il ghiaccio col calore (come *raggio incandescente*, *palla di fuoco* o *onda di fuoco*), sempre che i danni prodotti non superino i PD della teca; in quel caso i danni in eccesso li subisce la creatura imprigionata, senza possibilità di dimezzarli. Se la vittima esce dalla teca prima che soffochi, perde comunque 1d6 PF per ogni round in cui rimane imprigionata a causa del congelamento (danni dimezzabili con favorevole TS Corpo); le creature immuni al gelo non subiscono questi danni.

REALTÀ ILLUSORIA

Scuola: Illusione

Raggio: 100 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 10 mt per livello

Durata: 12 ore

Il mago è in grado di dare all'area influenzata dalla *realtà illusoria* l'aspetto che vuole fino al termine dell'illusione. Può scegliere di far apparire un villaggio in rovina come un paese fiorentino e abitato o viceversa rendere un villaggio abitato una città fantasma (in tal caso le persone che vi abitano potrebbero sparire alla vista delle vittime o apparire come fantasmi e voci spettrali anche se restano tangibili).

L'incantatore può creare illusioni programmate che influenzano i cinque sensi per completare l'opera, come finti individui che conversano, oppure creature minacciose che attendono al varco gli esploratori, e può sfruttare l'incantesimo *illusione minore* come azione gratuita entro l'area d'effetto. L'incantatore può anche programmarle per interagire con le vittime, oltre che per interagire tra loro (ad esempio avranno frasi tipiche da dire, indicazioni da dare, o comportamenti da tenere), ma le illusioni si esprimeranno sempre in modo semplice e non potranno intrattenere una conversazione complessa o più lunga di una decina di minuti (giunte al limite massimo, si allontaneranno dall'interlocutore usando una scusa, senza mai uscire dall'area d'effetto dell'incantesimo).

Il numero di creature fittizie che può contenere la *realtà illusoria* è pari al doppio del livello del mago, ma solo metà di queste può essere usata per attaccare. Gli attaccanti illusori possono essere di due tipi, comuni o speciali, e i loro danni sono reali all'80% (ad esempio una spada non fa 1d8 ma 1d6 danni, un morso di lupo non fa 2d4 ma 1d6 danni). Il numero di attaccanti illusori speciali è limitato a 1/4 del livello del

mago (i restanti saranno tutti attaccanti comuni), che sceglie tipologia e capacità in base alle sue conoscenze degli esseri. Una dissoluzione della magia riuscita fa svanire letteralmente ogni essere illusorio colpito, ed essi sono bloccati da barriere fisiche e non possono oltrepassare una barriera o un campo di anti-magia, ma ignorano la protezione dal male.

Attaccanti comuni (includono animali, umani, semi-umani o umanoidi senza poteri speciali): ognuno possiede 10 PF, CA 5 e THAC0 15, può effettuare un solo attacco al round e ha gli stessi TS di un Guerriero di 5° livello, indipendentemente dalla sua forma (che siano soldati, briganti o animali feroci).

Attaccanti speciali (creature dotate di attacchi multipli o con poteri offensivi speciali): ognuno possiede 30 PF, CA 3 e gli stessi THAC0 e TS del mago, può sfruttare gli attacchi naturali della creatura riprodotta, ma è limitato a non più di tre colpi o a un incantesimo o effetto soprannaturale per round, e non possiede alcuna delle resistenze o difese speciali della creatura. Nel caso crei degli incantatori illusori, essi potranno usare solo incantesimi conosciuti dal mago delle scuole di Invocazione, Negromanzia e Trasmutazione, saranno considerati di potenza pari a un quarto del livello dell'illusionista (es. un mago di 20° potrà creare 5 incantatori illusori di 5° livello), e tutte le magie da loro evocate andranno a diminuire il numero di incantesimi usabili giornalmente dal creatore della *realtà illusoria* (come se le avesse in effetti usate lui stesso). Nel caso vengano creati incantatori con poteri divini, tutti i loro incantesimi sono fittizi.

Qualsiasi incantesimo divinatorio usato per scrutare a distanza o analizzare le aure magiche nell'area influenzata dalla *realtà illusoria* verrà tratto in inganno e mostrerà esattamente ciò che l'illusione rappresenta. Tutti coloro che osservano l'illusione vengono ingannati (ad eccezione del suo creatore), e anche allontanandosi dall'area d'effetto, i soggetti continueranno a percepire l'illusione come reale fino al termine dell'effetto (ad esempio, se si allontanano dalla città fantasma, continueranno a vederla come una città disabitata anche a diversi chilometri di distanza). Solo chi possiede una Saggiezza sufficientemente alta può intuire la finzione, accorgendosi di cose che non quadrano e dubitando dei propri sensi. Ogni vittima può effettuare un TS Mente a -4 per smascherare l'illusione solo dopo un certo periodo di interazione con la *realtà illusoria* in base alla propria Saggiezza:

Sag. 12 o inferiore: nessun TS concesso

Sag. 13-15: TS ogni 6 ore

Sag. 16-17: TS ogni 3 ore

Sag. 18+: TS ogni ora

Chi si trova nell'area al momento della creazione della *realtà illusoria* può effettuare subito un TS a -4 (indipendentemente dalla sua Saggiezza) per resistere all'inganno, ma se fallisce, accetta la nuova realtà senza porsi domande. Incantesimi divinatori di 5° livello o superiore (come *vista rivelante* o *vista arcana*) permettono di effettuare il TS ogni ora, indipendentemente dalla Saggiezza del soggetto.

Una volta caduta la finzione, la vittima vedrà la realtà normalmente e se tenterà di convincere altre persone della presenza di un'illusione, annullerà il malus al TS di coloro che lo ritengono affidabile, mentre per gli sconosciuti o le persone con Saggiezza troppo bassa qualsiasi sua spiegazione sembrerà una farneticazione dovuta a qualche allucinazione.

Qualsiasi tentativo di dissolvere la magia fallirà, a meno che l'incantesimo non venga diretto contro l'incantatore che ha generato l'illusione. Il mago non è però costretto a rimanere nella zona una volta creata la *realtà illusoria*, che termina dopo 12 ore o se viene dissolta nel modo sopra indicato.

Il DM dovrebbe gestire la situazione paradossale creata dalla *realtà illusoria* con la massima attenzione per non far scoprire alle vittime la verità, o per assecondare i piani dei PG (nel caso siano questi ultimi i creatori della finzione) in base all'esperienza e all'astuzia dei PNG coinvolti.

RIPRISTINARE

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura o un oggetto
 Durata: permanente

Il rituale necessita di una polvere alchemica del valore di 1.000 m.o. che deve essere sparsa sul bersaglio e la magia annulla gli effetti di *imprigionare*, o riporta allo stato originario qualsiasi oggetto o creatura alterato da un effetto di Trasmutazione (come un uomo pietrificato, un cane trasformato in leone, un sasso trasmutato in oro, vetro divenuto acciaio, ecc.), o risveglia col massimo dei PF qualsiasi creatura che sia addormentata, in coma (anche con PF negativi, purché non ancora morta), in catalessi o in stasi per effetto di magie (es. *ghiaccio perenne*) o per cause fisiche.

RUGGITO POSSENTE

Scuola: Invocazione
 Raggio: 0
 Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri
 Durata: istantanea

Il mago emette un ruggito fragoroso udibile entro un raggio di un chilometro, ma solo chi si trova nell'area d'effetto subisce gli effetti devastanti della magia, che causa 20d6+10 danni sonori a tutti i bersagli scelti nell'area (oggetti inclusi), dimezzabili con favorevole TS Corpo (Distruzione per gli oggetti) a -4. Se il TS fallisce, oltre ai danni sonori ogni vittima è anche assordata perennemente e stordita per 1d6 round, mentre se il TS riesce il soggetto è assordato per 1d6 turni. Il ruggito viene bloccato da una zona di *silenzio*; pareti o muri (pietra, roccia o legno) intorno all'incantatore riducono l'area del ruggito di 1 metro ogni 30 centimetri di spessore.

SCIAME DI METEORE

Scuola: Invocazione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: speciale
 Durata: istantanea

Il mago crea 4 o 8 meteore infuocate, ciascuna delle quali può colpire un bersaglio diverso ed esplose poi in una vampata di fiamme che causa danni in un'area di raggio 6 metri dal punto dell'impatto. Se vengono create 4 meteore, ciascuna infligge da 8d6 danni da impatto (nessun TS per ridurli), e altri 8d6 danni a causa dell'esplosione (dimezzabili con favorevole TS Riflessi). Se vengono create 8 meteore più piccole, i danni per ciascuna sono dimezzati: 4d6 danni da impatto e altrettanti da esplosione. Creature resistenti o immuni al fuoco possono ridurre o ignorare i danni dell'esplosione, ma non quelli da impatto. L'incantatore può anche scegliere di non colpire un bersaglio e di far scoppiare una o più meteore in un punto previsto: in questo caso non provocheranno danni da impatto ma solo dall'esplosione, e se le zone della deflagrazione si sovrappongono, i bersagli presenti possono subire fino a 32d6 danni da esplosione contemporaneamente.

SCUDO ENTROPICO

Scuola: Abiurazione
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 turno

Protegge il beneficiario dagli effetti dannosi di magie o poteri soprannaturali che non ammettono alcun TS (es. *barriera*, *morte volante*, *dardo incantato*, *danza*, *labirinto dimensionale*, il potere corruttore degli spiriti che danneggia gli oggetti, oppure la *disintegrazione* della sfera nera, e così via). Il soggetto può effettuare un TS Magia per dimezzare i danni

o evitare completamente uno di questi effetti (se non produce danni fisici), e lo scudo concede anche un TS Magia per evitare effetti di dissoluzione della magia, con penalità al TS pari al livello dell'incantesimo (es. TS a -3 nega *dissolvi magie*, TS a -6 nega *spezzare incantamento*). Lo scudo è efficace solo contro poteri considerati "offensivi": non protegge da incantesimi quali *vista rivelante*, *creare mostri* o *campo di forza*, non riduce i danni causati da attacchi naturali o con armi, non protegge da incantesimi o effetti magici di natura immortale (opera di una divinità o di artefatti), né ha efficacia laddove vi siano fenomeni di anti-magia.

Questo effetto non può essere reso permanente.

SFERA ACIDA

Scuola: Evocazione
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: un bersaglio
 Durata: istantanea

Il mago scaglia una sfera di acido dalla mano che colpisce automaticamente un bersaglio visibile e causa danni al soggetto e al suo equipaggiamento in base alla sua resistenza (ovvero ai PF o PD temporaneamente posseduti):

- 60 PF o meno: bersaglio totalmente sciolto;
- 61-80 PF: TS Corpo a -4 per evitare di essere disgregato; se riesce, il bersaglio subisce comunque 60 danni;
- 81+ PF: il bersaglio perde subisce 20d6 danni, dimezzabili con favorevole TS Corpo a -4.

SIMBOLO DI MORTE

Scuola: Necromanzia
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: raggio di 18 metri
 Durata: speciale

Crea un simbolo magico su una superficie o sospeso in aria, che persiste immobile fino a che non viene dissolto magicamente; se creata su un oggetto in movimento, la runa resta sospesa a mezz'aria, mentre creata su un essere vivente la runa si attiva all'istante. Il simbolo non può essere reso invisibile, anche se può essere coperto o nascosto usando oggetti presenti nell'area. Chiunque legga, attraversi o tocchi il simbolo ne attiva gli effetti, che influenzano qualsiasi creatura entro 18 metri. Il *simbolo di morte* emana un'esplosione necrotica che uccide un totale di 10 PF per livello di creature, inclusi non-morti e costrutti, e colpisce per prime le vittime con meno Punti Ferita, procedendo in maniera incrementale coi soggetti con PF maggiori fino a che il totale dei PF influenzabili dal simbolo non si esaurisce. Ogni vittima che realizza il TS Magia a -6 evita la morte, ma subisce comunque 5d6 danni necrotici non riducibili.

Esempio: un gruppo di 4 maghi con 40 PF e tre guerrieri con 80 PF si imbatte in un simbolo di morte da 220 PF. Il simbolo influenza solo i quattro maghi (4 x 4 = 160 PF), che con TS a -6 evitano la morte automatica ma subiscono comunque 5d6 danni, mentre i guerrieri ne escono illesi, poiché ognuno ha più dei 60 PF di potenza negromantica che restano al simbolo (220 - 160 = 60 danni, che vanno sprecati).

SONNO MALEDETTO

Scuola: Necromanzia
 Raggio: 100 km
 Area d'effetto: raggio 1500 metri
 Durata: 100 anni o speciale

Solo un incantatore di almeno 30° livello può compiere questo spaventoso rituale, usato solitamente per vendicare in modo spettacolare un'offesa ricevuta. La maledizione deve essere scagliata contro una vittima conosciuta dal mago che

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

gli abbia arrecato offesa, ed ella può opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia a -9 solo se possiede almeno 10 DV o livelli. Se la vittima fallisce il TS, gli effetti del *sonno maledetto* sono i seguenti:

1. Tutte le creature entro l'area d'effetto con 9 DV/livelli o meno rimangono automaticamente vittime del sonno come il bersaglio principale. Chi possiede almeno 10 DV o livelli e realizza un TS Magia a -9 viene trasportato magicamente fuori dall'area d'effetto in stato di incoscienza, risvegliandosi dopo un'ora senza che sia possibile trovarlo prima;
2. Chiunque rimanga vittima dell'incantesimo si accascia ed entra in uno stato di animazione sospesa;
3. In un'ora, l'area d'effetto viene avvolta da una vegetazione fitta e intricata fatta di enormi rampicanti, rovi, e piante che ostacolano fortemente l'accesso alla zona;
4. L'intera area diventa inquietante e spettrale. Gli animali non entrano nella zona e persino le creature senzienti con meno di 9 DV o livelli si tengono alla larga e se condotti a forza, faranno qualsiasi cosa pur di uscirne;
5. Le vittime del sonno restano in animazione sospesa senza invecchiare per 100 anni, o fino a che non venga soddisfatta la condizione prevista dalla maledizione, senza che possano essere in alcun modo svegliate, danneggiate, rimosse o contattate.

Il mago che evoca il *sonno maledetto* ignora i suoi effetti anche se si trova nella zona, ma necessita di una gemma purissima del valore di almeno 50.000 m.o., viceversa il rituale gli risucchia permanentemente 100.000 PE, che non potranno essere recuperati in alcun modo. Nel rituale inoltre deve specificare un'azione risolutiva che dissolverà gli effetti della maledizione (ad esempio baciare il bersaglio della magia, oppure vendicare un torto arrecato al mago, o compiere un'impresa particolare). L'azione risolutiva non deve essere compiuta da una persona specifica, ma può riguardare una classe o una razza specifica (ad esempio non si può dichiarare "Baraka deve morire affinché la maledizione sia dissolta", ma sarebbe accettabile affermare che "un possente guerriero deve portare al castello il Gran Talismano di Palartarkan per rompere la maledizione") e diventerà magicamente nota agli abitanti più vicini alla zona entro una settimana.

L'incantesimo non può essere associato ad alcun oggetto.

SPADA DI LUCE

Scuola: Invocazione

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: spada di forza

Durata: 1 round per livello

Crea una spada di energia scintillante che attacca fluttuando un bersaglio visibile scelto dal mago finché il mago ne indica uno nuovo, spostandosi di 36 mt al round anche oltre il raggio d'evocazione e riapparendo al fianco del creatore una volta ucciso il bersaglio, e scompare al termine della magia o se viene dissolta magicamente. La *spada di luce* attacca due volte al round come fosse un'arma +5 senza bisogno che il mago resti concentrato per manovrarla, usa lo stesso THACO del mago con bonus di +5 al TxC (con un risultato naturale di 19 o 20 colpisce il bersaglio indipendentemente dalla sua CA), causa 2d8+5 danni e può essere parata o schivata ma non danneggiata. Il mago può anche impugnare la spada per colpire sfruttando il suo normale numero di attacchi e beneficia del bonus al TxC derivante dalla maestria con un qualsiasi tipo di spada, anche se l'arma fa sempre 2d8+5 danni. Chiunque altro provi ad impugnare la *spada di luce* subisce 4d6 danni al round, e può impedirle di muoversi solo con una prova di Forza a -9 ripetuta ogni round.

L'incantatore può anche usare la *spada* in modo difensivo: in questo caso essa segue il mago e devia automaticamen-

te due attacchi al round portati contro di lui in mischia con armi fisiche o fatte di energia, senza bisogno di concentrarsi.

TEMPESTA DI FULMINI

Scuola: Invocazione

Raggio: 120 metri

Area d'effetto: 1 fulmine ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Crea una serie di fulmini che dall'alto si abbattono su un bersaglio visibile ogni 4 livelli entro il raggio d'azione. Ogni fulmine causa 20d6+10 danni e impone un malus di -2 a TxC e tiri Iniziativa per 1 turno; un favorevole TS Riflessi a -4 dimezza i danni e riduce a 6 round la durata della penalità. Una struttura o un veicolo può subire fino a due fulmini, danni dimezzabili con favorevole TS Fulmini a -4 in base al materiale predominante; fulmini che colpiscono una struttura o un veicolo non danneggiano chi si ripara al suo interno.

UBIQUITÀ

Scuola: Illusione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Attinge all'energia dell'ombra per creare varie copie tangibili del mago che agiscono in modo indipendente ma ubbidiscono sempre ai suoi ordini. L'incantatore è in grado di produrre un doppio ogni 5 livelli (arrotondando per difetto, max 7 copie al 35°): ogni replica esce dal suo corpo con lo stesso aspetto ed equipaggiamento ed è indistinguibile dall'originale anche usando una *vista rivelante*. Ogni doppio ha 8 Punti Ferita, le stesse capacità (abilità, maestrie e capacità di classe, inclusa la possibilità di usare oggetti magici), caratteristiche e memorie dell'incantatore, ma non può evocare incantesimi e i suoi oggetti sono tutti repliche comuni di scarso valore. L'incantatore condivide un legame telepatico coi suoi doppi, e concentrandosi può dare loro ordini in qualsiasi momento e luogo si trovino, purché sullo stesso piano di esistenza; il contatto telepatico è precluso solo se esistono barriere magiche o zone di anti-magia che impediscono questo collegamento. A causa di questo legame telepatico qualsiasi effetto mentale subisca uno di loro contagia e influenza tutti, e viceversa qualsiasi incantesimo che protegge la mente è attivo su tutti quanti allo stesso tempo. Il mago può concentrarsi per richiamare istantaneamente davanti a sé ciascuna delle copie una volta entro il termine dell'incantesimo, e l'evocazione fallisce solo se si trova in zona di anti-magia o è presente una barriera che impedisce il trasporto istantaneo.

Ogni esperienza fatta da una delle copie può essere assimilata dall'incantatore quando tocca il simulacro restando concentrato per un turno; se il doppio viene distrutto prima che ciò avvenga, tutte le sue esperienze vanno perse. Questo gli permette ad esempio di addestrare contemporaneamente i doppi nell'uso di armi diverse (per migliorare le maestrie), di fare apprendistato per acquisire nuove abilità generali, di fare esperienza (PE) partecipando ad altre avventure e di accumulare conoscenze su luoghi e creature di ogni genere senza spostarsi dal suo rifugio, mandando le copie al suo posto.

I doppi sono influenzati dalla barriera della *protezione dal male* e se entrano in una zona di anti-magia svaniscono. Le ferite riportate dalle copie possono essere guarite solo con la magia, e se uno dei doppi muore o viene dissolto magicamente, il mago perde 4 PF e deve effettuare un favorevole TS Mente per non restare stordito per 1 round. Tutti i doppi svaniscono se il mago abbandona il piano in cui si trovano, mentre se uno di loro cambia piano cessa di esistere. Quando una delle copie muore, il suo corpo si dissolve insieme

CAPITOLO 2: INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

all'equipaggiamento originale e lascia dietro di sé qualsiasi oggetto acquisito in seguito alla sua creazione.

Se usa nuovamente questo rituale prima del termine della durata della magia, l'incantatore non crea altri doppi ma prolunga la vita delle copie già esistenti per altre 24 ore; in effetti, non è possibile disporre in alcun modo di un numero di doppi superiore al limite fissato dall'incantesimo.

URAGANO

Scuola: Evocazione

Raggio: 2 km

Area d'effetto: cilindro raggio 6 mt per liv e alto 20 mt per liv

Durata: speciale

Crea un tornado controllato dal mago largo fino a 6 metri per livello e alto 20 metri per livello (dimensioni a discrezione del creatore). L'incantatore impiega un intero turno per evocare l'*uragano*, durante il quale deve rimanere concentrato e l'area è sotto l'effetto di un vento analogo alla *folata di vento* (2°). Quando si forma il tornado, i venti soffiano a 200 km/h accompagnati da pioggia sferzante e l'uragano resta fisso nell'area finché il mago continua a concentrarsi (max 1 turno), rendendo impossibile il volo a esseri e veicoli volanti.

Le creature con 6 DV o meno che si trovano dentro l'area dell'*uragano* vengono spazzate via finendo a 1d100 x10 metri di distanza e muoiono sul colpo, mentre tutte le altre devono effettuare un TS Corpo a -4: un fallimento significa la morte (v. sopra), mentre un successo indica che l'essere subisce 10d6 danni (senza possibilità di dimezzarli), è stordito per 1d4 round e viene scagliato fuori dall'area occupata dal tornado in una direzione casuale. L'equipaggiamento non saldamente fissato (come elmi e armi impugnate, ma escluse armature e vestiti indossati) viene sparpagliato dall'*uragano* entro un raggio di 1 km: gli oggetti comuni sono distrutti, mentre quelli magici devono effettuare un TS Distruzione per evitare la stessa sorte; se il TS riesce, i Punti Danno sono dimezzati (v. regole su *Punti Danno e Tiri Salvezza degli oggetti* nell'Appendice G).

Tutti gli oggetti non ancorati al suolo presenti nell'area dell'*uragano* sono spazzati via e distrutti irrimediabilmente, mentre gli edifici, i veicoli e le grandi strutture perdono 1d4 Punti Strutturali al minuto, dimezzabili con favorevole TS Distruzione; se vengono distrutti, i loro pezzi si sparpagliano per un raggio di 1 km. Le piante di dimensioni grandi o inferiori vengono sradicate, mentre tutte quelle di dimensioni superiori resistono al tornado solo con un favorevole TS Distruzione a -4 (Legno) da effettuarsi ogni minuto.

L'*uragano* può essere annullato solo tramite gli incantesimi *controllo del tempo atmosferico* o *controllare i venti*, viceversa non può essere dissolto magicamente, ignora zone o barriere di anti-magia e solo un *campo di forza* può resistergli senza essere distrutto.

L'*uragano* non può essere reso permanente e non può essere creato più di una volta al giorno.

VINCOLARE L'ANIMA *

Scuola: Necromanzia

Raggio: infinito

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Questo antico e oscuro rituale imprigiona l'anima di una creatura di qualsiasi specie o potenza (inclusi gli immortali) in un ricettacolo preparato appositamente, che sia un oggetto inanimato o un essere vivente. La cerimonia è divisa in due fasi: preparazione del ricettacolo e vincolo dell'anima.

Preparazione del ricettacolo: il mago incanta il ricettacolo che deve contenere l'anima della vittima per permettere all'oggetto di riconoscerla e rinchiuderla. Se il ricettacolo è un oggetto, le sue dimensioni devono variare al massimo di una taglia rispetto alla vittima (ad esempio una creatura di taglia media può entrare in un oggetto piccolo, medio o grande), mentre se si tratta di una creatura non vi sono limiti di taglia. Il rituale di preparazione richiede come componente fondamentale una piccola parte del corpo della vittima: può essere sufficiente un ciuffo di capelli, una manciata di unghie, un dente, un dito, un po' di sangue o di saliva, e così via. La cerimonia impegna il mago per 1 giorno per DV o livello della creatura da imprigionare e consuma ingredienti rari per un valore di 1.000 m.o. per DV o livello della vittima. Il mago deve conservare con cura il ricettacolo fino al termine della cerimonia, poiché se venisse danneggiato la successiva fase di vincolamento sarebbe irrimediabilmente compromessa. Se il ricettacolo è un oggetto basta metterlo al sicuro nel laboratorio, mentre nel caso sia un essere vivente ciò potrebbe comportare la reclusione dell'individuo per evitare incidenti.

Vincolo dell'anima: l'incantatore crea uno strappo nel tessuto del Multiverso e risucchia l'anima della vittima disintegrandone il corpo ovunque essa sia, facendo viaggiare lo spirito attraverso la Dimensione dell'Incubo che collega tutte le realtà per poi convogliarla nel ricettacolo che la conserverà in maniera perpetua. Questa seconda fase dura 4 settimane, durante le quali il mago è completamente assorbito dalle elaborate cerimonie che gli permetteranno di accedere progressivamente allo spirito della vittima, renderlo vulnerabile e ancorarlo al ricettacolo. In questa fase la mente del mago penetra spesso nella Dimensione dell'Incubo e diventa sensibile alle sue emanazioni: ogni giorno fino al termine del rituale è richiesta una prova di *Saggezza* o *Ferrea Volontà* per mantenere salda la propria sanità mentale. Se la prova fallisce, il mago diventa confusionario, lunatico e distratto per tutto il giorno, e questo ritarda la conclusione della cerimonia; se il mago fallisce tre prove consecutive, l'incantatore impazzisce in modo permanente (Intelligenza e Saggezza ridotte a 2 punti) e se verrà riportato alla ragione con *cura mentale* o *guarigione*, dovrà ricominciare daccapo la seconda fase del rituale.

Al termine della seconda fase, il mago può finalmente usare l'incantesimo per rapire l'anima della vittima e distruggerne il corpo, ma alla creatura è concesso un TS Magia per evitare l'effetto con le seguenti penalità cumulative:

- -4 se la vittima è a contatto col ricettacolo;
- -2 se l'incantatore conosce il vero nome della vittima;
- -2 se l'incantatore non ha interrotto il rituale;
- -2 se la vittima non è cosciente (svenuta, addormentata, in coma);
- -2 se il mago è superiore al livello/DV della vittima.

Se il TS riesce, la vittima è salva, mentre l'incantatore perde permanentemente 1d4 Punti Ferita e potrà ritentare il rituale contro quella creatura solo dopo un anno. Inoltre, il ricettacolo viene distrutto nel caso sia un oggetto, mentre se è una creatura riceve un contraccolpo spirituale che le fa perdere 1 punto di Carisma in maniera permanente.

Se il TS fallisce, il corpo della vittima si disintegra (lasciando sul posto solo l'equipaggiamento), mentre la sua anima viene imprigionata istantaneamente e perennemente dentro il ricettacolo in possesso del mago. Le capacità che acquisisce il ricettacolo con un'anima vincolata al suo interno variano in base al fatto che si tratti di un essere (nel qual caso si parla di Incarnazione) o di un oggetto (Animazione).

Anima vincolata ad un Oggetto (Animazione)

La creatura può alterare leggermente l'oggetto per imitare la sua forma originale, e può controllare il movimento delle sue parti mobili (come cassette, porte, catene, parti meccaniche, ecc.), mentre se viene imprigionata in un veicolo, è in grado di dirigerne il movimento a suo piacimento.

L'oggetto può essere incantato con 5 poteri magici usabili una volta al giorno, in aggiunta rispetto al limite di incantamenti consentiti (v. regole di creazione nel Capitolo 7), poiché detti effetti sono vincolati all'anima e non all'oggetto. Si può associare all'anima qualsiasi incantesimo arcano fino al 6° livello tra quelli padroneggiati dal mago, anche quelli con durata istantanea (come *palla di fuoco*), e si considera il livello/DV della creatura imprigionata per determinare le variabili dell'incantesimo. Se la creatura aveva poteri da incantatore, è possibile sfruttare fino a cinque magie da lei padroneggiate (al massimo di 6° livello) anziché associare all'anima gli incantesimi del mago, o fare una combinazione di magie e poteri innati per un massimo di cinque effetti.

L'anima mantiene i suoi ricordi e le sue capacità mentali, ma è incapace di agire o usare incantesimi autonomamente. Quando uno dei poteri dell'oggetto viene usato da un essere senziente, se i loro allineamenti non sono concordi sull'asse Legge-Caos, il soggetto subisce 1d6 danni e l'anima imprigionata può prendere possesso dell'individuo con una Prova di Volontà contrapposta: si tira 1d12, sommando il modificatore di Intelligenza, Saggezza e Carisma di ogni contendente, e vince chi realizza il valore più alto. Se il soggetto vince la prova, l'anima deve eseguire i suoi ordini, ma può ritentare di prendere il controllo del possessore ogni volta che attiva un potere dell'oggetto. Se l'anima vince la prova, domina il soggetto e lo costringe ad agire a suo piacimento, ma è possibile spezzare il dominio con una nuova Prova di Volontà ogni 24 ore, e ogni volta che l'individuo viene ferito o costretto ad agire contro la sua morale o se subisce una *distruzione del male* (che dona +4 alla prova). Se il personaggio perde l'oggetto mentre ne è ancora dominato, farà di tutto per riaverlo; se invece l'anima domina una nuova vittima, la prima si considera libera dalla malia. Se l'oggetto viene distrutto, l'anima è perduta per sempre; l'unico modo di liberarla per reincarnarla o clonare è usare l'incantesimo inverso, *liberare l'anima*, o un *desiderio*. Un oggetto animato tramite *vincolare l'anima* ha una probabilità del 45% di resistere ad una *distruzione del magico*, probabilità che sale al 50% se l'oggetto ha un bonus di +5.

Finché rimane in vita, l'incantatore originale che ha vincolato l'anima condivide un legame mentale indissolubile con l'oggetto e viene considerato il suo unico possessore, concentrandosi per parlare con l'anima finché l'oggetto rimane in suo possesso. Se l'incantatore muore, l'oggetto non appartiene più a nessuno, e il possessore diventa il primo individuo senziente che se ne impadronisce (e rimane tale finché porta con sé l'oggetto). Infine, il creatore può donare l'oggetto intelligente ad una terza persona, sciogliendo il vincolo iniziale con quell'anima tramite un semplice rituale.

Anima vincolata ad una Creatura (Incarnazione)

La coscienza della creatura vincolata (chiamata Incarnazione) rimane sopita finché l'ospite (detto Incarnato) non viene a contatto con un effetto magico di qualsiasi tipo, che ridesta il prigioniero. Da quel momento l'incarnazione può comunicare telepaticamente con l'ospite e donargli parte dei suoi poteri innati o condividere le sue conoscenze. Ogni volta che il soggetto sfrutta uno dei suoi poteri, l'incarnazione recupera simbolicamente 1 DV e una volta recuperati 1/3 dei suoi DV totali, potrà prendere il controllo dell'ospite ogni volta che l'incarnato sfrutta uno dei suoi poteri o viene ridotto a 1/3 dei PF totali. Il personaggio può mantenere il controllo con un favorevole TS Magia a -2, ma se fallisce, l'incarnazione agisce in base alla sua natura e ai suoi desideri per tutta la del potere evocato (di solito 1 turno), al termine del quale l'incarnato torna in possesso delle sue facoltà. Se l'ospite muore prima, l'incarnazione ha una probabilità di morire a sua volta pari ai DV mancanti sul suo totale (es. se su 10 ne mancano 3 ha il 30%).

L'entità sa che se l'incarnato dovesse morire prima che essa abbia recuperato completamente le forze (ovvero i suoi DV originali) potrebbe morire a sua volta, quindi cercherà di non affrettare la dipartita del suo ospite ma di spingerlo a usare i suoi poteri per farle recuperare le energie.

Nel caso l'incarnato muoia prima che l'entità abbia recuperato tutti i suoi DV, l'incarnazione ha una probabilità pari ai DV mancanti sul totale di dissolversi e morire a sua volta. In tal caso, se l'ospite viene poi risorto, egli perde il talento di Incarnato fino a quando non riceve una nuova incarnazione magicamente.

Se invece l'incarnato muore dopo che l'entità ha recuperato tutti i suoi DV, essa può rinascere consumando completamente il corpo dell'ospite e appare al posto dell'incarnato con la sua forma originale al termine del processo di rinascita che dura 1 turno per DV della creatura. Se in questo lasso di tempo l'ospite viene risorto, la rinascita è annullata e l'incarnazione resta confinata nel corpo del soggetto.

Se l'incarnazione e l'incarnato sono entrati in simbiosi e l'ospite muore, l'incarnazione ha una probabilità pari a 5% per il livello dell'incarnato di restare ancorata al suo corpo a causa del legame stabilito. In caso contrario, l'entità rinasce dal cadavere senza consumare il suo ospite, e se questi torna in vita ha la possibilità di legare a sé la creatura come famiglia, ma solo se essa accetta volontariamente il vincolo che avrà durata pari ad 1 anno per DV dell'essere.

Solo tramite un *desiderio* o *liberare l'anima* è possibile liberare l'incarnazione senza uccidere l'ospite, che però così facendo perde tutti i poteri derivanti dalla fusione. Una *distruzione del magico* considera un incarnato come se fosse un oggetto magico permanente ed egli ha una probabilità del 45% di resistere alla distruzione.

L'incantesimo inverso, *liberare l'anima*, fa tornare nel corpo di origine l'anima di una vittima imprigionata con questo incantesimo (rigenerando il corpo) o con magie simili (come *prigione dimensionale*, *ricettacolo mistico* o *trappola spirituale*), oppure permette di espellere uno spirito che abbia preso possesso di un altro corpo od oggetto (come la vittima di una *giara magica* o di una *fusione necromantica*) senza possibilità di opporsi. Se il corpo in cui ritorna l'anima è ormai morto o ridotto in condizioni inadatte alla vita, l'anima della creatura abbandona il Primo Piano come se fosse morta (va in un paradiso immortale o nel Limbo, asseconda delle sue credenze).

Capitolo 3. NUOVE FORME DI MAGIA ARCANA

La Maledizione Rossa e le Eredità

Ad ovest del cosiddetto Mondo Conosciuto, oltre le terre afose del Sind e il deserto conosciuto come la Grande Desolazione, e ad occidente delle imponenti Montagne Nere e della potente teocrazia di Hule, si estende una regione quasi sconosciuta ai più, ma ricca di cultura e di storia, in cui la magia è compenetrata nell'essenza stessa della terra: la Costa Selvaggia. Questa zona si allarga fino a comprendere la Baia di Yalu, al confine col Braccio degli Immortali, la punta più occidentale del continente di Brun, e si estende a nord fino al limitare delle immense Steppe di Yazak, patria di tribù innumerevoli di goblinoidi feroci e bellicosi. In quest'enorme regione, diverse sono le razze che si possono incontrare, così come diverse sono le nazioni che la compongono e la caratterizzano. Ma nonostante tutte le diversità che possono esistere, una cosa accomuna tutti coloro che vivono nella Costa Selvaggia, siano essi vecchi o bambini, uomini pii o malvagi, mostri brutali o esseri civili: la Maledizione Rossa.

La Maledizione Rossa è un antico e misterioso incanto che opera sull'intera regione, e a cui nessuno degli abitanti della Costa Selvaggia può sfuggire. Sebbene la Maledizione Rossa sia potenzialmente devastante, sono tuttavia stati scoperti alcuni modi di incanalare le sue energie magiche al fine di trarre vantaggi da esse. Infatti, gli effetti della Maledizione Rossa sono sempre duplici. All'inizio, qualsiasi individuo che passa un certo periodo di tempo all'interno della zona in cui è presente la maledizione, comincia a manifestare dei poteri magici straordinari, chiamati Eredità, che sembrano svilupparsi naturalmente. Successivamente, se non vengono prese misure preventive, gli individui influenzati dalla maledizione cominciano a sperimentare un cambiamento sorprendente, che causa loro un indebolimento fisico o mentale (ognuno associato ad un certo tipo di eredità). Una volta contratta, è molto difficile liberarsi della Maledizione Rossa, e quelli che lo fanno devono rinunciare per sempre a vivere nella Costa Selvaggia.

La Costa Selvaggia è inoltre un giacimento naturale di due sostanze magiche, il vermeil e il cinnabryl, che possono essere usati nella creazione di oggetti particolari, che hanno effetti benefici sulla popolazione contagiata dalla maledizione. In effetti, la sostanza chiamata cinabryl e l'essenza di vermeil permettono di evitare o rallentare gli effetti collaterali della maledizione, consentendo invece all'individuo di beneficiare dei poteri sviluppati grazie ad essa. Coloro che riescono a sfruttare a proprio vantaggio le Eredità della maledizione e ad accrescere i propri poteri sono considerati superiori alle persone comuni e acquisiscono fama e rispetto: si tratta dei membri della casta degli Eredi.

Origini della Maledizione Rossa

Nessun mortale è a conoscenza delle esatte origini della Maledizione Rossa, così come è sfuggente la definizione della sua natura. Le teorie più comuni sulla sua creazione però sono tre, e ciascuna porta in sé il seme della verità ultima.

La caduta dei draghi

Molti secoli or sono, i draghi prosperavano e dominavano sia in cielo che in terra. Essi si riunivano periodicamente in grandi assemblee, dove decidevano il modo in cui avrebbero governato le loro terre e interagito con le altre razze. Essi vivevano in pace e in equilibrio, e grazie alla loro saggezza, anche i popoli che abitavano nelle regioni vicine prosperavano.

Tuttavia, un brutto giorno il seme della discordia germogliò tra i draghi, che cominciarono a farsi guerra a vicenda, per ragioni che si sono ormai perse tra le nebbie dei tempi. Il signore di tutti i draghi, rattristato dalla morte dei suoi figli e dall'assurdità del conflitto, fino ad allora aveva creduto che i draghi fossero superiori alle altre razze, e che non avrebbero mai commesso gli stessi errori dei mortali, ma dovette cedere all'evidenza dell'amara verità quando ormai era troppo tardi.

Dopo una lunga ricerca, il signore dei draghi riuscì finalmente a scoprire chi aveva scatenato la guerra, ma questo gli costò sacrifici e sangue. Infatti, dopo essere sceso sulla terra ed aver preso parte al conflitto, vagò in lungo e in largo per i domini dei draghi, lasciando dietro di sé una pioggia di sangue, il suo stesso sangue, fino a che non trovò il nascondiglio dello stregone mortale che aveva provocato la guerra, con le sue macchinazioni. La battaglia finale contro lo stregone costò al drago la sua vita, e con l'ultimo respiro che gli rimaneva, egli lanciò una terribile maledizione su tutta la zona che era stata ricoperta dal suo sangue. Così grande fu la sua maledizione e gli effetti devastanti di questa, che il drago venne accolto tra le schiere immortali e ascese ai cieli, e per questo motivo ora la maledizione è eterna.

Il vermeil è il sangue del drago ridotto in polvere, che viene sparso dal vento su tutte le terre che un tempo furono dominio della stirpe draconica. La maledizione fa sì che chiunque viva in quelle terre soffra e diventi una parodia deforme e grottesca di se stesso. Essa serve anche per attirare in quelle zone gli avidi e i bramosi di potere, conducendoli in una regione isolata dal resto del mondo, in cui questi meschini causeranno la propria distruzione con le loro stesse mani.

Gli aranea e i wallara

I wallara, da tutti conosciuti come camaleontidi o uomini camaleonte, un tempo prosperavano grazie alle proprie conoscenze superiori e alla saggezza dei loro capi. Discendenti diretti della stirpe draconica, i wallara si erano evoluti secondo forme umanoidi di dimensioni ben inferiori rispetto a quelle dei draghi, in modo da facilitare i rapporti con le altre razze mortali e diffondere anche a loro la saggezza draconica. Durante l'epoca più splendente del regno dei wallara, grandi invenzioni furono concepite, il livello di vita dei mortali che si associavano ai wallara si evolvettero enormemente, e i mortali conobbero un'epoca di pace e prosperità mai raggiunta, coi wallara a fare da tramite tra i draghi e i mortali.

Poi, improvvisamente apparvero gli aranea. Creature aracnoidi tanto malvage quanto intelligenti, iniziarono a condurre bizzarri esperimenti sui wallara presi prigionieri, finendo col creare un'epidemia che distrusse quasi completamente la razza wallara. Il patrono immortale dei camaleontidi però, signore di tutti i draghi, cercò di salvare i suoi figli minori,

ma gli aranea riuscirono ad alterare persino la sua magia, e alla fine la civiltà wallara crollò totalmente. I pochi superstiti regredirono all'età della pietra, e pur conservando una spiritualità ricca e un'elevata comprensione del mondo, il loro basso livello tecnologico li rese schiavi degli aranea.

La furia del Grande Drago per questo affronto fu terribile. Egli fece appello a tutta la sua potenza, e ricoprì la terra dei wallara con un velo di spessa magia, che avrebbe donato a qualsiasi individuo un potere magico naturale, grazie a cui resistere all'avanzata degli aranea e opporsi alle loro arti arcaiche. Tuttavia, gli immortali che proteggevano gli aranea interferirono nel processo, e l'incantamento venne alterato, rendendo il beneficio concesso dal Grande Drago una maledizione vera e propria; infatti, tutti quelli che acquisivano il potere magico, ne venivano inevitabilmente distorti.

Ma il Grande Drago non si diede per vinto, e portò avanti la sua battaglia contro il caos, in modi che i mortali non potrebbero mai immaginare, fino a che non riuscì ad escogitare un modo per aiutare tutti coloro che già erano segnati dalla maledizione degli aranea. Egli comprese che non poteva fare più nulla per contrastare gli effetti del suo stesso incantesimo, alterato da altri immortali, e così cercò invece di aiutare coloro che già erano stati contagiati dal potere. Estrasse quindi un osso dal suo corpo e lo sbriciolò dall'alto dei cieli, facendo cadere i suoi frammenti e il suo sangue sulla regione in cui la maledizione si era diffusa, dopo averle incantate con una potente magia. Il sangue sprigionato dalla ferita che si era aperto da solo divenne il vermeil, mentre i pezzi d'osso che caddero a terra si trasformarono in depositi di cinnabryl, la sostanza che può proteggere dagli effetti devastanti della Maledizione Rossa e consente alla benedizione del Grande Drago di agire in modo continuo.

Ora gli aranea sono una razza quasi estinta e odiata da tutti, lo spauracchio dei bambini prima del bacio della buona notte. E quei pochi che ancora si aggirano per le foreste più buie ed intricate, si nascondono alla vista dei mortali, ancora una volta graziati dagli dei e protetti dal Grande Drago.

Nimmur e gli uomini scorpione

Molti secoli fa, esseri metà uomo e metà scorpione si aggiravano per le regioni della Costa Selvaggia. Nelle loro peregrinazioni, giunsero all'estremo ovest della Costa Selvaggia, e fecero amicizia con l'antico popolo di Nimmur, gli antenati degli enduk (i minotauri alati), che viveva in quella regione. All'inizio gli uomini scorpione si dimostrarono amichevoli, persino utili alla comunità dei minotauri, ma ardeva in loro un chiaro e profondo amore per il caos, che non poteva conciliarsi con la natura rigida e pacifica degli enduk.

Un brutto giorno, essi si rivoltarono contro la buona gente di Nimmur e contro l'immortale che proteggevano entrambe le razze, Ixion, tradendo la fiducia degli enduk e della divinità. Ixion si infuriò talmente per il comportamento degli uomini scorpione, che lanciò su di loro una maledizione, rendendoli vulnerabili alla luce e al calore del sole, così che all'improvviso, moltissimi uomini scorpione diventarono vere e proprie torce viventi, e vennero consumati dal fuoco di Ixion. Dalle ceneri degli uomini scorpione consumati dalla fiamma divina nacque il vermeil, mentre il potere che gli uomini scorpione avevano ereditato dalle benedizioni di Ixion si dissipò tutt'intorno, nell'aria e nella terra, e si trasmise alle altre creature, che cominciarono a dar segni di poteri magici acquisiti naturalmente.

Le ceneri dei traditori volano ancora attraverso l'aere e contagiano tutti quelli che le respirano, donando loro il potere di Ixion e la sua maledizione, che può essere arrestata solo trovando le lacrime che Ixion pianse quando conobbe il tradimento dei suoi amati figli, e che, giunte sulla terra, diventano il cinnabryl.

La vera storia

Ognuna delle leggende esistenti sulla Maledizione Rossa racchiude una parte della verità, anche se ciascuna presa separatamente è incompleta e falsa. In effetti, la maledizione è composta da varie maledizioni e incantamenti, lanciati sulla zona nel corso di diversi secoli. Essa è il risultato di numerosi conflitti che occorsero 2500 anni or sono, durante un periodo turbolento in cui la magia fu la fonte di diverse catastrofi.

Intorno al 1500 PI, l'Impero di Nithia era all'apice della sua potenza. Fondato sulle sponde di un grande fiume che scorreva nel cuore dell'odierno Mondo Conosciuto, nella regione dell'attuale Ylaruam, Nithia fu la culla di una civiltà che rivaleggiò con quella del precedente Impero di Blackmoor. I faraoni, i sovrani di Nithia, costruirono imponenti piramidi come monumenti della loro potenza, e inviarono missioni di esplorazione in tutte le regioni circostanti, per espandere i confini del proprio dominio e trovare nuove risorse da sfruttare. Fu proprio una di queste missioni esplorative che raggiunse e scoprì la Costa Selvaggia intorno al 700 PI, fondando una nuova colonia dopo aver schiavizzato alcuni dei nativi, come d'abitudine. All'incirca in quello stesso periodo tuttavia, l'immortale Thanatos diede il via al suo piano per corrompere il cuore di Nithia e portare alla sua distruzione, e le sue macchinazioni portarono inevitabilmente al crollo di Nithia due secoli dopo, quando gli altri immortali, irritati e preoccupati dalle ricerche proibite e dalla superbia dei governanti nithiani, decisero di cancellare la civiltà nithiana dalla faccia del globo. Il processo che portò alla scomparsa di Nithia fu particolarmente veloce e implacabile, e nella Costa Selvaggia tutto avvenne nell'arco di una sola settimana.

Per evitare che chiunque potesse ricordare le nefandezze di Nithia, gli immortali crearono anche una maledizione nota come l'incantesimo dell'oblio. Questo potente incantamento influenzò tutte le creature viventi di Mystara, eliminando qualsiasi ricordo di Nithia e dei nithiani dalla loro mente, e distruggendo gran parte dei loro monumenti sparsi per il mondo; così, il maestoso impero di Nithia scomparve tra le nebbie del tempo, come se non fosse mai esistito. Tuttavia, nella Costa Selvaggia la distruzione non fu assoluta: alcune piramidi sopravvissero, a testimonianza dell'arte e delle conoscenze superiori dei loro costruttori, dei quali tuttavia la gente della costa non conservò memoria alcuna; a tutt'oggi, molti credono che quelle costruzioni siano antiche vestigia della civiltà wallara, anche se non riescono a spiegarsi come mai si trovino in quasi tutte le nazioni della Costa Selvaggia.

Poco prima del disastro, i potenti stregoni nithiani che governavano sulla Costa Selvaggia cercarono di rovesciare il trono, ed ordirono una cospirazione con cui sostituirsi al faraone. Per attuare i loro piani, questi maghi usarono i propri incantesimi per associare diversi poteri magici alle loro truppe, nella speranza di portare la guerra a Nithia, ed questi incantamenti finirono per diventare la base sulla quale vennero poi create le Eredità. Inoltre, sempre grazie alla magia e all'alchimia, questi stregoni alterarono il metallo comune, creando una sostanza magica nuova e particolarmente resistente, che poteva essere forgiata in oggetti diversi: il cinnabryl. Poi, proprio quando i cospiratori stavano per sferrare il loro attacco al faraone, l'ira degli immortali si abbatté su Nithia, e la civiltà nithiana venne cancellata.

Nel frattempo, gli uomini scorpione, che dalla Grande Desolazione erano stati costretti a migrare verso ovest dagli stessi nithiani, avevano cominciato a convivere con gli enduk di Nimmur. Fu proprio in questo periodo che essi si rivoltarono contro i loro alleati e li scacciarono dalla loro stessa terra; questi ultimi riuscirono a salvarsi dall'annientamento, solo perché furono aiutati dagli ee'aar, gli elfi alati, che li trasportarono oltre il mare, tra le montagne del Braccio degli Immor-

tali. Ixion, che fino a quel momento aveva protetto gli enduk e gli uomini scorpione, accolse le preghiere dei minotauri alati, e volle vendicarli, colpendo così gli uomini scorpione che lo avevano rinnegato con una maledizione duplice. Così, gli uomini scorpione della Costa Selvaggia divennero sorprendentemente vulnerabili alla luce di Ixion, cioè al sole, i cui raggi divennero insopportabili fino al punto da incenerirli. Molti uomini scorpione perirono in un guizzo di fiamma il giorno in cui furono colpiti dalla maledizione, e chi sopravvisse si rifugiò nelle caverne, nelle grotte e nei recessi più bui dei palazzi di Nimmur, aspettando la notte consolatrice. Da quel giorno, essi furono costretti ad evitare la luce del sole, e a vivere costantemente tra le ombre, maledicendo Ixion e i suoi seguaci. La seconda parte della maledizione del dio ricadde su tutta la Costa Selvaggia indistintamente, profetizzando che chiunque avesse cercato il potere sarebbe stato corrotto da esso, e la deformità del suo corpo avrebbe mostrato a tutti quanto fosse oscura l'anima. Benchè inizialmente diretta solo contro gli uomini scorpione, la maledizione finì col colpire tutti quanti gli abitanti della regione, e in special modo quei nithiani che erano stati magicamente alterati dai poteri degli stregoni avidi di potere, creando i primi Afflitti.

Infine, proprio nel periodo in cui i nithiani vivevano i loro ultimi giorni e gli uomini scorpione prendevano possesso del Nimmur con il tradimento, un altro conflitto coinvolgeva i maghi dell'Herath e i wallara. Contrariamente all'opinione comune degli abitanti della Costa Selvaggia, che credono che gli aranea si siano estinti oltre 3000 anni fa, e successivamente siano stati rimpiazzati dagli elfi e dai maghi che ora vivono nei boschi di Herath, il conflitto in questione fu combattuto proprio dai wallara e dagli aranea. I wallara infatti, a quel tempo dotati di grande saggezza e incredibili conoscenze magiche, avevano scoperto da tempo l'inganno degli aranea, che avevano cominciato a farsi passare per esseri umani o semi-umani e avevano occupato l'Herath, ma non avevano fatto nulla in proposito, poiché erano un popolo pacifico e riservato. Tuttavia, verso il 700 PI gli herathiani usarono alcuni prigionieri wallara per condurre aberranti esperimenti genetici, creando infine la razza dei shazak, una specie di lucertoloidi che divennero loro servi. La nazione wallara protestò con forza per questo abominio, e minacciò gli herathiani di rivelare il loro segreto alle civiltà vicine se avessero continuato coi loro orribili esperimenti. Sentendosi profondamente minacciati, gli aranea pensarono bene di mettere i wallara a tacere per sempre, e crearono una malattia magica con la quale contagiarono la nazione wallara, facendo dimenticare ai wallara tutto ciò che sapevano riguardo agli aranea. Sfortunatamente il virus funzionò sin troppo bene, e nei due secoli successivi, aveva ormai cancellato così tante conoscenze dalla mente dei wallara rimasti, che essi erano regrediti all'età della pietra. Ciò attirò infine l'attenzione del patrono dei camaleontidi, il Grande Drago, che interruppe la degenerazione dei wallara, lasciandoli fermi al loro attuale livello tecnologico primitivo. Quindi per vendetta, lanciò su tutta la regione un nuovo incantamento, spargendo il suo sangue sulla Costa Selvaggia, proprio nello stesso periodo in cui quella di Ixion veniva lanciata. Il sangue divenne il vermeil, e contribuì a confondere qualsiasi tipo di individuazione della magia nella Costa Selvaggia, colpendo quindi soprattutto i poteri degli herathiani, ed impedendo qualsiasi tipo di divinazione e di analisi dell'energia magica. Adirati oltre ogni modo, gli herathiani si unirono e contrattaccarono, e il Grande Drago non poté far nulla per fermarli, poiché molto debilitato in seguito agli sforzi per aiutare i wallara e stendere il vermeil sulla Costa Selvaggia. Così i maghi di Herath riuscirono a confinare tutte le maledizioni e gli effetti derivati dai loro esperimenti in una piccola zona ad oriente della Costa Selvaggia, nelle terre poi divenute famose come le Baronie Selvagge. Poiché le maledizioni rimasero confinate in quella regione, pochi al di fuori

delle Baronie ne erano a conoscenza, anche se di tanto in tanto qualche strana creatura deforme fuoriusciva da quelle terre bizzarre, dando prova di poteri inconsueti e terribili.

Poco si sapeva degli effetti delle maledizioni divine, fino a che recenti migrazioni portarono numerosi coloni ad insediarsi nella terra maledetta, attratti dalla presenza di giacimenti di minerali preziosi e dall'abbondanza delle terre non reclamate da alcuno. Così, la gente che fondò Los Guardianos (ovvero le Baronie Selvagge) si accorse dell'esistenza di uno strano effetto, che prese il nome di Maledizione Rossa, che gravava sulle loro teste, e cominciò a studiare e a sperimentare, scoprendo il cinnabryl, il vermeil e il famigerato e preziosissimo acciaio rosso. Poi, improvvisamente, durante l'ultima settimana del 1009 DI, la magia scomparve completamente e senza motivo³ da Mystara. Orde di goblinoidi razziarono e compirono saccheggi in lungo e in largo, specialmente nell'Herath, dove distrussero Belpheon, la capitale della magocrazia. Questi eventi distrussero la barriera mistica che gli aranea avevano intessuto intorno alle Baronie Selvagge per confinarvi la Maledizione Rossa, ed essa si sparse a macchia d'olio per tutta la Costa Selvaggia, quando la magia riprese a fluire nel mondo all'inizio del 1010 DI. Ora, tutta la regione è preda della maledizione, e le eredità si sono diffuse tra gli abitanti delle varie nazioni della costa, aprendo la zona ad un nuovo periodo di caos e turbolenza.

Quindi, i poteri conferiti dalle Eredità sono il risultato di certi incantamenti nithiani, mentre gli effetti deleteri della Maledizione Rossa sono stati causati dalla maledizione di Ixion e da quella del Grande Drago, che ora si estende su tutta la Costa Selvaggia.

Rimuovere la Maledizione Rossa

Se la Maledizione Rossa possa essere rimossa (del tutto o in parte) è in primo luogo una scelta individuale di ciascun DM. In alcuni casi, questo fine sarà lo scopo di un'intera campagna, mentre in altri la maledizione costituirà il background permanente e irrimovibile di tutto lo scenario di gioco. Lo scenario presentato finora per la Costa Selvaggia non è immutabile (come dimostrano anche i recenti fatti nella storia di Mystara), e spetta ad ogni DM decidere se sia possibile sfidare le maledizioni degli immortali e riuscire a disperderle.

Infatti, occorre ricordare che la Maledizione Rossa è una combinazione di tre incantamenti diversi. Di questi tre effetti, solo le Eredità e il cinnabryl sono stati creati dai mortali, mentre gli altri due effetti, quelli più dannosi, sono opera degli immortali; e dato che essi sono indivisibili, rimuovere solo una parte del problema non basta a risolverlo completamente. Se il DM lo consente, può permettere ai PG di annullare una parte della maledizione, e le eredità o il cinnabryl sarebbero gli elementi più probabili, vista la natura mortale di tale magia. Tuttavia, siccome si tratta degli effetti più vantaggiosi che concede la Maledizione Rossa, molte persone potrebbero opporsi a questo tentativo, senza contare che i PG dovrebbero risalire alla matrice nithiana dell'incantesimo, e dato che nessuno ricorda nulla dell'antica Nithia (e che gli unici a cui si può chiedere lume, ovvero gli immortali, sono assolutamente restii a rivelare informazioni sulla Nithia), l'impresa sarebbe a dir poco disperata.

Se il DM concede la possibilità di eliminare per sempre la Maledizione Rossa dalla Costa Selvaggia, quest'impresa dovrebbe essere portata a termine nel corso di una campagna che impegnasse l'intera vita di un gruppo di personaggi intra-

³ La cosiddetta Settimana Senza Magia fu diretta conseguenza degli eventi descritti nel modulo *Wrath of the Immortals*, che portarono ad uno scontro fra gli immortali e all'affondamento del continente alphatiano.

prendenti e disposti a correre diversi rischi nella loro ricerca, per riuscire a scoprire tutta la verità sui tre episodi che hanno determinato il formarsi della maledizione. Per questo sarebbe utile parlare con molti degli Eredi della Costa Selvaggia, poiché essi possiedono molte informazioni preziose riguardanti la fonte del loro potere, anche se non saranno sempre propensi a renderle disponibili, specialmente ad un gruppo di persone che dichiara apertamente di voler annullare ciò che rende gli Eredi così superiori al resto dei mortali. Infine, per rimuovere completamente la maledizione, il gruppo dovrà per forza ottenere l'aiuto di uno o più immortali (come Ixion e il Grande Drago), poiché solo una magia immortale può contrastarne un'altra di eguale potenza; inutile dire che anche questa condizione sarà assai improbabile da soddisfare in una vita sola.

Inoltre, è molto probabile che nel loro tentativo di annullare la Maledizione Rossa i personaggi si imbattano negli herathiani, i quali saranno disposti a tutto pur di proteggere i loro segreti. I personaggi hanno bisogno dell'aiuto degli aranea se vogliono sperare di comprendere e distruggere la magia che soggioga gli abitanti della Costa Selvaggia, ma va da sé che per convincere gli herathiani a rivelare i loro più oscuri segreti e cooperare con gli immortali patroni dei loro nemici, i personaggi dovranno probabilmente vendere l'anima, o agire al fine di cambiare profondamente la cultura aranea, basata sul sospetto e l'inganno.

Anche la cooperazione dei wallara è necessaria, ma è legata alle conoscenze perdute a causa dell'incantesimo scagliato contro di loro dagli aranea. Quindi i personaggi dovrebbero prima riportare la cultura wallara agli antichi splendori, facendo ritornare la memoria al popolo dei camaleontidi, e anche questa è un'impresa epica che richiederà decenni di tempo e molta perseveranza.

Come ultima variante, anche se non si potesse eliminare del tutto la Maledizione Rossa, potrebbe essere possibile confinarne gli effetti all'interno di una zona limitata, come era accaduto all'inizio nell'area delle Baronie Selvagge. Questo naturalmente richiederà l'aiuto della magia herathiana, che già in passato fu in grado di arginare l'espansione della maledizione, ma anche in questo caso non sarà facile convincere gli herathiani ad intervenire scoprendo troppi dei loro segreti.

Per concludere, si può dire che eliminare o restringere gli effetti della Maledizione Rossa sarà comunque un'impresa epica ed estremamente lunga, che potrebbe anche richiedere più di una generazione per essere portata a termine. Un evento del genere condurrà sicuramente coloro che saranno in grado di realizzarlo sulla strada dell'immortalità, e una volta ascisi alle sfere celesti, i personaggi avranno finalmente la possibilità di finire il lavoro iniziato. Il problema è arduo e di difficile soluzione, ma è proprio risolvendo questioni come questa che si dà vita alle leggende.

Le Sostanze Magiche

La Costa Selvaggia, causa della Maledizione Rossa, è una zona in cui è possibile trovare varie sostanze magiche e sconosciute. Le due sostanze più importanti di cui la regione è ricca sono il vermeil e il cinnabryl. Entrambe sono molto utili per controbattere o sfruttare gli effetti della Maledizione Rossa, poiché da esse si ricavano l'essenza cremisi, l'acciaio rosso, i semi d'acciaio e la polvere da fumo.

Tab. 3.1 – Sostanze Magiche della Costa Selvaggia

Tipo di sostanza	Costo
Cinnabryl	1 m.o. per oncia
Cinnabryl, amuleto (8 once)	12 m.o.
Cinnabryl, talismano (16 on.)	32 m.o.
Essenza cremisi	200 m.o.
Metallo rosso	2 m.a. per oncia
Polvere da fumo	1 m.o. per oncia
Semi d'acciaio	1 m.a. per oncia
Vermeil	1 m.a. per oncia

VERMEIL

La manifestazione più lampante della maledizione è il *vermeil* (anche chiamato “sangue di drago”), una polvere rossastra insolubile che si trova dappertutto nell'aria e sul suolo della Costa Selvaggia. La sostanza irradia un'aura magica, e dato che è onnipresente nella regione, essa rende incantesimi che individuano la magia totalmente inutili, dato che ogni cosa che rimane nella zona per un giorno finisce con l'irradiare un'emanazione magica se controllata con questi incantesimi. Proprio a causa dell'onnipresenza del vermeil, qualsiasi oggetto prodotto nella Costa risulta irradiare un'aura magica se esaminato con incantesimi appositi.

Il vermeil luccica debolmente al buio, anche se non abbastanza da illuminare, a meno che non ve ne siano grandi quantità. La presenza di questo materiale nell'aria causa strani effetti durante la notte, come correnti di vento luminose o intere distese che irradiano una spettrale aura rossastra.

Inoltre, il vermeil viene ingerito automaticamente da tutti gli abitanti della Costa sia mangiando che respirando, e sono in molti ad incolpare la sostanza per gli effetti della Maledizione Rossa, indicando coloro che subiscono gli effetti devastanti della malattia come persone “sotto l'effetto del vermeil” o “infette”.

Tuttavia, il vermeil di per se non ha alcun effetto deleterio sull'organismo, né possiede altre proprietà a parte la sua innata aura magica. Esso è però una componente fondamentale nel processo di creazione dell'essenza cremisi e della polvere da fumo, ed è utilizzato spesso dagli incantatori per produrre polveri a cui associare effetti magici di ogni tipo; utilizzare vermeil garantisce un bonus di +1 alla prova di *Alchimia* per fabbricare qualsiasi tipo di polvere magica.

CINNABRYL

Il *cinnabryl* è un metallo raro, lucido e con una debole luminescenza. La sua superficie è liscia e sembra quasi scivolosa al tatto, lasciando una leggera patina rossastra sulla pelle quando viene posto a contatto con essa (proprio come il rame lascia una traccia verdastra se portato a lungo). Il cinnabryl non è un materiale resistente e può essere facilmente modellato con un martello; la sua densità è simile a quella dell'oro ed è il doppio di quella dell'acciaio.

Quando viene indossato a contatto con la pelle, il cinnabryl protegge l'individuo dagli effetti dannosi della Maledizione Rossa. Le persone più abbienti nella Costa Selvaggia di solito indossano gioielli di cinnabryl proprio per proteggersi dalla devastazione fisica arrecata dalla maledizione. Un oggetto protettivo fatto di cinnabryl solitamente viene chiamato “amuleto”, mentre un “talismano” è un amuleto costruito appositamente per contenere essenza cremisi (un'altra sostanza particolare, vedi sotto). Tuttavia, il cinnabryl non è eterno, e dopo un certo tempo che lo si indossa, qualsiasi oggetto in cinnabryl comincia a deteriorarsi e lentamente perde le sue proprietà benefiche, fino a che non può più arrestare il decorso della maledizione; a quel punto subisce una trasformazione definitiva, e diventa acciaio rosso (vedi sotto).

Man mano che il cinnabryl si deteriora, il suo peso diminuisce, e qualsiasi gioielliere o alchimista è quindi in grado di

determinare quanto ancora un oggetto in cinnabryl può mantenere le sue proprietà protettive in base al suo peso attuale. Per questo motivo, il cinnabryl deve essere costantemente sostituito, e questa sua caratteristica contribuisce a renderlo il materiale più prezioso e ricercato di tutta la Costa Selvaggia, insieme all'acciaio rosso.

Il cinnabryl tuttavia, ha effetti devastanti fuori dalla Costa Selvaggia, dove il suo potere non è bilanciato dalla presenza di vermeil nell'aria e nel corpo delle persone. Infatti, fuori dalla Costa il cinnabryl risulta velenoso, e causa la perdita di 1 punto di Costituzione al giorno, fino a che si continua ad indossarlo o esso stesso non si esaurisce. Il cinnabryl completamente deteriorato però (ovvero l'acciaio rosso), non ha effetti deleteri sulle persone.

Il cinnabryl si può trovare in moltissimi depositi naturali nella Costa Selvaggia, ma è sconosciuto e introvabile altrove. Questi giacimenti sono formati da ammassi di pepite rotonde incastrati nell'argilla rossa, e spesso vicino si trovano anche depositi di semi d'acciaio (vedi sotto).

Ciò che nessuno sa, è che il cinnabryl si riproduce fintanto che rimane all'interno dell'argilla rossa, poiché i nithiani lo crearono con l'intento di farne un materiale magico inesauribile. Il processo di riproduzione è molto lento comunque, e dato che i giacimenti vengono sfruttati fino all'esaurimento, questo può impedire al cinnabryl di ricrescere, che rischia perciò di sparire un giorno dall'intera Costa Selvaggia.

ACCIAIO ROSSO

Quando gli effetti protettivi del cinnabryl si esauriscono, la sostanza che resta è l'*acciaio rosso*. Si tratta di un metallo rosso scuro estremamente leggero, che non luccica come il vermeil o il cinnabryl. L'acciaio rosso è duro senza essere friabile, risulta affilato e pesa la metà dell'acciaio normale, il metallo ideale con cui fabbricare armi di ogni tipo.

La magia che permea l'acciaio rosso lo rende anche un materiale molto più ricettivo degli altri per quanto riguarda l'incantamento: oggetti magici fatti di acciaio rosso concedono un bonus di +1 alla prova di *Forgiatura magica* per incantarli (e per questo esso viene sovente usato per creare armi, armature e oggetti vari dagli incantatori della Costa Selvaggia). Inoltre, qualsiasi armatura in acciaio rosso incantata permanentemente con un *camuffamento* o un simile incantesimo di metamorfosi è in grado di adattarsi automaticamente alla forma e alle dimensioni di chi la indossa. Infine, un'arma fatta di metallo rosso è in grado di danneggiare anche tutte quelle creature normalmente immuni alle armi normali e feribili solo con armi +1. Tutte queste particolarità rendono l'acciaio rosso un metallo estremamente ricercato in qualsiasi parte del mondo, e alcune nazioni delle Baronie Selvagge esportano l'acciaio rosso facendo enormi affari, anche se il grosso delle riserve di acciaio rosso rimane all'interno della Costa Selvaggia, grazie agli sforzi degli Eredi.

ESSENZA CREMISI

Questa sostanza è una pozione che dona nuove Eredità a chi la beve. In molti casi, il potere acquisito è temporaneo (può essere usato solo 3 volte entro le 24 ore successive) e casuale (si sceglie a caso tirando sulla Tabella 3.2), e la prima volta che si usa il potere, l'individuo deve effettuare anche un TS Corpo o soffrire gli effetti deleteri del potere fino a quando non si esaurisce. Alcuni individui tuttavia (gli Eredi), riescono a controllare eredità multiple e usano l'essenza cremisi per acquisire permanentemente questi poteri.

L'*essenza cremisi* è un liquido creato mescolando il vermeil ad altre sostanze alchemiche. Una volta che è stata preparata, la pozione si incastra in un talismano di cinnabryl (un pendaglio o un bracciale) costruito appositamente per tenere la fiala a contatto con la pelle nascondendola alla vista.

Quando ha assorbito abbastanza radiazioni dal cinnabryl, l'essenza emette una debole luminescenza rossastra, che indica al suo possessore che è giunto il momento di berla. Se viene bevuta prima del tempo, colui che la ingurgita deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimanere debole e indifeso, in preda a febbre e delirio, per le successive 2d4 ore. La creazione dell'essenza cremisi richiede due mesi di tempo se la fabbrica un Erede, mentre qualunque altro individuo può crearla in 6 mesi.

SEMI D'ACCIAIO

I *semi d'acciaio* sono una sostanza granulosa, di colore rosso argenteo, che si trova normalmente in piccole quantità nei pressi di giacimenti di cinnabryl; l'unica grande miniera di semi d'acciaio costruita finora si trova a Smokestone City, nella Contea di Cimarron (Baronie Selvagge). Saggi e alchimisti speculano che si tratti di cinnabryl completamente deteriorato e privato del suo potere magico prima che venga estratto. Tuttavia, questi saggi non sono ancora riusciti a spiegarsi come abbia fatto il cinnabryl a deteriorarsi, poiché il processo appare estremamente diverso da quello che dà luogo all'acciaio rosso.

I semi d'acciaio sono duri ma leggermente friabili, e irradiano un'aura magica allo stesso modo del vermeil, anche se non luccicano. I semi d'acciaio sono come l'acciaio rosso cristallizzato, e per la loro natura non possono essere modellati per creare armi o altri oggetti, come accade nel caso dell'acciaio rosso. Tuttavia, i semi d'acciaio sono la sostanza principale che permette di produrre la polvere da fumo.

POLVERE DA FUMO

La Costa Selvaggia è l'unico luogo in cui è possibile fabbricare la *polvere da fumo*, combinando il vermeil con una specifica quantità di semi d'acciaio triturati. Solamente i conoscitori più esperti del processo (dotati dell'abilità generale *Fabbricare esplosivi*) possono produrla, ed essa mantiene le sue proprietà solo finché si trova all'interno della Costa Selvaggia, diventando un materiale totalmente inerte al suo esterno, proprio per la mancanza di vermeil nell'atmosfera circostante. Questo ha contribuito alla creazione e diffusione in varie parti della regione di armi da fuoco, che sono invece del tutto sconosciute nelle altre parti di Mystara. Il regno di Renardie e la contea di Cimarron sono i maggiori produttori di polvere della Costa.

Occorre infine notare che l'uso di polvere da fumo accelera il processo di deperimento del cinnabryl indossato dagli Eredi, con effetti che possono risultare devastanti (v. sezione su *Deperimento del cinnabryl*).

Effetti della Maledizione Rossa

I tre effetti della Maledizione Rossa (Eredità, Perdita e Cambiamento) vengono descritti di seguito. Occorre notare tuttavia, che solo gli esseri con intelligenza superiore a 3 punti riescono ad acquisire le Eredità, anche se in alcuni rari casi esiste prova di animali comuni con poteri magici sorprendenti, mentre è certo che la stragrande maggioranza degli animali della Costa Selvaggia mostra tracce del Cambiamento.

Vantaggi: le Eredità

L'unico effetto benefico della Maledizione Rossa è dato dalle Eredità. Tuttavia, poiché ogni potere è sempre accompagnato da un effetto deleterio o distorcente, la gente della Costa Selvaggia non considera mai un vantaggio l'acquisizione di un'Eredità, ma sempre come una parte della maledizione. Lo stesso termine che designa questi poteri si ri-

ferisce all'eredità che la regione lascia a ogni suo abitante, poiché ogni potere è un lascito della Maledizione Rossa.

L'Eredità è il primo effetto della maledizione a manifestarsi. Essa consiste in un potere magico che può essere usato automaticamente semplicemente concentrandosi, anche se non più di 3 volte al giorno. La maggior parte delle Eredità è di diretto beneficio al loro possessore, mentre altre possono aiutare indirettamente o ostacolare direttamente terzi. Le uniche razze di esseri che non riescono ad acquisire questi poteri (anche se rischiano come le altre di subirne gli effetti deleteri) sono gli aranea, gli ee'ar, gli enduk e i wallara; tutte le altre sono potenziali ricettori dei poteri delle Eredità.

Svantaggi: Perdita e Cambiamento

Una volta che un individuo acquisisce un'Eredità, egli comincia a perdere punti da una determinata caratteristica (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione o Carisma), che solitamente è l'opposto rispetto alla natura del potere guadagnato (ad esempio l'Eredità della Forza fa perdere punti di Intelligenza). Il numero di punti persi è variabile e si determina tirando 2d4, anche se indossare il cinnabryl previene questa perdita (vedi sotto).

Inoltre, l'individuo subisce un secondo effetto deleterio, che nella maggior parte dei casi si manifesta sotto forma di una deformazione fisica (ad esempio, l'Eredità dell'Armatura fa crescere una serie di orribili scaglie su tutta la pelle).

Un individuo che soffra sia della perdita di punti caratteristica che della deformazione fisica viene indicato col termine spregiativo di "Afflitto".

Effetto Secondario: Colorito della carnagione

Coloro che vivono nelle terre maledette acquisiscono gradualmente una tinta rossastra sulla propria pelle e sui peli del corpo. Per umani e umanoidi in genere, questo arrossamento ha inizio durante l'età della pubertà per coloro che vivono nelle Baronie Selvagge (più a lungo esposte agli effetti della maledizione), mentre per gli abitanti delle altre zone l'arrossamento appare dalla maturità in avanti. Le razze lucertoloidi e rettili, e gli uomini tartaruga manifestano l'arrossamento lungo bordo delle loro scaglie, mentre le razze pelose come i lupin o i rakasta prendono un colorito rosso sulla punta dei peli. Gli esseri alati infine, come gli ee'ar e gli enduk, mostrano i segni della Maledizione Rossa sul bordo delle loro piume.

Se l'individuo vive abbastanza a lungo, questo effetto finisce col farlo apparire totalmente rosso. Infatti, dopo un iniziale arrossamento superficiale, il colore si evolve in una tinta più scura e profonda, che sembra ricoprire tutta la pelle e i peli del corpo del soggetto. Anche in questo caso, l'esatto ritmo di progressione del cambiamento varia asseconda della razza presa in esame: per gli esseri più longevi (come ee'ar, elfi, enduk e nani) può richiedere decenni, e non include mai l'arrossamento dei peli, mentre per gli altri (umani, umanoidi, turtle, lupin, rakasta e lucertoloidi) può bastare qualche anno, anche se a volte il cambiamento interessa solo i capelli o solo la pelle. I wallara sono gli unici che non manifestano alcun segno di colorazione dovuto alla Maledizione Rossa. Gli abitanti delle Baronie Selvagge cominciano a risentire della colorazione già da adolescenti, e il processo continua rapidamente, facendo acquisire alla loro pelle un caratteristico colorito rosso ramato, mentre i capelli rimangono neri, con riflessi rossastri come di sangue rappreso.

L'acquisizione delle Eredità accelera il processo di arrossamento, che diventa quindi un indicatore di quanto una persona è in grado di padroneggiare le Eredità. Inoltre, ogni persona che acquisisce un'Eredità comincia ad irradiare una debole aura magica, che reagisce a qualsiasi tentativo di indivi-

duazione tramite appositi incantesimi; più numerosi sono i poteri acquisiti, e maggiore sarà l'irradiazione magica.

Personaggi non nativi delle terre maledette iniziano a sperimentare l'arrossamento della pelle dalla prima volta che manifestano un'Eredità, e questo effetto è un sintomo rivelatore del potere acquisito. I non nativi non si colorano mai completamente tuttavia, anche se riescono a diventare degli Eredi e a padroneggiare più di un'Eredità.

Manifestazione degli Effetti

Per le persone non protette dal cinnabryl, gli effetti della Maledizione Rossa si manifestano nel modo seguente. I nativi della Costa subiscono l'arrossamento della pelle e dei peli come prima conseguenza della malattia, arrossamento che ha inizio già nella pubertà, in particolare per coloro che vivono nella zona delle Baronie Selvagge. Una volta raggiunta la maturità, la maggioranza delle persone sviluppa un'Eredità, che, nonostante i discorsi filosofici e le teorie dei saggi, si manifesta in modo assolutamente casuale, anche se è vero che alcune Eredità sono più comuni all'interno di certe zone (esistono addirittura alcuni villaggi in cui tutti gli abitanti possiedono lo stesso potere), e che chi vuole ottenere Eredità multiple di solito acquista poteri collegati tra loro. Per determinare quale Eredità un individuo acquisirà rimanendo nella Costa Selvaggia, occorre tirare 1d20 sulla Tabella 3.2 in base alla regione di appartenenza del personaggio.

Anche coloro che attraversano una zona maledetta dopo aver raggiunto l'età della maturità acquistano un'Eredità, a meno che non appartengano ad una razza che non può acquisire Eredità in alcun modo (aranea, ee'ar, enduk e wallara), oppure che non siano forestieri, persone non cresciute nella Costa Selvaggia. Gli stranieri sono completamente immuni agli effetti della maledizione per un numero complessivo di giorni pari al proprio punteggio di Costituzione, ma al termine di questo periodo, essi cadono vittima della maledizione e acquisiscono un'Eredità (tirare 1d20 sulla Tabella 3.2 per determinare il potere casualmente, come descritto sopra).

Questo lasso di tempo iniziale (della durata di 1d4 +5 giorni) in cui l'Eredità si manifesta viene chiamato "Periodo di Grazia", durante il quale si assiste ad un progressivo arrossamento di pelle e peli, si avverte un formicolio eccessivo alle estremità degli arti e il soggetto è preda di un costante senso di euforia e potere. Durante il Periodo di Grazia, l'individuo può attivare il suo potere speciale una volta al giorno, semplicemente con la forza di volontà, oppure si attiva automaticamente in momenti di forte stress, specie all'inizio, quando non si riesce a padroneggiare ancora del tutto il potere. I nativi della Costa conoscono bene questi sintomi e sanno riconoscere il loro significato, e cercano di procurarsi immediatamente del cinnabryl, per arrestare gli effetti degeneranti della Maledizione Rossa prima che sopraggiunga il Periodo della Perdita (vedi sotto). Gli stranieri invece si troveranno molto spaesati, e dovranno per forza consultare i nativi per capire cosa sta succedendo loro.

Trascorso il Periodo di Grazia, l'individuo ottiene il pieno controllo della sua Eredità, che può essere ora attivata tre volte al giorno. Questo momento segna l'inizio del cosiddetto "Periodo della Perdita", che dura altri 2d4 giorni, durante ciascuno dei quali il soggetto viene consumato dal potere acquisito e perde 1 punto dell'abilità corrispondente all'Eredità. Se una delle abilità si riduce a zero, il personaggio è stato completamente devastato dalla maledizione e muore; un punteggio di Carisma pari a zero indica invece che il personaggio è diventato apatico, privo di stimoli e che il suo corpo è ormai una parodia deforme del suo aspetto precedente.

Per finire, dopo il Periodo della Perdita inizia il "Periodo del Cambiamento", che dura 1d4 +4 giorni, durante i quali si manifestano chiaramente i segni fisici della Maledizione Ros-

sa. Nella maggior parte dei casi, il corpo del soggetto viene alterato e il cambiamento dipende dall'Eredità associata all'individuo (esso viene sempre menzionato nella descrizione di ciascuna Eredità). Nel caso il potere non causi un deterioramento fisico, qualsiasi altro tipo di cambiamento che causi nel soggetto ha luogo durante questo periodo.

Quelle razze che non acquisiscono Eredità non sono però immuni agli effetti della Maledizione Rossa, e anzi passano attraverso i tre periodi sopraccitati proprio come qualsiasi altro essere. Il DM deve decidere quale Eredità avrebbero acquisito solo a fine teorico, in modo da sapere quale caratteristica viene ridotta e quale cambiamento subisce la vittima.

Gli individui che passano attraverso i tre stadi senza riuscire a fermare il processo e che subiscono la degenerazione corporea vengono chiamati "Afflitti", orrendi mutanti disprezzati e spesso scacciati o uccisi dalle altre persone, la cui unica speranza di una vita normale rimane il cinnabryl.

Il Cinnabryl, l'Unica Protezione

Dal momento che l'Eredità si manifesta per la prima volta, l'individuo ha pochi giorni per ottenere un amuleto di cinnabryl in modo da fermare gli effetti deleteri della maledizione. L'amuleto deve rimanere in contatto diretto con l'individuo, e può essere separato dalla nuda pelle al massimo da un sottile strato di tessuto (come una camicia o una tunica). Coloro che non riescono ad ottenere del cinnabryl vengono lentamente devastati dalla maledizione, perdendo prima punti caratteristica e poi subendo una mutazione fisica, come descritto nel paragrafo precedente.

Se un personaggio indossa il cinnabryl durante il Periodo di Grazia, l'unico effetto deleterio è la perdita permanente di 1 punto della caratteristica associata all'Eredità acquisita, riducendo il Periodo della Perdita ad un solo giorno. Inoltre, se l'individuo indossa il cinnabryl sin dal Periodo di Grazia, egli non subisce alcuna alterazione fisica, poiché il Periodo del Cambiamento non ha effettivamente luogo.

Il cinnabryl può anche servire per contrastare gli effetti dannosi che sono già in corso o che sono sopraggiunti da tempo. Se un individuo inizia ad indossare il cinnabryl dopo il primo giorno del Periodo della Perdita, qualsiasi ulteriore riduzione dei punti di caratteristica viene interrotta, e il processo invertito: il personaggio riacquista 1 punto caratteristica per ogni giorno successivo, fino a che non ritorna ad un valore di 1 punto inferiore al punteggio originale; 1 punto caratteristica si perde permanentemente, indipendentemente dal momento in cui si comincia ad usare il cinnabryl.

Infine, se un soggetto utilizza il cinnabryl solo a partire dal Periodo del Cambiamento, la trasformazione si interrompe immediatamente e si inverte. L'individuo torna alla sua forma naturale dopo 1d6 +4 giorni, e il processo di trasformazione inversa è sempre lento e doloroso.

Se tuttavia il personaggio smette di indossare il cinnabryl anche solo per breve tempo, la maledizione riprende nuovamente il suo corso, ricominciando dall'inizio, solo che questa volta il Periodo di Grazia dura 1 giorno soltanto, dopo di che iniziano contemporaneamente il Periodo della Perdita e quello del Cambiamento, che fanno perdere 8 punti caratteristica all'individuo in capo a 8 giorni. Se la caratteristica designata scende a zero, la vittima soccombe alla maledizione e muore, viceversa resta in vita, ma diventa un essere deforme e orribile a vedersi. Come al solito, questi effetti possono essere interrotti se il personaggio rimedia dell'altro cinnabryl da indossare, che arresta immediatamente il Cambiamento e la Perdita. Tuttavia, in questo caso prima che gli effetti vengano invertiti c'è un periodo di stasi che dura 2d4 giorni, al termine del quale l'individuo comincia a tornare normale e gli effetti deleteri della Perdita e del Cambiamento spariscono dopo 2d4 +6 giorni (si recupera 1 punto caratteristica al giorno).

Se la vittima non riesce a procurarsi del cinnabryl prima che il Periodo del Cambiamento sia terminato, allora diventa un Afflitto vero e proprio, e solo attraverso misure particolari potrà riprendersi dallo stato di disgrazia in cui è caduta.

Da questo si evince che chiunque sia dotato di buon senso realizza quanto sia importante possedere ed indossare cinnabryl per contrastare gli effetti della Maledizione Rossa, non appena si manifestino i primi sintomi, e ciò rende il cinnabryl il materiale più prezioso e richiesto nella Costa Selvaggia. La maggior parte delle persone indossa amuleti di cinnabryl o gioielli fatti di cinnabryl, mentre gli Eredi utilizzano talismani di cinnabryl, ovvero amuleti che contengono essenza cremisi, indispensabile a questi personaggi per padroneggiare Eredità diverse e numerose.

Chiunque sia stato contagiato dalla Maledizione Rossa, acquisendo un'Eredità e soffrendo la perdita di un punto di caratteristica, ma evitando ulteriori effetti grazie all'uso del cinnabryl, viene definito "Contaminato" dalla gente comune, mentre gli Eredi usano il termine "Equilibrato".

Esaurimento del Cinnabryl

Quando il cinnabryl viene indossato, le sue proprietà magiche si esauriscono lentamente, dovendo agire per controbalanciare l'effetto della Maledizione Rossa sull'individuo che lo indossa. In una settimana si deteriorano 25 grammi (0,5 monete) di cinnabryl, e in base al peso dell'oggetto in questione si può dunque stabilire per quanto tempo un amuleto di cinnabryl sarà in grado di proteggere il suo possessore dagli effetti della maledizione (ad esempio, una collana di cinnabryl del peso di 200 grammi si consumerà in 8 settimane, ovvero 2 mesi). Non importa il numero di oggetti indossati, ma il peso totale del cinnabryl: quindi, anche se un individuo indossasse due bracciali di cinnabryl del peso di 200 grammi ciascuno, sarebbe comunque protetto al massimo per 16 settimane; se dopo 4 settimane si togliesse i braccialetti, entrambi avrebbero ancora abbastanza cinnabryl per arrestare gli effetti della maledizione per 12 settimane (6 settimane ciascuno). Solitamente, gli abitanti della Costa che si possono permettere il cinnabryl non indossano mai più di un amuleto alla volta, e di solito si tratta di un oggetto che può proteggere per un periodo minimo di 8 settimane (questo è lo standard degli amuleti che vengono comunemente prodotti, anche se è possibile commissionarne di diverse quantità).

Occorre notare che il peso sopra menzionato si riferisce al cinnabryl non completamente deteriorato. Infatti, il peso del materiale diminuisce man mano che il suo potere svanisce, come già esposto nel paragrafo precedente, e in base al rapporto tra la massa e il peso attuale, gli esperti della Maledizione Rossa (gioiellieri, alchimisti, saggi, e qualche mercante e fabbro) sono in grado di determinare quanto tempo durerà ancora la protezione offerta da un oggetto sconosciuto.

L'utilizzo di polvere da fumo vicino al cinnabryl aumenta improvvisamente il grado di deterioramento della sostanza, ma solo se essa viene in quel momento indossata da un Erede, a causa del peculiare rapporto esistente tra il cinnabryl e il corpo di ogni Erede, alterato dalla presenza di numerose Eredità e di potenti forze magiche. Come già menzionato, l'esplosione di polvere da fumo entro un metro da un Erede causa il deterioramento istantaneo di una quantità di cinnabryl sufficiente per una settimana. Non importa la quantità di polvere da fumo impiegata, anche se il minimo quantitativo perché abbia questo tipo di effetto deve essere quello necessario per azionare la detonazione di una pistola a ruota.

Se il personaggio non ha indossato cinnabryl sufficiente per almeno una settimana, la quantità indossata si deteriora completamente, e i giorni di avanzo (tra la settimana distrutta e i giorni effettivi rimasti) vengono conteggiati come se fossero

parte del Periodo della Perdita e del Cambiamento, che hanno luogo istantaneamente. Proprio per evitare questi effetti spiacevoli, tutti gli Eredi cercano sempre di portare indosso almeno 25 grammi (un'oncia) di cinnabryl.

Esempio: Ramirez, membro dell'Ordine del Rubino con l'Eredità del Potere Combattivo, indossa un amuleto che lo protegge dagli effetti della maledizione ancora per 5 giorni. Improvvisamente coinvolto in una rissa, si trova troppo vicino ad un individuo che estrae la pistola e fa fuoco contro un avversario. L'esplosione purtroppo influenza il suo cinnabryl, che si deteriora tutto all'istante, e inoltre Ramirez cade vittima del Periodo della Perdita e del Cambiamento, e viene considerato come se avesse già passato 2 giorni in questo stato (la settimana persa a causa dello scoppio, meno i 5 giorni rimasti nell'amuleto). Egli quindi perde immediatamente 2 punti di Intelligenza, e il suo corpo comincia a mostrare segni improvvisi dell'afflizione legata al Potere Combattivo: quando attiva la sua Eredità, il suo braccio destro si trasforma in una spada e rimarrà tale per le prossime 2d4 ore, anche se non causerà danni oltre il periodo di attivazione dell'Eredità (sarà semplicemente un'appendice inutilizzabile).

Riprendersi dagli Effetti Deleterii

Alcuni individui diventano "Afflitti" sia perché non hanno mai indossato cinnabryl, sia perché hanno smesso di indossarlo e hanno completato il Periodo della Perdita e quello del Cambiamento senza curarsi in tempo. In questo caso è difficile rimediare agli effetti della Maledizione Rossa, e l'unico metodo implica l'uso di cinnabryl e della magia.

Dapprima è necessario usare uno *scaccia maledizioni* sulla vittima: l'incantesimo non fa altro che rendere possibile l'uso del cinnabryl per invertire l'effetto devastante, ma il cinnabryl deve essere indossato immediatamente dopo aver ricevuto l'incantesimo. Durante la prima settimana dall'inizio del processo di guarigione non accade nulla, anche se il cinnabryl si deteriora normalmente: alla fine della settimana però, la vittima recupera un punto di caratteristica tra quelli persi, e continua a recuperarne altri al ritmo di uno ogni 3 giorni successivi, finché continua ad indossare il cinnabryl.

Una volta recuperati tutti i punti di caratteristica, la vittima deve ricevere un nuovo *scaccia maledizioni*: questa volta l'incantesimo ha lo scopo di annullare qualsiasi effetto deleterio, fisico e mentale, che la maledizione abbia lasciato sull'individuo. In seguito all'incantesimo, il personaggio deve effettuare un TS Corpo: se fallisce non potrà cambiare la sua condizione attuale, e soffrirà per sempre gli effetti del cambiamento; viceversa, l'individuo tornerà al suo aspetto originale in 2d4 settimane, purché continui ad indossare il cinnabryl. Questo processo è lungo e doloroso, e causa 1d4 danni al giorno, cosicché spesso le capacità rigenerative giornaliere dei tessuti degli esseri comuni vengono annullate, e l'individuo abbisogna anzi di cure magiche per riprendersi.

Una Cura Possibile?

Il cinnabryl è in grado di proteggere le persone dagli effetti devastanti della Maledizione Rossa e anche di invertire questi effetti, ma non può eliminare la maledizione. In effetti, non esiste attualmente una cura che contrasti totalmente la Maledizione Rossa, che può essere solo prevenuta o arginata con un trattamento continuo a base di cinnabryl. L'unica vera soluzione sarebbe quella di lasciare la Costa Selvaggia per sempre, evitando quindi di cadere vittime della maledizione.

Abbandonare la Costa Selvaggia

È pericoloso andarsene dalla Costa Selvaggia per coloro che sono vittime della Maledizione Rossa. In fatti, una volta lasciata la zona in cui è attivo il vermeil, l'individuo non risente di alcun effetto secondario per un numero di giorni pari alla sua Costituzione; tuttavia, al termine di questo periodo, l'individuo perde improvvisamente qualsiasi Eredità possedesse. In tal caso, tutte le Eredità si attivano automaticamente senza controllo (una dopo l'altra, senza sovrapporsi), e ognuna col massimo effetto e con la massima durata possibile, fino a che il suo corpo espelle tutta l'energia magica accumulata e si purifica. Al termine di questo processo, il personaggio deve effettuare un TS Corpo: se riesce, non accade nulla, ma se il TS fallisce, allora l'individuo subisce una grave emorragia, viene ridotto ad 1 PF e sviene per 1d4 ore, durante le quali nessun incantesimo riuscirà a farlo rinvenire o a curarlo, con l'eccezione di una *guarigione*.

Un afflitto che abbandona le terre maledette riacquista i punti di caratteristica perduti al ritmo di 1 al giorno, anche se un punto viene perso sempre in modo permanente (come già spiegato). La trasformazione fisica però permane, fino a quando egli non riceve uno scaccia maledizioni, pronunciato da un incantatore di almeno 10° livello, che permette di riportare allo stato originale il corpo del soggetto. Se l'effetto deleterio del potere non era una trasformazione fisica, allora esso scompare non appena l'individuo perde ogni Eredità in suo possesso. Anche il colorito rossastro di pelle e peli acquisito nel tempo scompare gradualmente, facendo ritornare il colorito originale in capo ad un anno.

Qualsiasi individuo che indossi del cinnabryl dopo aver lasciato la Costa Selvaggia viene invece avvelenato lentamente dal minerale, e perde 1 punto di Costituzione al giorno. Questo effetto viene comunemente chiamato "Malaria rossa", e continua fino a quando la Costituzione del personaggio scende sotto zero (e a quel punto la vittima muore), oppure fino a che il cinnabryl si esaurisce del tutto, o l'individuo smette di indossarlo (in quest'ultimo caso recupererà i punti di Costituzione persi al ritmo di 1 ogni giorno).

Se un personaggio dovesse ritornare nella Costa Selvaggia viene considerato un forestiero che entri nella regione per la prima volta, al fine di determinare gli effetti della Maledizione Rossa su di lui. In tal caso, egli non riacquista necessariamente la stessa Eredità che mostrava in precedenza (c'è una probabilità del 50% che sia la stessa), anche se tutti i sintomi della maledizione si manifestano nello stesso modo e possono provocare la perdita permanente di un altro punto caratteristica, se il potere acquisito è diverso dal precedente.

Le Terre Offuscate

Non tutte le regioni in cui si trova il vermeil sono effettivamente maledette. In effetti, nelle zone conosciute come le Terre Offuscate, ovvero le Città Stato, l'Hule, lo Yavdlom, il Braccio degli Immortali, la Penisola di Capo Orchetto e svariate miglia di mare al largo della Costa Selvaggia, la maledizione è presente in maniera minore, e non causa i disagi e le trasformazioni come avviene nel cuore della Costa Selvaggia.

Le Terre Offuscate sono una zona cuscinetto che si estende intorno alle regioni dove la Maledizione Rossa è effettivamente presente. Sia gli individui dotati di Eredità, che gli Afflitti, che gli stranieri o gli esseri privi di Eredità possono aggirarsi tranquillamente all'interno delle Terre Offuscate senza alcun pericolo, e sempre all'interno di questa zona la polvere da fumo mantiene le sue proprietà esplosive (con la conseguenza che è possibile trovare armi da fuoco funzionanti nelle Terre Offuscate). Chi possiede Eredità non corre il rischio di perderle, né soffre del maleficio scarlatto (come accade se abbandona del tutto la regione), mentre i forestieri che non possiedono Eredità non vengono infettati dalla male-

dizione e possono andare e venire senza impedimenti, anche se devono sempre rimanere vigili, poiché i confini delle Terre Offuscate non sono definiti, e c'è sempre il rischio di addentrarsi in una zona maledetta senza accorgersene.

Visto che il colorito rossastro si estende anche fuori dalle regioni in cui è presente la Maledizione Rossa, è praticamente impossibile stabilire con certezza il limite oltre il quale si rischia di ricadere sotto il suo influsso. A rendere la situazione ancora più complicata c'è il fatto che, secondo alcuni saggi, la Maledizione Rossa non sarebbe un fenomeno stabile, ma si sposterebbe leggermente di anno in anno, infettando luoghi che prima erano immuni ai suoi effetti. Certamente questo è un ottimo modo per inserire i personaggi nella campagna, anche se può risultare un po' forzato.

Le Eredità

L'unico vantaggio arrecato dalla Maledizione Rossa sono i poteri magici che ogni essere che vive nelle regioni maledette acquisisce: le Eredità. Le uniche razze che non riescono ad acquisire questi poteri (anche se rischiano di subirne gli effetti deleteri) sono gli aranea, gli ee'ar, gli enduk e i wallara; tutte le altre sono potenziali ricettori di Eredità.

Per scegliere quale Eredità ogni individuo acquisisca alla sua maturità, occorre tirare 1d20 sulla Tabella 3.2 e generare casualmente un potere, scegliendo il risultato sulla colonna relativa alla regione in cui il personaggio vive o si trova al momento della manifestazione del potere. Le quattro regioni includono le seguenti nazioni o aree geopolitiche:

Regione 1: Baronie Selvagge, El Grande Carrascal, La Pampa Rica, Terre dei Tortughi, Hule.

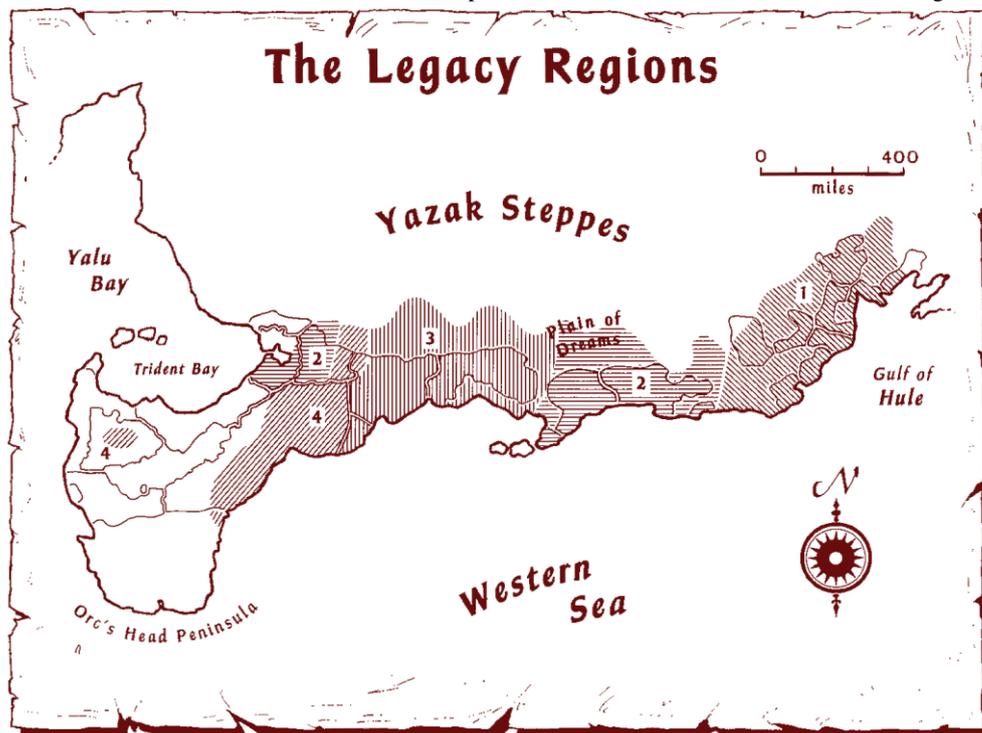
Regione 2: Eusdria, Robrenn, Protectorato da Presa, Territori dei Carnax, Cassivellonis e Pictis, Pianura dei Sogni.

Regione 3: Renardie, Bellayne, Steppe di Yazak.

Regione 4: Herath, Bayou, Jibarù.

Tab. 3.2 – Poteri della Maledizione Rossa Divisi per Regione

1d20	Regione 1	Regione 2	Regione 3	Regione 4
1	Vigore	Forma Animale	Cento Occhi	Tocco Acido
2	Prigione d'Ambra	Tocco Purificatore	Barriera Anti-proiettili	Animare Oggetti
3	Armatura Cremisi	Zanne Mostruose	Sfera di Fuoco	Mimetismo
4	Fiamme Purpuree	Respiro Perpetuo	Fabbricare Oggetti	Proiezione sensoriale
5	Fascino	Soffio Glaciale	Tocco Guaritore	Scalata Sicura
6	Creare Liquidi	Fuoco Cremisi	Tocco Disgregante	Agilità
7	Esplosione	Scavare	Dislocazione	Travestimento
8	Potere Combattivo	Raggio Mortale	Individuare Oggetti	Immagine Olografica
9	Crescita	Tentacoli Oscuri	Levitazione	Senso Arcano
10	Luce Scarlatta	Occhio di Lince	Nebbia	Dardi d'Energia
11	Fortuna	Volo	Soffio Velenoso	Volto Spettrale
12	Esperienza	Amalgamazione	Forma Gassosa	Tocco Velenoso
13	Proiettili Multipli	Forma Vegetale	Ipnosi	Acciaio Rosso
14	Sensi Potenziali	Scudo Scarlatto	Balzo della Tigre	Riflessione
15	Vista Potenziata	Barriera Anti-metalli	Evanescenza	Rigenerazione
16	Velocità	Plasmare Pietra	Separazione Anatomica	Silenzio
17	Movimento Acquatico	Sonno	Scarica Elettrica	Scudo Incantato
18	Urlo Terrorizzante	Aculei	Mira Infallibile	Scassinare
19	Pugno Armato	Forza Dirompente	Riduzione	Sguardo Debilitante
20	Soffio di vento	Dominio della Temperatura	Traduzione	Ragno Predatore



Tab. 3.3 – Poteri della Maledizione Rossa Raggruppati per Correlazione

Eredità	(Regione/Caratteristica)	Eredità Correlate
Acciaio Rosso	(4/Des)	Fabbricare Oggetti, Senso Arcano, Scudo Scarlatto
Aculei	(2/Car)	Esplosione, Tentacoli Oscuri, Proiettili Multipli
Agilità	(4/Sag)	Travestimento, Forza Dirompente, Scassinare
Amalgamazione	(2/Car)	Separazione Anatomica, Plasmare Pietra, Riduzione
Animare Oggetti	(4/Sag)	Prigione d’Ambra, Separazione Anatomica, Plasmare Pietra
Armatura Cremisi	(1/Car)	Prigione d’Ambra, Scudo Incantato, Pugno Armato
Balzo della Tigre	(3/Int)	Scalata Sicura, Fortuna, Velocità
Barriera Anti-metalli	(2/Int)	Riflessione, Scarica Elettrica, Scassinare
Barriera Anti-proiettili	(3/Sag)	Volo, Proiettili Multipli, Mira Infallibile
Cento Occhi	(3/For)	Proiezione sensoriale, Riflessione, Silenzio
Creare Liquidi	(1/For)	Sfera di Fuoco, Respiro Perpetuo, Soffio di vento
Crescita	(1/Car)	Forma Animale, Riduzione, Scudo Incantato
Dardi d’Energia	(4/Cos)	Fuoco Cremisi, Volo, Riflessione
Dislocazione	(3/Int)	Esplosione, Immagine Olografica, Separazione Anatomica
Dominio della Temperatura	(2/Des)	Soffio Glaciale, Nebbia, Luce Scarlatta
Esperienza	(1/Qualsiasi)	Fabbricare Oggetti, Sensi Potenziati, Scassinare
Esplosione	(1/Sag)	Scavare, Dislocazione, Aculei
Evanescenza	(3/Int)	Mimetismo, Tocco Disgregante, Senso Arcano
Fabbricare Oggetti	(3/Cos)	Tocco Disgregante, Esperienza, Acciaio Rosso
Fascino	(1/Cos)	Ipnosi, Fortuna, Traduzione
Fiamme Purpuree	(1/For)	Sfera di Fuoco, Soffio Glaciale, Scarica Elettrica
Forma Animale	(2/Car)	Crescita, Forma Vegetale, Ragno Predatore
Forma Gassosa	(3/Cos)	Nebbia, Soffio Velenoso, Soffio di vento
Forma Vegetale	(2/Des)	Forma Animale, Immagine Olografica, Riduzione
Fortuna	(1/Qualsiasi)	Fascino, Occhio di Lince, Balzo della Tigre
Forza Dirompente	(2/Int)	Agilità, Velocità, Sguardo Debilitante
Fuoco Cremisi	(2/For)	Luce Scarlatta, Dardi d’Energia, Scudo Scarlatto
Immagine Olografica	(4/For)	Dislocazione, Volto Spettrale, Forma Vegetale
Individuare Oggetti	(3/Des)	Proiezione sensoriale, Scalata Sicura, Senso Arcano
Ipnosi	(3/Des)	Fascino, Volto Spettrale, Sonno
Levitazione	(3/Des)	Nebbia, Ragno Predatore, Soffio di vento
Luce Scarlatta	(1/Des)	Fuoco Cremisi, Volto Spettrale, Dominio della Temperatura
Mimetismo	(4/Cos)	Travestimento, Evanescenza, Silenzio
Mira Infallibile	(3/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Potere Combattivo, Proiettili Multipli
Movimento Acquatico	(1/Int)	Respiro Perpetuo, Scavare, Velocità
Nebbia	(3/Cos)	Levitazione, Forma Gassosa, Dominio della Temperatura
Occhio di Lince	(2/For)	Volo, Fortuna, Vista Potenziata
Plasmare Pietra	(2/Sag)	Animare Oggetti, Scavare, Amalgamazione
Potere Combattivo	(1/Int)	Vigore, Mira Infallibile, Urlo Terrorizzante
Prigione d’Ambra	(1/Des)	Animare Oggetti, Armatura Cremisi, Soffio Glaciale
Proiettili Multipli	(1/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Mira Infallibile, Aculei
Proiezione sensoriale	(4/Des)	Cento Occhi, Travestimento, Individuare Oggetti
Pugno Armato	(1/Int)	Tocco Acido, Armatura Cremisi, Zanne Mostruose
Raggio Mortale	(2/Des)	Rigenerazione, Urlo Terrorizzante, Sguardo Debilitante
Ragno Predatore	(4/For)	Forma Animale, Zanne Mostruose, Levitazione
Respiro Perpetuo	(2/Cos)	Creare Liquidi, Vista Potenziata, Movimento Acquatico
Riduzione	(3/Car)	Crescita, Amalgamazione, Forma Vegetale
Riflessione	(4/Int)	Cento Occhi, Dardi d’Energia, Barriera Anti-metalli
Rigenerazione	(4/Car)	Vigore, Tocco Guaritore, Raggio Mortale
Scalata Sicura	(4/Sag)	Tentacoli Oscuri, Individuare Oggetti, Balzo della Tigre
Scarica Elettrica	(3/For)	Fiamme Purpuree, Scudo Scarlatto, Barriera Anti-metalli
Scassinare	(4/Sag)	Agilità, Esperienza, Barriera Anti-metalli
Scavare	(2/Int)	Esplosione, Plasmare Pietra, Movimento Acquatico
Scudo Incantato	(4/For)	Armatura Cremisi, Sfera di Fuoco, Crescita
Scudo Scarlatto	(2/Cos)	Fuoco Cremisi, Acciaio Rosso, Scarica Elettrica
Sensi Potenziati	(1/For)	Esperienza, Vista Potenziata, Traduzione
Senso Arcano	(4/For)	Individuare Oggetti, Evanescenza, Acciaio Rosso
Separazione Anatomica	(3/Car)	Animare Oggetti, Dislocazione, Amalgamazione
Sfera di Fuoco	(3/For)	Fiamme Purpuree, Creare Liquidi, Scudo Incantato
Sguardo Debilitante	(4/Cos)	Raggio Mortale, Tentacoli Oscuri, Forza Dirompente

Eredità	(Regione/Caratteristica)	Eredità Correlate
Silenzio	(4/Int)	Cento Occhi, Mimetismo, Sonno
Soffio Velenoso	(3/Car)	Tocco Acido, Forma Gassosa, Sonno
Soffio di vento	(1/Cos)	Creare Liquidi, Levitazione, Forma Gassosa
Soffio Glaciale	(2/Cos)	Prigione d'Ambra, Fiamme Purpuree, Dominio della Temperatura
Sonno	(2/Car)	Soffio Velenoso, Ipnosi, Silenzio
Tentacoli Oscuri	(2/Int)	Scalata Sicura, Aculei, Sguardo Debilitante
Tocco Acido	(4/Car)	Soffio Velenoso, Tocco Velenoso, Pugno Armato
Tocco Disgregante	(3/Cos)	Fabbricare Oggetti, Tocco Guaritore, Evanescenza
Tocco Guaritore	(3/Des)	Tocco Purificatore, Tocco Disgregante, Rigenerazione
Tocco Purificatore	(2/Car)	Vigore, Tocco Guaritore, Tocco Velenoso
Tocco Velenoso	(4/Car)	Tocco Acido, Tocco Purificatore, Zanne Mostruose
Traduzione	(3/For)	Fascino, Sensi Potenziali, Urlo Terrorizzante
Travestimento	(4/Sag)	Mimetismo, Proiezione sensoriale, Agilità
Urlo Terrorizzante	(1/Sag)	Raggio Mortale, Potere Combattivo, Traduzione
Velocità	(1/Sag)	Balzo della Tigre, Forza Dirompente, Movimento Acquatico
Vigore	(1/Int)	Tocco Purificatore, Potere Combattivo, Rigenerazione
Vista Potenziata	(1/Cos)	Respiro Perpetuo, Occhio di Lince, Sensi Potenziali
Volo	(2/Sag)	Barriera Anti-proiettili, Occhio di Lince, Dardi d'Energia
Volto Spettrale	(4/Cos)	Immagine Olografica, Ipnosi, Luce Scarlatta
Zanne Mostruose	(2/Int)	Tocco Velenoso, Pugno Armato, Ragno Predatore

Eredità Multiple

Qualsiasi personaggio appartenente ad una razza in grado di accogliere Eredità può diventare un Erede, scegliendo di accumulare il maggior numero possibile di poteri magici e di sfruttare la Maledizione Rossa a proprio vantaggio (vedi la nuova classe presentata nella sezione apposita).

Per molti, acquisire un'Eredità e cercare di ottenere il cinnabryl necessario a proteggersi dai suoi effetti devastanti riassume la visione del fardello che la Maledizione Rossa costringe a portare. Gli Eredi invece, sono una casta di individui che studia questi poteri magici, cercando nuovi modi per poter incanalare ancora più energia e acquisire Eredità multiple.

Ogni Erede inizia nello stesso modo della maggioranza degli abitanti della Costa, ottenendo un'Eredità raggiunta la maturità. Successivamente, egli decide di sfruttare maggiormente i poteri latenti della Maledizione Rossa, e comincia a studiare come ottenere nuovi poteri, entrando a far parte di uno dei tre ordini di Eredi esistenti nella Costa. A questo punto inizia la sua vita di Erede, e al 1° livello acquisisce finalmente la sua seconda Eredità, grazie all'uso dell'essenza cremisi, che consente agli Eredi di guadagnare un nuovo potere ogni 3 livelli (quindi al 3°, al 6°, al 9°, e così via), sempre che lo desiderino (il processo non è obbligatorio né automatico, dato che devono prima assumere l'essenza cremisi).

Quando l'Erede beve la sua essenza cremisi, egli acquisisce permanentemente una nuova Eredità (mentre il resto degli individui la ottiene solo temporaneamente), anche se perde un punto nella caratteristica associata in maniera permanente. Questo naturalmente se si considera che il personaggio stia indossando il cinnabryl mentre beve la pozione, poiché in caso contrario egli subirà gli effetti del Periodo della Perdita e del Cambiamento da subito, come accade normalmente.

Gli Eredi devono sempre indossare amuleti di cinnabryl, per evitare che gli effetti deleteri delle diverse Eredità di cui sono portatori li assalgano improvvisamente. Infatti, quando un Erede sperimenta la mancanza di cinnabryl, egli subisce automaticamente gli effetti deleteri causati da tutte le sue Eredità, e perde ogni giorno 1 punto in ogni caratteristica associata ai suoi poteri (quindi, se possiede più poteri legati alla stessa caratteristica, questo comporta la perdita quotidiana di più punti in quella caratteristica, il che potrebbe significare morte certa entro breve tempo). Durante il periodo di recupero invece, ogni trasformazione fisica viene considerata separatamente, e quindi occorre guarire completamente da una,

prima di invertire gli effetti di un'altra. Similmente, anche i punti di caratteristica si recuperano al ritmo di 1 solo punto al giorno, e non di 1 punto per ogni caratteristica al giorno!

Proprio per questa estrema vulnerabilità alla privazione di cinnabryl, gli Eredi sono particolarmente cauti nel mantenere le proprie riserve di cinnabryl, e hanno sviluppato degli ordini segreti e delle società commerciali per il controllo del flusso di cinnabryl in tutta la Costa.

L'Erede ha una certa libertà nello scegliere quale nuovo potere magico ottenere. Infatti, ogni Eredità è associata ad altre, in base al loro effetto, e invece di scegliere casualmente, l'Erede può decidere consapevolmente di ottenere una delle Eredità collegate a quelle che già possiede (ad esempio, un personaggio con l'Eredità delle Fiamme Purpuree potrebbe scegliere di ottenere il Tocco Glaciale come nuovo potere); la Tabella 3.3 mostra quali Eredità sono collegate tra loro e a quale caratteristica sono abbinata.

Se il DM lo permette, un personaggio Erede potrebbe anche potenziare un'Eredità che già possiede invece di acquisirne una nuova. In questo caso sarebbe possibile aumentare la durata del potere, il danno inflitto, il raggio d'azione, oppure raddoppiare il numero di utilizzi giornalieri.

Usare le Eredità

Per usare un'Eredità è sufficiente che il personaggio si concentri e il potere si manifesta (come evocare un incantesimo). Non occorre effettuare alcuna prova di abilità o Tiro per Colpire, né si consumano ingredienti di alcun tipo quando si attiva un'Eredità. L'unica limitazione presente è il numero di utilizzi quotidiano di ciascuna Eredità, che non può essere usata più di tre volte nell'arco delle 24 ore (e non è nemmeno possibile attivare più di un'Eredità per round), mentre per quanto riguarda le sue variabili, gli effetti del potere dipendono interamente dal livello dell'individuo che lo usa, il quale può anche far terminare l'effetto prima della durata indicata. È però possibile impedire l'uso di un'Eredità deconcentrando chi la attiva, colpendolo nello stesso round prima che il potere venga attivato.

Molte Eredità non causano cambiamenti nel corpo del soggetto, ma alcune richiedono una trasformazione temporanea (ad esempio, l'Eredità dei Tentacoli trasforma i capelli e le dita del soggetto in lunghi fili che intrappolano il nemico).

Gli Afflitti risentono continuamente degli effetti deleteri delle Eredità, diventando esseri mutanti e deformati. Tuttavia,

questo non consente loro di poter usare costantemente le capacità magiche associate a ciascuna trasformazione: per la maggior parte del tempo anzi, la trasformazione è un semplice impedimento fisico di nessuna utilità (ad esempio, un afflitto con l'Eredità del Volo possiede un paio d'ali che gli escono dalla schiena, che può usare per volare solo 3 volte al giorno, per un periodo limitato; per il resto del tempo, esse sono delle escrescenze ingombranti e fastidiose, completamente prive di utilità).

Infine, la maggior parte delle Eredità non ammettono alcun TS per resistervi, poiché il loro utilizzo richiede un Tiro per Colpire o un qualche tipo di prova da parte di chi le attiva per andare a segno; qualora un'Eredità ammetta un TS, esso viene esplicitamente menzionato nella sua descrizione.

Le Eredità e la Magia

Essendo originariamente una serie di incantesimi associati a vari individui, le Eredità sono in tutto e per tutto considerate degli incantesimi arcani, che però possono essere evocati con la semplice concentrazione, senza bisogno di parole o gesti di attivazione. Gli incantesimi che individuano il magico o che lo dissolvono, così come le zone di anti-magia o le barriere che respingono gli effetti magici, agiscono normalmente anche quando sono usati contro le Eredità, mentre l'incantesimo *scaccia maledizioni* non ha alcun effetto contro le singole Eredità.

Solo in alcuni casi le Eredità hanno un funzionamento che si discosta dalle normali regole della magia arcana: in quei casi, la descrizione del potere spiega esattamente come considerare l'effetto prodotto.

Le Eredità nella Campagna

Se le Eredità venissero importate in altre campagne, potrebbero sicuramente causare un problema di equilibrio, specie se gli effetti deleteri della Maledizione Rossa venissero meno. Anche per questo sono state introdotte le regole presenti nel paragrafo intitolato *Abbandonare la Costa Selvaggia*, onde evitare di creare scompensi in altri scenari con un diverso tipo di ambientazione. Ogni DM dovrebbe tenere in debita considerazione il potere di ciascuna Eredità e agire per compensare eventuali abusi da parte dei giocatori, oppure difetti del sistema che emergessero in fase di gioco.

I personaggi dotati di Eredità sono assai comuni nelle terre maledette delle Baronie Selvagge, e non attirano particolarmente l'attenzione per questo motivo, mentre nelle altre regioni in cui è diffusa la Maledizione Rossa possono essere visti con sospetto e ostilità. Anche gli Afflitti sono piuttosto comuni nella Costa Selvaggia, specie tra i ceti poveri della popolazione, ed esistono diversi villaggi o enclaves di sfortunati individui sparsi per le Baronie Selvagge e nel Regno di Renardie, anche se mancano di una coesione sufficiente a creare un proprio stato. La maggior parte dei Contaminati (o Equilibrati) sono invece avventurieri, nobili o ricchi mercanti, che possono permettersi il cinnabryl grazie alle loro venture. Ciò spinge dunque molti poveri ad imboccare la strada dell'avventura, ma invece di ricchezze incomparabili spesso trovano solo una fine miserevole, e la mortalità così elevata tra gli avventurieri della Costa è l'ennesima conseguenza della Maledizione Rossa.

Nelle terre maledette gli individui dotati di Eredità vengono trattati come gente normale, proprio perché questa è la normalità in quelle regioni. Gli Afflitti sono generalmente evitati, anche se coloro che hanno afflizioni non troppo vistose sono tollerati e trattati meglio. Gli esseri con deformazioni arcani vengono infine visti con sospetto o pietà e sono considerati particolarmente sfortunati, dato che vengono associati comunemente agli aranea, ovvero gli spauracchi per eccellenza di qualsiasi cultura della Costa Selvaggia.

DESCRIZIONE DELLE EREDITÀ

Nei seguenti paragrafi vengono descritte le 80 Eredità diffuse nella Costa Selvaggia. Il DM è libero di aggiungerne di nuove o di modificare quelle esistenti, anche se si consiglia di avere chiaro in mente il tipo di potere che si vuole creare e di confrontarlo con quelli già esistenti, in modo da determinare se sia equilibrato o meno e prendere eventuali accorgimenti.

Legenda:

Nome

Caratteristica: la caratteristica a cui il potere è associato. L'acquisizione di un'Eredità implica la perdita permanente di 1 punto dalla caratteristica corrispondente; se viene riportata la dicitura "A scelta del Giocatore", significa che il giocatore può associare il potere ad una caratteristica a piacere, ma una volta fatta, la scelta non può essere cambiata.

Raggio: l'area influenzata dal potere o la distanza massima a cui può essere usato.

Durata: la durata dell'effetto.

Descrizione: la descrizione degli effetti dell'Eredità, la cui potenza è basata (nella maggior parte dei casi) sul livello o sui Dadi Vita di chi la utilizza.

Effetti deleteri: la descrizione degli effetti negativi che il potere comporta. Nella maggioranza dei casi si tratta di deformità fisiche che si manifestano quando il personaggio non indossa il cinnabryl; alcune Eredità hanno più di un effetto deleterio. Il DM viene invitato ad essere creativo con questi effetti, e occorre ricordare che la permanenza di un cambiamento fisico non comporta la possibilità di utilizzare il potere più di tre volte al giorno. Oltre a rovinare l'aspetto fisico di un individuo e imporre una penalità di -2 a qualsiasi prova di Carisma e al tiro Reazioni, queste trasformazioni non dovrebbero comportare altri svantaggi, poiché la trasformazione in un mutante ripugnante è già una penalità sufficiente.

ACCIAIO ROSSO

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio può incantare temporaneamente un'arma o un proiettile conferendole le proprietà dell'acciaio rosso. Se usato su un'arma già incantata o fatta di acciaio rosso (oppure già influenzata da questa Eredità), l'oggetto ottiene un bonus al TxC e ai danni in base al livello del soggetto: +1 al 1°, +2 dal 4°, +3 dal 7°, +4 dal 10° e +5 dal 13° livello in avanti.

Effetti deleteri: il corpo del personaggio assume un colore rosso-argento, e i suoi occhi emettono una luce rossastra. Le esplosioni di polvere da fumo hanno sull'Afflitto lo stesso effetto che hanno sugli Eredi.

ACULEI

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Sul corpo del personaggio crescono degli aculei acuminati di piccole dimensioni, ad eccezione di quelli sul dorso delle mani che sono piuttosto lunghi. Gli abiti del personaggio e le armature non metalliche vengono perforate dagli aculei, mentre quelle metalliche li tengono compressi. Chiunque tocchi il personaggio (per esempio se viene morso, schiaffeggiato, colpito con un pugno, afferrato o inizia a lottare) subisce 2d4 danni. Inoltre, il soggetto può attaccare con il dorso delle mani infliggendo 1d6 danni (più eventuale modificatore di Forza) con ogni colpo andato a segno.

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

Effetti deleteri: il corpo dell’Afflitto si ricopre di aculei smussati che diventano aguzzi ed infliggono danni solo quando l’Eredità viene attivata. Gli aculei causano disagio al personaggio, che può indossare solo abiti su misura ed armature realizzate in acciaio rosso o che si adattano automaticamente al suo corpo.

AGILITÀ

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

La Destrezza del personaggio diventa di 18 punti; se il punteggio è già superiore a 18, riceve un bonus di +2.

Effetti deleteri: all’Afflitto spuntano un paio di braccia o di gambe extra, o qualche dito in più, oppure le dita sviluppano una giuntura addizionale e si allungano a dismisura. Tutti questi cambiamenti sono inutili fino a che l’Eredità non viene attivata; tutte le gambe extra servono per il movimento normale e se ne viene danneggiata una il movimento si riduce.

AMALGAMAZIONE

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto può fondere il proprio corpo compreso di equipaggiamento con la pietra, il legno o il fango e diventa parte della superficie di quel materiale per la durata del potere. Il materiale con cui il personaggio si fonde (per esempio una parete, un pavimento, un albero o una porta) deve avere come minimo le sue stesse dimensioni. La fusione richiede un intero round, mentre basta un’azione di movimento per uscire dalla fusione, e l’individuo risente dei danni inferti all’oggetto o alla superficie con cui si è amalgamato.

Effetti deleteri: il corpo del personaggio tende a mescolarsi con la terra ed il legno con cui entra in contatto, se rimane in una certa posizione troppo a lungo. Per esempio, il braccio del personaggio potrebbe affondare in un tavolo, i suoi piedi sprofondare nel sentiero su cui si è fermato, e così via. Inoltre, il corpo dell’Afflitto assume l’aspetto del materiale che sta toccando. Un personaggio appoggiato ad un muro di pietra noterebbe che la sua carne (o la pelliccia, o le scaglie, se ciò è applicabile) assume l’aspetto della roccia, mentre un personaggio che sta toccando un albero verrebbe ricoperto di corteccia. Questo effetto perdura sin quando l’Afflitto non tocca un altro oggetto e si mescola con esso.

ANIMARE OGGETTI

Caratteristica: Saggezza

Raggio: speciale

Durata: 1 minuto per livello

Il soggetto può animare un singolo oggetto non magico del peso inferiore a 4,5 kg (90 monete). L’oggetto si anima al tocco e può essere controllato finché resta entro 9 metri dal personaggio. Con un attacco di contatto può animare un oggetto posseduto da un altro individuo, che può impedire che l’oggetto gli sfugga con una prova di Forza ad ogni round.

L’oggetto si muove nel modo più consono alla sua natura (un tappeto striscia, una giara rotola, una freccia vola, una spada saltella, ecc.) ad una velocità di 18 metri al round, e può attaccare una volta al round: se si tratta di un’arma infligge i danni standard, mentre qualsiasi altro oggetto causa danni in base alle dimensioni: Minuscolo: 1 PF; Minuto: 1d2 PF; Piccolo: 1d4 PF; Medio: 1d6 PF (non si possono animare oggetti più grandi). L’oggetto ha CA che dipende dal materiale di cui è fatto e i Punti Danno standard (v. *Tiri Salvezza e Punti Danno degli Oggetti* nell’Appendice G).

Effetti deleteri: il personaggio non riesce a stare fermo, saltella da un piede all’altro, si sfrega continuamente le mani, si leva la polvere dagli abiti, e persino i suoi peli (capelli e peli) sembrano muoversi da soli. Inoltre, qualsiasi oggetto minuscolo a cui si avvicina si può animare improvvisamente (50% una volta all’ora) senza che possa controllarlo.

ARMATURA CREMISI

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

La pelle dell’individuo diventa di colore rosso scuro, e a volte si ricopre di scaglie. Questa trasformazione non impedisce al personaggio di indossare vestiti o armature, e concede un Valore Armatura naturale di 1 punto, più un punto aggiuntivo ogni quattro livelli (arrotondando per difetto), fino ad un massimo di 4 punti dal 12° livello in avanti. L’effetto non è cumulativo con altre magie che concedono VA (si applica sempre il valore migliore), ma può essere sommato alla protezione offerta da un’armatura fisica.

Effetti deleteri: un Afflitto dotato di questo potere ha il corpo completamente ricoperto di scaglie e piastre, oppure la pelle diventa spessa e ruvida come una corteccia, ma conferisce protezione (VA) solo quando l’Eredità viene attivata.

BALZO DELLA TIGRE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: istantanea

Il soggetto può sfruttare l’azione di movimento per compiere lunghi balzi: la distanza percorsa in avanti o verso l’alto è di 12 metri + 1 metro ogni 3 livelli (arrotondando per difetto), fino a 24 metri al 36°, e può saltare all’indietro di 3 metri.

Effetti deleteri: i muscoli delle gambe crescono a dismisura; in alcuni casi il cambiamento è ancora più drastico e le gambe diventano come le zampe posteriori delle cavallette.

BARRIERA ANTI-METALLI

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1d6 minuti

Le armi metalliche non possono scalfire il soggetto e ogni colpo portato contro il personaggio con un’arma di metallo viene deviato all’ultimo momento da una barriera invisibile; il metallo indossato dal personaggio resta al suo posto e lui può usare armi metalliche senza impedimenti.

Effetti deleteri: un Afflitto non riesce a toccare oggetti metallici, poiché quelli di piccole dimensioni schizzano via e quelli di dimensioni maggiori sembrano protetti da una barriera invisibile che gli impedisce di avvicinarsi oltre un palmo, e può indossare armature con parti metalliche solo se viene vestito da qualcun altro. L’Eredità non protegge l’Afflitto dai colpi di armi metalliche finché non è attiva, gli impedisce solo di toccare oggetti fatti di metallo.

BARRIERA ANTI-PROIETTILI

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio è immune a tutti i proiettili e alle armi scagliate non magiche, che vengono deviate da una barriera invisibile, mentre viene ferito normalmente da armi da mischia e proiettili incantati.

Effetti deleteri: la pelle del personaggio cambia sensibilmente e vi crescono una serie di escrescenze simili a scaglie o a spine, oppure diventa ruvida come corteccia o liscia e dura come

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

un guscio d'uovo. Questa seconda pelle non offre alcun tipo di protezione finché l'Eredità non viene attivata.

CENTO OCCHI

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Un paio di occhi spuntano sulla nuca del personaggio e altri due sulle tempie, e concedono una visione ampliata dell'ambiente. Essi non riescono a focalizzare l'attenzione sui particolari, ma possono identificare le forme e sono in grado di individuare qualsiasi creatura si avvicini da qualunque direzione. Ciò rende il soggetto immune alla sorpresa e agli attacchi alle spalle, ed elimina la penalità per attaccare chi sta dietro. La vista tramite gli occhi aggiuntivi è la stessa di cui gode il personaggio, pertanto se possiede infravisione o la capacità di vedere l'invisibile potrà sfruttarla anche tramite essi, ed è anche possibile usare poteri basati sulla vista attraverso gli occhi aggiuntivi.

Effetti deleteri: gli occhi extra permangono sull'Afflito anche se sono ciechi finché non attiva l'Eredità, e ne spuntano altri occasionalmente su varie parti del corpo (mani, gambe, ecc.), che però non permettono alcuna visione aggiuntiva.

CREARE LIQUIDI

Caratteristica: Forza

Raggio: 3 metri

Durata: permanente

Il personaggio può produrre fino a 5 litri per livello di acqua, vino o latte (a scelta del soggetto) che scaturiscono dalle sue mani alla velocità di 1 litro al round. Il liquido creato è normale e puro, con la temperatura dell'ambiente circostante.

Effetti deleteri: i pori dell'Afflito secernono sempre liquidi di vario tipo (sudore, latte cagliato, vino andato a male, ecc.) ed egli sbava costantemente.

CRESCITA

Caratteristica: Carisma

Raggio: 36 metri

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto può aumentare le dimensioni e il peso di una creatura di taglia grande o inferiore (incluso se stesso) visibile entro 36 metri. Il peso e le dimensioni lineari della creatura possono venire aumentate sino al doppio, ma il bersaglio può effettuare un favorevole TS Corpo per evitare l'effetto. La velocità di movimento del soggetto varia in base alla nuova taglia, ma egli non ottiene variazioni del punteggio di Forza, né altri benefici dalla crescita. Usi multipli dell'Eredità sullo stesso soggetto aumentano la durata della crescita e non permettono di aumentare ulteriormente la taglia.

Gli oggetti indossati e impugnati dal bersaglio non vengono modificati e pertanto possono venire lacerati. Gli indumenti non causano alcun danno al soggetto, mentre a meno che non sia stata fabbricata in modo da adattarsi alla forma del soggetto, l'armatura infligge a un numero fisso di danni in base alla tipologia: 2 per corazze leggere, 4 per corazze medie, 6 per quelle pesanti, inclusa l'armatura completa.

Effetti deleteri: alcune parti del corpo dell'Afflito crescono in modo permanente (di solito gli arti), oppure solo una dimensione del personaggio raddoppia, per cui egli risulta come "stirato" in quella direzione. Certi Afflitti vedono ingrandirsi solo un particolare del volto, come gli occhi, le orecchie, le labbra o il naso. Quando il personaggio attiva questa Eredità, si prendono come riferimento le sue dimensioni originali (prima di essere soggetto agli effetti deleteri).

DARDI D'ENERGIA

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 2 metri per livello

Durata: speciale

Il soggetto può scagliare dalla punta delle dita un dardo di energia ogni 3 livelli (massimo cinque dardi al 15°), ciascuno dei quali causa 1d6 danni non dimezzabili a un bersaglio visibile entro 2 metri per livello. È necessario un attacco di contatto per ogni dardo, che può essere contrastato da uno *scudo magico* o simile barriera, mentre una *protezione da proiettili normali* è inefficace. I dardi possono essere scagliati tutti nel medesimo round, oppure uno per round fino ad esaurimento, suddivisi su bersagli diversi o usati tutti contro il medesimo bersaglio, e danneggiano oggetti o creature come armi magiche +1.

Effetti deleteri: tutte le dita dell'Afflito si allungano ed assumono una forma tubolare; i dardi vengono generati e scagliati da queste cavità.

DISLOCAZIONE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

L'individuo si smaterializza ed evita il primo attacco che possa causargli danni, riapparendo nel luogo sicuro più vicino, poi l'effetto dell'Eredità cessa. Il punto in cui riappare il personaggio è casuale, ma non può mai essere un luogo pericoloso (come il ciglio di un burrone o un fuoco acceso) o all'interno di un solido, ed è limitato ad una distanza di 30 metri dal punto di partenza. La dislocazione gli permette di evitare sia effetti ad area (come esplosioni) che circoscritti (come attacchi con armi), smaterializzando il soggetto nel momento in cui sta per subire il danno.

Effetti deleteri: le mani o la testa dell'Afflito a volte si spostano a 50 cm dalla loro posizione allungando il collo o i polsi in modo mellifluo. Questo fenomeno si verifica in caso di stress e in situazioni di pericolo, e ci vogliono 2d4 round perché gli organi ritornino al proprio posto, durante i quali le mani non possono essere usate per impugnare alcun oggetto.

DOMINIO DELLA TEMPERATURA

Caratteristica: Destrezza

Raggio: speciale

Durata: speciale

Questa Eredità può avere uno dei tre effetti elencati di seguito in base alla necessità del soggetto che attiva il potere:

- protegge dalle temperature estreme (come il calore del deserto o il freddo artico) per un'ora per livello;
- dimezza i danni subiti da fuoco o gelo per 1 turno (con la possibilità di ridurli ulteriormente coi TS);
- modifica la temperatura in un raggio di 9 metri intorno al personaggio, alzandola o abbassandola fino a 20°C per un turno per livello.

Effetti deleteri: l'Afflito soffre come se fosse esposto a temperature estreme, che vengono avvertite anche da chi si trova entro due metri dal soggetto. A volte avverte un freddo intenso, e si ricopre temporaneamente di una folta pelliccia, mentre altre volte è preda di un calore improvviso e inizia a sudare copiosamente. I cambiamenti tra i due stati avvengono lentamente e richiedono circa un giorno, ma una volta raggiunta una certa temperatura può durare anche per una settimana, e causa sempre una penalità di -1 alle prove di Costituzione dell'Afflito, ad eccezione del periodo in cui attiva l'Eredità.

ESPERIENZA

Caratteristica: a scelta del Giocatore

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

L'individuo acquisisce 2 gradi in un'abilità generale sconosciuta, oppure un bonus di +2 alla prova con un'abilità generale di sua competenza o +2 al TxC con una certa arma che sappia usare, in base alla necessità. Qualunque abilità di Conoscenza ottenuta tramite l'uso dell'Eredità viene dimenticata al termine dell'effetto.

Effetti deleteri: l'Afflitto manifesta una piccola deformità fisica, come grandi orecchie, verruche, labbro leporino, e così via, e subisce una penalità di -2 alla prova su un'abilità generale scelta casualmente legata alla caratteristica dell'Eredità.

ESPLOSIONE

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il personaggio causa l'esplosione di un oggetto normale di ingombro massimo 40 monete (2 kg) visibile entro 3 metri. La detonazione manda l'oggetto in frantumi (nessun TS per evitarlo), che causano 1d8 danni a i presenti entro 3 metri.

Effetti deleteri: c'è una probabilità del 15% ogni ora che un oggetto minuscolo entro 3 metri dall'Afflitto esploda improvvisamente con una detonazione rumorosa, ma i frammenti non causano danni.

EVANESCENZA

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio altera la composizione del proprio corpo in modo da attraversare la materia; anche l'equipaggiamento indossato viene coinvolto nella trasformazione, tuttavia il personaggio può scegliere di lasciare solido un singolo oggetto che regge tra le mani quando attiva l'Eredità. Il personaggio può camminare sul suolo senza sprofondarvi oppure attraversare qualsiasi materiale liquido o solido, e viene similmente attraversato da questi senza subire danni. Benché il personaggio sia immune alle armi e agli attacchi fisici, può essere danneggiato dagli elementi (fuoco, freddo ed elettricità), come pure da effetti basati su energia o forza magica, e viene fermato da barriere di forza o da un *muro prismatico*.

Effetti deleteri: la carne dell'Afflitto diventa molliccia e gonfia, distorcendone l'aspetto ed i lineamenti. Il personaggio tende ad affondare nella materia solida se trascorre più di un round nella stessa posizione, ed ogni indumento realizzato con un materiale meno delicato della seta tende a mescolarsi al suo corpo; liberarsi del tessuto richiede circa un round e può essere piuttosto doloroso, come se levare una benda appiccicata ad una ferita aperta (impedisce la concentrazione).

FABBRICARE OGGETTI

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 3 metri

Durata: permanente

Il personaggio può creare un piccolo oggetto usando un'abilità generale appropriata (ad esempio *Fabbro* o *Fabbricare proiettili*); se più di un'abilità è coinvolta nella creazione dell'oggetto, il personaggio deve possederle tutte. I materiali necessari devono trovarsi entro 3 metri quando l'Eredità viene attivata, e la costruzione dell'oggetto richiede 1d4 round, durante i quali le materie prime si mescolano magicamente (ad esempio, con pezzi d'acciaio e dei rami è possibile creare delle frecce se si possiede l'abilità *Fabbricare proiettili*). Questo potere permette di creare oggetti privi di

meccanismi per un ingombro totale pari a 20 monete (100 grammi) per livello e al massimo di dimensioni medie (ad esempio un personaggio di 5° livello può creare oggetti pari a 100 monete di ingombro, come una spada e uno spadino, oppure un singolo spadone).

Effetti deleteri: le mani dell'Afflitto tremano nervosamente. Quando l'Eredità non è attiva, le abilità di Artigianato del personaggio ricevono una penalità di -2 alla prova, e saltuariamente si lascia sfuggire gli oggetti tenuti in mano (probabilità del 20% una volta ogni ora).

FASCINO

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 9 metri

Durata: 2 minuti per livello

Il personaggio può influenzare qualsiasi essere vivente con Dadi Vita o livelli inferiori, che può evitare l'effetto con un favorevole TS Mente. Se il TS fallisce, la vittima considera il soggetto suo amico fidato, che deve essere ascoltato e protetto per la durata del fascino o fino a quando il soggetto non la danneggia; se la vittima è stata attaccata dal personaggio o da un suo alleato prima di usare l'Eredità, il TS ottiene un bonus di +1 per ogni danno subito.

Effetti deleteri: un Afflitto sorride costantemente, e la bocca è talmente deformata da diventare un ghigno orribile e maniacale; ciò inoltre influisce sulla dizione del personaggio, che non riesce a pronunciare bene le lettere "f", "v", "p" e "b".

FIAMME PURPUREE

Caratteristica: Forza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può produrre fiamme dalla mano o dalla bocca (il punto d'origine è scelto dal soggetto ma non può essere variato) per colpire un bersaglio entro 3 metri con un attacco di contatto, causando 1d6 danni +1 danno per livello (max 1d6+20 al 20°) non dimezzabili; inoltre qualsiasi materiale infiammabile colpito deve effettuare un TS Fuoco per evitare di incendiarsi (1d4 danni al round finché spento).

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflitto è rossa e calda al tocco, e le sue iridi diventano scarlatte. L'individuo suda costantemente e deve bere il doppio rispetto ad un essere normale per placare la sua sete. Inoltre, il calore emanato dalle sue mani è tale da infiammare qualsiasi oggetto comune toccato per più di un minuto, causando 1 danno al round.

FORMA ANIMALE

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto assume la forma di un animale normale di dimensioni uguali o inferiori di cui può decidere l'aspetto (ad esempio può diventare un lupo dal manto bianco, o un cane con un'orecchio mozzo, o un barbogianni delle nevi); la forma scelta la prima volta che si acquista questo potere sarà l'unica che il personaggio potrà replicare. Egli ottiene le capacità motorie e respiratorie, la CA, le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione) e le forme di attacco dell'animale, mentre mantiene tutte le sue caratteristiche rimanenti (TS, THACO, caratteristiche mentali, Allineamento e personalità), inclusa la capacità di usare altre Eredità, e se assume la forma di un primate può evocare incantesimi. L'equipaggiamento indossato si fonde nella nuova forma ed è inutilizzabile, ma il soggetto è in grado di parlare nelle lingue che conosce (oltre a quella animale) anche in questa forma.

Effetti deleteri: un Afflitto resta in forma animale perennemente, sino a che non viene guarito dalla maledizione.

FORMA GASSOSA

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio diventa una nuvola di gas insieme al suo equipaggiamento, si sposta volando alla velocità di 9 metri al round e può penetrare attraverso fessure larghe almeno 1 cm, ma non può attraversare barriere d'acqua. Il personaggio è soggetto alle condizioni ambientali (quindi può soffrire il caldo e il freddo), e un vento di intensità pari a 40 km/h o superiore può trascinarlo via, ma è immune alle armi normali finché resta in forma gassosa.

Effetti deleteri: la carne dell'Afflito si gonfia ed assume una consistenza molliccia (in certi casi addirittura trasparente), i lineamenti del volto risultano deformati ed egli sembra molto grasso. Inoltre, il respiro ed il sudore emessi dal personaggio assumono l'aspetto di filamenti di nebbia.

FORMA VEGETALE

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: 3 minuti per livello

Il soggetto può assumere la forma di una pianta comune di pari volume insieme al suo equipaggiamento (per esempio, un uomo potrebbe trasformarsi in un fiore gigante o in un albero di dimensioni medie); l'esatto tipo di pianta scelta quando l'Eredità viene attivata per la prima volta non può essere modificata in seguito. In forma vegetale il personaggio mantiene la propria personalità e capacità mentali, conserva i normali sensi (vista, udito, gusto, olfatto e tatto) e può attivare altre Eredità, ma non è in grado di muoversi, parlare, usare incantesimi od oggetti.

Effetti deleteri: sul corpo dell'Afflito crescono foglie, fiori o macchie di erba e muschio e deve esporsi alla luce del sole il più possibile per non emanare odori nauseabondi.

FORTUNA

Caratteristica: a scelta del Giocatore

Raggio: personale

Durata: istantanea

L'Eredità permette al personaggio di ritirare un Tiro Salvezza o una prova di abilità appena fallita.

Effetti deleteri: l'Afflito appare goffo e tende ad inciampare continuamente, anche ciò non gli impone penalità in combattimento. Inoltre, egli subisce gli effetti deleteri di un'Eredità scelta a caso, anche se non ottiene i poteri di quell'Eredità.

FORZA DIROMPENTE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

La Forza del personaggio diventa di 18 punti; se il punteggio è già superiore a 18, riceve un bonus di +2. I muscoli del personaggio si ingrossano e strappano i vestiti se la Forza raggiunta supera 20 punti; se indossa un'armatura quando l'Eredità viene attivata il soggetto subisce 1d4 danni, a meno che questa non sia in grado di adattarsi al cambiamento.

Effetti deleteri: a volte sul corpo dell'Afflito crescono due braccia in più, più spesso certi muscoli crescono fino a raddoppiare le dimensioni di braccia, gambe o del tronco. Questi muscoli non offrono alcun vantaggio, ma anzi obbligano il personaggio a indossare armature e vestiti su misura.

FUOCO CREMISI

Caratteristica: Forza

Raggio: 9 metri

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto circonda con un'aura luminescente cremisi un bersaglio visibile entro 9 metri ogni 3 livelli (arrotondando per eccesso); l'intensità luminosa prodotta dal fuoco è bassa e non influisce sull'infravisione dell'essere. I bersagli circondati dal fuoco cremisi sono visibili al buio fin da una distanza di 60 metri e sono più facili da individuare e colpire. Qualsiasi attacco contro di essi beneficia di un bonus di +2 al TxC in situazioni di luce scarsa o buio, +1 in situazioni di luce più forte, ed eventuali prove di *Percezione* per individuarli ricevono i medesimi bonus. Il bersaglio non può opporsi alla materializzazione del fuoco cremisi (che tuttavia può essere magicamente dissolto), ed esso rende visibili anche le creature invisibili delinandone i contorni.

Effetti deleteri: l'Afflito è costantemente circondato da un'aura cremisi che garantisce un bonus di +1 ai TxC dei suoi nemici e alle prove di *Percezione* contro di lui. Inoltre i suoi occhi ardonno di una luce cremisi che ostacola la visione normale, e impone una penalità di -1 ai suoi TxC contro bersagli a distanza. Quando attiva l'Eredità, la luminescenza abbandona temporaneamente l'Afflito per passare sui bersagli designati, salvo ritornare su di lui al termine della durata.

IMMAGINE OLOGRAFICA

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Crea un duplicato illusorio del soggetto entro 9 metri. L'immagine può essere controllata attivamente dal personaggio tramite la concentrazione, oppure programmata per compiere determinate azioni. Il duplicato può allontanarsi senza alcuna limitazione, ma per evitare che cammini attraverso cose o persone il soggetto dovrebbe vederlo per riuscire a controllarlo. L'immagine scompare se viene dissolta magicamente, oppure al termine della sua durata, e qualsiasi attacco portato contro di essa le passa attraverso senza influenzarla, mentre gli attacchi dell'immagine sono intangibili.

Effetti deleteri: parti del corpo dell'Afflito vengono duplicate di quando in quando, ed egli si trova ad avere un braccio o una gamba, o anche una testa illusoria in più. Altre volte si crea un duplicato illusorio intero che lo segue compiendo azioni imbarazzanti fino al successivo sorgere del sole.

INDIVIDUARE OGGETTI

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto può individuare oggetti familiari o comuni che si trovino sullo stesso piano di esistenza, indipendentemente dalla loro distanza. Se si concentra su un oggetto comune (come una spada), verrà attirato verso il luogo in cui è presente l'oggetto più vicino (un'armeria o chiunque possieda una spada), mentre è possibile individuare un oggetto specifico (come la spada di Wolfram) solo se il soggetto l'ha visto o possiede una descrizione visiva esauriente e veritiera. Finché l'Eredità è attiva il soggetto conosce istintivamente la direzione da seguire per raggiungere l'oggetto, ma non ha informazioni sulla distanza né sul percorso da compiere.

Effetti deleteri: sulla fronte dell'Afflito spunta un terzo occhio in cima a un peduncolo, oppure crescono sulla testa un paio di antenne. Tale appendice è inutile finché non viene attivata l'Eredità, e solo in quel momento permette di individuare la direzione da seguire. Inoltre, spesso il personaggio

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

sposta le cose e non si ricorda dove le ha messe, generando caos intorno a sé, senza che riesca più a mettere ordine.

IPNOSI

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: 1 minuto per livello

Gli occhi del soggetto emanano un bagliore rosso fuoco e può concentrarsi su una creatura senziente entro 9 metri per ipnotizzarla. Alla vittima è concesso un TS *Mente* per evitare gli effetti dell'Eredità, ma se fallisce cade in trance e resta inerme fino al termine dell'effetto o finché non viene ferita, nel qual caso l'ipnosi si interrompe e il soggetto può reagire. Alternativamente, il soggetto può fare alla vittima una richiesta breve e ragionevole (come per l'incantesimo di 3° *suggestione*) e se il TS fallisce la vittima obbedisce alla richiesta per la durata dell'effetto.

Effetti deleteri: gli occhi del personaggio brillano di un rosso ardente e sembrano piene di luci fluttuanti. Le persone che conversano con l'Afflitto tendono a distrarsi e a perdere il filo del discorso, generando frustrazione nel soggetto.

LEVITAZIONE

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: speciale

Il soggetto può rallentare istantaneamente la velocità di caduta al punto da evitare qualsiasi danno per cadute da un'altezza massima di 6 metri per livello. Il personaggio può anche usare l'Eredità per levitare verso l'alto alla velocità di 6 metri al round, per un numero di minuti pari al proprio livello. Una singola attivazione del potere permette di salire o scendere lentamente, non di fare entrambe le cose.

Effetti deleteri: il peso corporeo dell'Afflitto si dimezza, anche se la massa rimane invariata, e spuntano numerose piume su tutto il corpo.

LUCE SCARLATA

Caratteristica: Destrezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto crea una luce rossastra che illumina l'area circostante per un raggio di 9 metri. La luce viene emessa da una mano o dalla fronte del personaggio a suo piacimento, ma una volta fissata l'origine non è possibile modificarla.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflitto emettono un bagliore rosso che interferisce con le sue capacità visive, e subisce una penalità di -1 alle prove di *Percezione* e ai TxC con armi a distanza. Quando l'Eredità viene attivata, la luminosità viene emessa nel modo sopra indicato senza effetti deleteri fino al termine dell'effetto, quando ritorna nei suoi occhi.

MIMETISMO

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il colore del personaggio e del suo equipaggiamento cambia per adattarsi all'ambiente circostante, come fosse un camaleonte. Il potere rende difficile individuare il personaggio, che ottiene un bonus di +10 alle sue prove di *Movimento furtivo* se resta immobile o di +5 se si muove.

Effetti deleteri: l'Afflitto cambia colore in contrasto con l'ambiente circostante, diventando facilmente distinguibile. Altre volte, la pelle dell'individuo diventa trasparente, tanto che da scorgere le ossa e gli organi interni, che acquistano un colore rossastro, rendendo il soggetto più facile da notare.

MIRA INFALLIBILE

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto ottiene il THAC0 di un Guerriero di pari livello se usa armi da tiro o attacchi a distanza (compresi effetti magici o Eredità); se il personaggio è un Guerriero, ottiene un bonus di +3 ai TxC dalla distanza.

Effetti deleteri: gli Afflitti con questo potere sono incostanti e si adirano facilmente. Inoltre, le braccia e le dita del soggetto raddoppiano la propria lunghezza: le estremità allungate non offrono vantaggi particolari, tranne il fatto di estendere la distanza alla quale il personaggio può arrivare con le mani.

MOVIMENTO ACQUATICO

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il personaggio può nuotare alla velocità di 36 (12) metri al round, ma non ottiene la capacità di respirare sott'acqua; se è già in grado di nuotare, la sua velocità natatoria di base aumenta di 9 metri al round. Quando l'Eredità viene attivata il soggetto sviluppa delle membrane tra le dita di mani o piedi, mentre gli altri arti diventano vere e proprie pinne: se si tratta delle mani, non è possibile usarle per impugnare oggetti, mentre nel caso dei piedi il soggetto sulla terraferma può solo strisciare a 3 metri al round; il tipo di trasformazione viene scelta quando l'Eredità si manifesta per la prima volta e non si può più modificare. Gli abiti e l'armatura del personaggio non vengono coinvolte nella trasformazione a meno che non siano in grado di adattarsi magicamente alla nuova forma.

Effetti deleteri: la trasformazione degli arti dell'Afflitto è permanente, ma l'alterazione non dona particolari capacità natatorie fin quando l'Eredità non è attivata.

NEBBIA

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 3 metri

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio crea una nube di nebbia che riempie un volume cubico di 3 metri di lato. La foschia è stazionaria e abbastanza spessa da limitare la visibilità al suo interno ad un metro, mentre è impossibile vedere all'esterno. Un vento di intensità superiore ai 40km/h disperde la nebbia in un round, mentre uno di forza più moderata dimezza la durata della foschia. Se l'Eredità viene attivata sott'acqua, crea una zona di acqua putrida che oscura la visuale entro il volume succitato, e le correnti possono disperderla se sono abbastanza forti.

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflitto diventa spugnosa e molle al tocco, e anche il suo viso si deforma; inoltre, il personaggio emette sbuffi di nebbia quando alita o suda.

OCCHIO DI LINCE

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto è in grado di vedere al punto da leggere qualsiasi scritta fino a una distanza di 30 metri per livello, anche se la vista viene ostacolata normalmente da solidi o da condizioni climatiche e di illuminazione presenti nel raggio visivo. L'Eredità concede un bonus di +6 a qualsiasi prova di *Percezione* tramite vista (aumentando il raggio automatico come sopra indicato) e *Cacciare*.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflitto diventano sproporzionatamente grandi oppure fuoriescono dalle orbite su peduncoli. Inoltre, l'individuo sviluppa problemi di vista: il raggio visivo massimo rimane quello normale, ma la visione di forme

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

tra 50 cm e 18 metri appare completamente sfocata e il personaggio subisce una penalità di -2 ai TxC in mischia se non possiede l'abilità *Combattere alla cieca*.

PLASMARE PIETRA

Caratteristica: Saggezza

Raggio: tocco

Durata: 2 minuti per livello

L'individuo è in grado di plasmare la pietra a mani nude come fosse argilla, e può modellarla, lavorarla e persino farla a pezzi, e la nuova forma si considera permanente. Con questa Eredità è possibile plasmare attrezzi di pietra, perforare una parete, o creare una forma grezza che può essere in seguito lavorata in modo più preciso per farne un'opera d'arte; persino le gemme possono essere lavorate. Il soggetto può plasmare fino a 1 metro cubo di pietra o roccia in un tempo variabile da 1 a 6 round. Il tempo esatto dipende dalla precisione con cui si vuole lavorare la pietra: per modificare in modo grossolano una pietra, strapparne dei pezzi o creare un buco basta un round, mentre per modellarla in modo artistico può essere necessario anche un minuto; nel dubbio, il DM può determinare casualmente il tempo richiesto tirando 1d6 (chiaramente, il fattore temporale modifica anche la quantità totale di materiale che può essere lavorato).

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflitto diventa simile a un rivestimento roccioso di colore bruno, grigio o rossastro. Se il personaggio è provvisto di pelo, questo emerge dalle crepe del rivestimento, ma perde quasi tutti i capelli. Il rivestimento non offre alcuna protezione speciale, e può essere lavorato con relativa facilità. Per esempio, i lineamenti del personaggio possono essere modificati, e la ferita lasciata da un'arma resta intatta fin quando la carne non viene rimodellata.

POTERE COMBATTIVO

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 round per livello

Il soggetto ottiene il THACO di un Guerriero di pari livello quando attacca in mischia (compresi effetti magici o Eredità a tocco); se il personaggio è un Guerriero, ottiene un bonus di +3 ai TxC in mischia.

Effetti deleteri: l'Afflitto diventa incredibilmente irascibile e quando impugna un'arma, la sua mano si fonde con l'arma dopo 2d4 round e resta in quella forma per 2d4 ore; quando attiva l'Eredità, la mano deformata può mantenere la fusione o lasciare libera l'arma in base al volere del personaggio.

PRIGIONE D'AMBRA

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio può paralizzare un essere visibile entro 9 metri per la durata dell'effetto. La vittima deve effettuare un TS Corpo con penalità di -1 ogni 3 livelli del personaggio (arrotondando per difetto, fino a un massimo di -5 al 15°) e se fallisce viene avvolta da un solido guscio di ambra, che le rende impossibile qualsiasi movimento. Finché resta nella tecca d'ambra, le funzioni vitali della vittima sono interrotte, e il guscio non può essere penetrato da alcun liquido o gas. La prigione ha CA 0, 5 Punti Danno per livello del personaggio, e può essere danneggiata solo da armi magiche o incantesimi. La prigione d'ambra può essere usata anche con intento proiettivo oltre che restrittivo, ad esempio per impedire ad un certo attacco di danneggiare una cosa o una persona, oppure per arrestare le funzioni vitali di un individuo in fin di vita o che rischia la morte per dissanguamento, e così via.

Effetti deleteri: l'Afflitto è costantemente avvolto da una pellicola ambrata leggermente luccicante, simile a una bolla di sapone. Questo guscio non offre alcuna protezione né ostacola il movimento, anche se influenza la vista (vede tutto attraverso un filtro ambrato che distorce i colori reali) e l'udito (penalità di -2 alle prove di *Percezione*) dell'individuo, che deve praticarvi un foro per mangiare o parlare chiaramente (ogni buco si richiude automaticamente dopo 1d4 minuti).

PROIETTILI MULTIPLI

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 3 metri per livello

Durata: speciale

Il personaggio può creare dei proiettili solidi da scagliare contro avversari visibili in un arco di 180° entro 3 metri per livello. Quando l'Eredità viene attivata, il corpo del personaggio si modifica: spuntano degli aculei che schizzano verso il bersaglio, o sviluppa una protuberanza sul viso da cui fuoriescono proiettili simili a sassi, oppure le unghie crescono fino a diventare artigli che può scagliare. La forma esatta dei proiettili viene scelta quando l'Eredità viene acquisita per la prima volta e non può essere modificata in seguito.

Il numero di proiettili creati è pari al doppio del livello del personaggio (max 20 al 10°), ed è possibile attaccare bersagli multipli oppure indirizzarli tutti contro un singolo avversario, scagliando fino a un massimo di 5 proiettili al round. Ogni proiettile causa 1d4 danni ed è considerato un'arma +1, ma è necessario un TxC per ogni bersaglio: se il TxC fallisce, tutti i proiettili usati contro quella vittima falliscono il colpo.

Effetti deleteri: sul corpo dell'Afflitto spuntano degli aculei, si forma una protuberanza o una proboscide, oppure le sue dita si allungano e diventano tubolari. Quando l'Eredità viene attivata, i proiettili vengono scagliati attraverso queste escrescenze, che per il resto del tempo sono del tutto inutili.

PROIEZIONE SENSORIALE

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 6 metri per livello

Durata: 1 minuto per livello

Il soggetto può concentrarsi per ottenere l'immagine di un luogo presente entro il raggio d'azione, vedendo da qualsiasi punto e angolazione scelta, anche se l'Eredità non gli garantisce alcun tipo speciale di vista. Se il soggetto ha 5 DV o livelli il potere gli consente anche di udire come se si trovasse effettivamente nella zona. Eventuali condizioni ambientali possono limitare la visuale (se è presente nebbia, oscurità o penombra) o le capacità uditive (con forti rumori o silenzio magico), ed il soggetto è vulnerabile a effetti che influenzano la vista e l'udito come se si trovasse in quel luogo.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflitto diventano sensibilmente più grandi, oppure fuoriescono dalle orbite e restano attaccati a peduncoli; in altri casi acquisisce un terzo occhio cieco al centro della fronte che si muove a caso. Occasionalmente il personaggio può avere visioni di qualche scena che si svolge ad alcuni metri o chilometri di distanza, ma sono sempre esperienze molto brevi e disorientanti, e non danno mai informazioni sufficienti ad avvantaggiare l'individuo.

PUGNO ARMATO

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Una delle mani del soggetto assume la forma di un'arma da mischia a una mano del tipo scelto la prima volta che acquisisce l'Eredità e che non può più essere modificato. L'arma è considerata magica, sembra composta della carne del personaggio ma ha le stesse proprietà dell'arma imitata (è

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

affilata o appuntita o contundente), e il personaggio causa i danni appropriati e usa un bonus al TxC in base alla propria maestria in quell'arma. Il soggetto può utilizzare questa Eredità due volte per trasformare in armi entrambe le mani, ma non acquisisce due attacchi al round a meno che non sia una capacità di classe o derivante da una sua abilità.

Effetti deleteri: la mano dell'Afflito si deforma in maniera permanente tanto che è impossibile usarla per maneggiare oggetti (anche se può colpire come fosse un pugno), e può essere sfruttata come arma solo quando l'Eredità viene attivata.

RAGGIO MORTALE

Caratteristica: Destrezza

Raggio: 9 metri

Durata: istantanea

Un raggio di luce purpurea fuoriesce dall'indice o dall'occhio del personaggio (una volta scelta l'origine non può essere modificata) e con un attacco di contatto colpisce un bersaglio entro 9 metri causando danni non dimezzabili in base al livello del personaggio: 1d4 al 1°, 2d4 al 3°, 3d4 al 6°, 4d4 al 9° e 5d4 Pf al 12° livello;; il raggio danneggia qualsiasi bersaglio, inclusi non-morti, costrutti e oggetti.

Effetti deleteri: le mani o gli occhi dell'Afflito scintillano di luce purpurea, la sua pelle acquisisce un pallore cinereo e il suo tocco può distruggere oggetti comuni fatti di materiali organici inerti (come legno, stoffa, ecc.) con una probabilità del 10% ad ogni tocco.

RAGNO PREDATORE

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto assume alcuni tratti tipici dei ragni: su ciascuna delle tempie compare un occhio, le dita e i pollici ottengono una giuntura ulteriore, e dalla bocca fuoriescono due mandibole a tenaglia. I nuovi occhi non sono in grado di vedere, ed il mutamento delle dita non permette di ottenere alcun beneficio o abilità. Tuttavia, le zanne possono essere utilizzate per mordere, infliggendo 1d2 danni (oppure 1d2 danni extra se il personaggio ha già un attacco basato sul morso).

Inoltre il personaggio diventa capace di secernere da ciascuna mano un filo di ragnatela spesso come una fune e lungo 3 metri, e può servirsi della tela come se fosse un lasso o una frusta o per avvolgere un oggetto con un attacco di contatto (CA decisa dal DM e basata sulle dimensioni dell'oggetto, da CA 10 per dimensioni medie sino a CA 1 per oggetti minuscoli). La ragnatela può sostenere un peso di 180 kg ed è possibile secernere un solo filo per mano ogni minuto.

Effetti deleteri: l'Afflito assume in modo permanente la forma aracnide sopra descritta.

RESPIRO PERPETUO

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

L'individuo è in grado di respirare tranquillamente in assenza della sostanza che gli permette di sopravvivere. L'Eredità non influisce sulla capacità motorie o sensoriali del soggetto in ambienti diversi dal suo habitat normale, ma lo rende immune da veleni assimilabili tramite inalazione.

Effetti deleteri: l'Afflito sviluppa delle branchie sul collo o sul torace, e spesso anche una cresta sulla testa o delle scaglie sulla schiena, anche se queste malformazioni sono totalmente inutili finché non si attiva l'Eredità.

RIDUZIONE

Caratteristica: Carisma

Raggio: 36 metri

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto può ridurre le dimensioni e il peso di una creatura di taglia Grande o inferiore (incluso se stesso) visibile entro 36 metri. La creatura può essere ridotta di al massimo due taglie, ma il bersaglio può effettuare un favorevole TS Corpo per evitare l'effetto. La velocità di movimento del soggetto varia in proporzione alla nuova taglia, e similmente la Forza si riduce di 2 punti per taglia persa, senza che egli ottenga alcun beneficio alle caratteristiche dalla riduzione. Gli oggetti indossati e impugnati dal bersaglio non vengono modificati e possono risultare inutilizzabili. Usi multipli dell'Eredità sullo stesso soggetto aumentano la durata della riduzione e non permettono di rimpicciolire ulteriormente.

Effetti deleteri: alcune parti del corpo dell'Afflito rimpiccioliscono in modo permanente (di solito gli arti), oppure altri vedono ridursi solo un particolare del volto, come gli occhi, le orecchie, le labbra o il naso. Quando il personaggio attiva questa Eredità, si prendono come riferimento le sue dimensioni originali (prima di essere soggetto agli effetti deleteri).

RIFLESSIONE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

L'Eredità permette di riflettere contro l'avversario un singolo attacco mirato al soggetto. Possono essere riflessi i danni causati dagli attacchi portati in mischia o dalla distanza, come pure qualunque Eredità o incantesimo che non siano considerati ad area (ad esempio *fulmine magico* o *palla di fuoco*). Anche se il personaggio subisce diversi attacchi, solo uno può essere riflesso, poi l'effetto termina. Per esempio, un personaggio attaccato con un incantesimo di *dardo incantato* e *freccia acida* può riflettere solo uno dei due effetti, ed analogo discorso vale se viene assalito con una spada ed un martello da guerra. L'attacco viene riflesso solo se colpisce il soggetto, che però non subisce alcun danno. L'attaccante subisce i danni dell'attacco senza poterli ridurre, a meno che non si tratti di un incantesimo che ammette un TS.

Effetti deleteri: il corpo di certi Afflitti si ricopre di una patina argentea e luccicante che riflette la luce, mentre altri subiscono gli stessi effetti deleteri dell'Armatura Cremisi.

RIGENERAZIONE

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: speciale

Il soggetto rigenera un numero totale di Punti Ferita pari al livello, al ritmo di 1 PF al round. L'Eredità è inefficace se il personaggio vede azzerati i suoi PF, ma permette la ricrescita di piccole parti del corpo non più grandi di un orecchio.

Effetti deleteri: piccole escrescenze spuntano continuamente sul corpo di alcuni Afflitti mentre la pelle si squama; ad altri crescono delle parti del corpo addizionali e inutili, come orecchie, dita e nasi, che si sbriciolano in una settimana.

SCALATA SICURA

Caratteristica: Saggia

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il soggetto può scalare qualsiasi superficie verticale senza pericolo, come se usasse *movimenti del ragno* (1°).

Effetti deleteri: in alcuni casi, le mani e i piedi dell'Afflito diventano appiccicosi e restano attaccati ad essi piccoli detriti e oggetti, anche se l'effetto non è abbastanza da permettere

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

una scalata sicura finché non si attiva l'Eredità. Più raramente capita che le braccia o le dita diventino dei tentacoli o prendano la forma delle zampe di un ragno, con una giuntura extra e delle setole che crescono su tutta la pelle, che però concedono la capacità di scalare solo se l'Eredità è attiva.

SCARICA ELETTRICA

Caratteristica: Forza

Raggio: 6 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può produrre una scarica elettrica dalla mano o dagli occhi (il punto d'origine è scelto dal soggetto ma non può essere variato) per colpire un bersaglio entro 6 metri con un attacco di contatto, causando 1d6 danni +1 danno per livello (max 1d6+20 al 20°) non dimezzabili.

Effetti deleteri: l'Afflito è sempre carico di elettricità statica e ogni volta che tocca un'altra persona entrambi ricevono una debole scossa. I capelli ed i peli dell'Afflito sono sempre ritti, la sua pelle è secca, mentre gli abiti indossati gli si appiccicano addosso.

SCASSINARE

Caratteristica: Saggezza

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Il personaggio ha una probabilità pari al 20% + 5% per livello di scassinare istantaneamente qualsiasi serratura toccata e di rimuovere qualsiasi magia che chiuda una serratura.

Effetti deleteri: le dita di una mano dell'Afflito diventano lunghe il doppio del normale, ottenendo un'ulteriore giuntura all'estremità, che ha la forma di un attrezzo da scasso. Quando l'Eredità viene attivata, l'Afflito utilizza questi attrezzi da scasso organici per aprire le serrature, con la solita percentuale di successo. Per il resto del tempo, il personaggio non è in grado di utilizzare le sue appendici per scassinare le serrature, neanche se dispone dell'omonima abilità ladresca.

SCAVARE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

Il soggetto apre magicamente nella terra, nella sabbia o nel fango un buco di 4 metri cubi (dimensioni a piacere), spargendo tutt'intorno il materiale rimosso. Tuttavia, un buco dai contorni regolari nel fango o nella sabbia tende a crollare o a deformarsi in fretta, se non viene puntellato. Se ci sono creature sulla zona dove si apre il buco, devono effettuare una prova di Destrezza per non cadere nella buca.

Effetti deleteri: una delle mani dell'Afflito prende la forma di un badile, che impedisce all'individuo di manipolare efficacemente altri oggetti; in altri casi, l'Afflito ha lunghi artigli, che tuttavia sono fragili quanto normali unghie e non conferiscono alcuna capacità straordinaria.

SCUDO INCANTATO

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Un disco rosso, piatto, luminoso e trasparente inizia ad orbitare intorno al soggetto. Il disco ha un diametro di 30 cm e concede un bonus a tutti i TS del personaggio per evitare gli effetti delle Eredità o degli incantesimi in base al livello: +1 al 1°, +2 dal 4°, +3 dall'8°, +4 dal 12° e +5 dal 16° in avanti.

Effetti deleteri: sul corpo dell'Afflito crescono aculei, grandi scaglie, corteccia, pelle raggrinzita o persino vermi. Questo rivestimento non offre alcun tipo di protezione aggiuntiva, è

abbastanza spesso ed ha una struttura a chiazze che si spostano lentamente sul corpo del personaggio.

SCUDO SCARLATTO

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Uno scudo scarlatto sfavillante e trasparente di forma circolare (raggio fino a 10 cm per livello, max 1 mt al 10°) appare intorno al braccio non destro del soggetto. Lo scudo è leggerissimo e solido, non può essere staccato dal braccio e offre un bonus alla CA che dipende dalle proprie dimensioni (come fosse un buckler, uno scudo medio, grande o a torre – v. Armeria di Mystara per dettagli sui bonus dati dagli scudi).

Effetti deleteri: sul dorso della mano dell'Afflito compare un'escrescenza simile a uno scudo largo 30 cm. Lo scudo di carne non può essere usato per difendersi (è come se avesse una mano più larga), ma quando l'Eredità viene attivata l'escrescenza si trasforma nello scudo scarlatto.

SENSI POTENZIATI

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

I sensi (vista, udito, tatto e olfatto) del personaggio diventano estremamente sensibili ed egli ottiene un bonus di +3 alle prove di *Percezione*, può sfruttare l'abilità *Combattere alla cieca*, può leggere con il tatto e dire con precisione quanto pesa un oggetto semplicemente sollevandolo. Questa Eredità può essere usata anche per contrastare un effetto che indebolisce i sensi (come la cecità o la sordità) e se attivata, il personaggio ignora totalmente le penalità.

Effetti deleteri: gli occhi, le orecchie ed il naso dell'Afflito diventano deformi e talvolta anche le dita si allungano.

SENSO ARCANO

Caratteristica: Forza

Raggio: tocco

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio può individuare e identificare le emanazioni magiche di qualsiasi bersaglio toccato finché dura il potere. Quest'Eredità non risente dell'effetto lasciato dal vermeil e permette di comprendere con una certa precisione la natura delle emanazioni magiche esaminate. La probabilità di identificare ogni proprietà magica del bersaglio è pari a 10% +3% per livello dell'individuo, ed è possibile scoprire solo un potere magico per ogni round di contatto. Il senso arcano permette anche di capire se una creatura possiede Eredità (viene rivelato il numero di Eredità il primo round, e ogni round seguente la natura di ognuna, nonché lo stato di afflizione dell'individuo), nonché di determinare gli incantesimi attivi sul soggetto esaminato (un effetto per ogni round).

Effetti deleteri: molti Afflitti hanno un paio di antenne piumatiche che spuntano dalla fronte, mentre alcuni hanno lunghe ciglia sulla punta delle dita, con le quali riescono a percepire le aure magiche quando l'Eredità è attiva.

SEPARAZIONE ANATOMICA

Caratteristica: Carisma

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il personaggio può staccare dal suo corpo mani ed occhi, che possono agire autonomamente. La separazione anatomica è indolore e non comporta spargimento di sangue e al termine dell'effetto le parti ricompaiono al loro posto. Attraverso le parti staccate l'incantatore può agire per manipolare oggetti o vedere a distanza grazie alla concentrazione (es. un occhio la-

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

sciato in una stanza può vedere davanti a sé o girarsi per avere una visione d'insieme; una mano staccata può andarsene in giro e recuperare piccoli oggetti). Le parti staccate hanno CA 7 e un decimo dei PF del soggetto, e se vengono distrutte prima che si riattaccino, l'individuo perde la parte in questione e diventa menomato.

Effetti deleteri: a volte una mano dell'Afflito cade a terra o un occhio schizza fuori dall'orbita; la separazione non è dolorosa né sanguinolenta, ma la parte staccata cessa di funzionare fin quando non viene rimessa a posto. Se ciò non avviene entro un turno dalla separazione, la parte non può più essere riattaccata ed il personaggio è menomato e perde 1 PF dal totale per l'occhio e 2 PF per la mano; personaggi addormentati si svegliano subito quando perdono una parte del corpo.

SFERA DI FUOCO

Caratteristica: Forza

Raggio: 12 metri

Durata: istantanea

Il personaggio crea nella propria mano una sfera di fuoco, che con un attacco di contatto può colpire un bersaglio visibile entro 12 metri causando danni non dimezzabili in base al livello dell'individuo: 1d4 al 1°, 2d4 al 3°, 3d4 al 6°, 4d4 al 9° e 5d4 Pf al 12° livello; qualsiasi materiale infiammabile colpito deve fare un TS Fuoco per non incendiarsi (1d4 danni al round finché spento).

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflito è rossa e calda al tocco, e le sue iridi diventano scarlatte, egli suda costantemente e deve bere il doppio rispetto al normale. Inoltre, il calore emanato dalle mani è tale da infiammare qualsiasi oggetto comune toccato per più di un minuto, causando 1 danno al round.

SGUARDO DEBILITANTE

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 9 metri

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio può indebolire una creatura visibile entro 9 metri riducendo la sua Forza di 5 punti per la durata del potere, ma la vittima può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia; se la Forza della vittima si azzerà, essa cade a terra incapace di muoversi.

Effetti deleteri: l'Afflito appare sempre spossato e debilitato, e subisce una penalità di -1 nelle sue prove di Forza.

SILENZIO

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: 9 metri

Durata: 1 minuto per livello

L'individuo può circondare se stesso o una creatura entro 9 metri con un'aura di silenzio personale; il bersaglio può effettuare un favorevole TS Magia per evitare completamente l'effetto. Il potere rende silenziosi i movimenti del soggetto e gli impedisce di emettere suoni, pertanto il bersaglio non potrà evocare incantesimi finché dura il silenzio.

Effetti deleteri: la maggior parte degli Afflitti diventa muto, molti invece fanno un gran baccano quando si muovono, mentre alcuni ottengono un tono di voce molto forte, e in altri casi i suoni emessi dal soggetto mutano imprevedibilmente di intensità nei momenti meno opportuni.

SOFFIO DI VENTO

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 9 metri

Durata: 1 round per livello

L'individuo è in grado di produrre dalla bocca una folata di vento con forza di 40 km/h, è sufficiente a spegnere le candele, le torce e le fiamme non riparate, mentre quelle ripa-

rate hanno una probabilità del 50% di spegnersi. Le creature entro un cono di 9 x 3 metri vengono sospinte indietro di 1d6 metri, e devono effettuare un TS Riflessi per non cadere a terra. Il personaggio può produrre il soffio di vento una volta al round come azione d'attacco fino al termine dell'effetto.

Effetti deleteri: gli Afflitti hanno sempre un aspetto trasandato, mentre il naso si incurva, gli occhi si riducono a due fessure, e la forma della bocca è deformata. Inoltre, un piccolo vortice di vento circonda il personaggio, sferzandone continuamente i capelli e le vesti e strappandogli occasionalmente di mano gli oggetti più piccoli o leggeri.

SOFFIO GLACIALE

Caratteristica: Costituzione

Raggio: 6 metri

Durata: istantanea

Il personaggio può produrre soffio di gelo dalla bocca per colpire un bersaglio entro 6 metri con un attacco di contatto, causando 1d6 danni +1 danno per livello (max 1d6+20 al 20°) non dimezzabili, e la vittima deve effettuare un TS Corpo per evitare una penalità di -1 all'Iniziativa successiva.

Effetti deleteri: la pelle dell'Afflito è fredda al tocco ed egli trema costantemente, piccoli ghiaccioli si formano sulle estremità dei capelli, sulle dita o sul naso, mentre le iridi dell'individuo e i peli del corpo diventano bianchi.

SOFFIO VELENOSO

Caratteristica: Carisma

Raggio: 3 metri

Durata: istantanea

L'individuo emette dalla bocca una nube di gas giallastro che puzza di bile e avvolge le creature presenti in un'area larga 3 metri davanti al soggetto, causando danni in base al suo livello: 1d6 al 1°, 2d6 dal 4°, 3d6 dall'8°, 4d6 dal 12° e 5d6 dal 16° livello. Il gas è un veleno che agisce a contatto (non è necessario respirarlo), ma i danni possono essere dimezzati con un favorevole TS Corpo.

Effetti deleteri: l'Afflito emette un tremendo olozzo e ha un alito putrido, mentre la sua pelle è molle e scolorita.

SONNO

Caratteristica: Carisma

Raggio: 9 metri

Durata: 2 minuti per livello

Il personaggio addormenta per la durata dell'effetto una creatura vivente visibile entro 9 metri, che tuttavia può effettuare un favorevole TS Mente per resistere al sonno.

Effetti deleteri: l'Afflito è sempre stanco e con profonde occhiaie poiché soffre di insonnia, e sbadiglia incessantemente ed in modo solitamente rumoroso.

TENTACOLI OSCURI

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Le braccia, le dita o i capelli del personaggio crescono fino a diventare veri e propri tentacoli; l'individuo sceglie quale parte del corpo trasformare in tentacoli la prima volta che si manifesta l'Eredità, e che non potrà più cambiare. I tentacoli si allungano di 1 metro ogni 2 livelli (max 6 metri al 12°) e possono essere usati per manipolare oggetti o per intrappolare una creatura con un favorevole attacco di contatto una volta al round (chi possiede la maestria in frusta può aggiungere il bonus al TxC); una vittima intrappolata dai tentacoli è immobilizzata e può liberarsi con una prova contrapposta alla Forza del soggetto, oppure se i tentacoli vengono recisi subendo almeno 10 danni da armi taglienti (CA come il sogget-

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

to) o da un elemento (fuoco, gelo, acido, elettricità), anche se nessun danno subito dai tentacoli si applica al soggetto.

Effetti deleteri: i peli e i capelli dell'Afflito diventano lunghi e spettinati, e spesso si muovono da soli, toccando altre persone o afferrando piccoli oggetti. Se i capelli vengono tagliati, ricrescono velocemente fino alla lunghezza solita al ritmo di 30 centimetri al round. Altre volte sono le dita o le braccia dell'Afflito ad allungarsi a dismisura, e anche se possono essere usate per prendere oggetti a distanza, esse non possono intrappolare nessuno né usare oggetti, poiché non sono abbastanza robuste (tranne quando l'Eredità viene attivata); qualsiasi danno procurato alle braccia quando l'Eredità non è attiva si applica all'Afflito.

TOCCO ACIDO

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Il personaggio può secernere acido dalle mani con un attacco di contatto che causa 1d6 danni +1 danno per livello (max 1d6+20 al 20°) non dimezzabili, e che possono influenzare sia esseri viventi che animati o oggetti di qualsiasi tipo.

Effetti deleteri: l'Afflito secerne costantemente un liquido marrone leggermente acido dalle mani o dalla bocca che dissolve lentamente qualsiasi materiale vegetale con cui viene a contatto (10 grammi ogni ora), e causa un'irritazione se tocca la pelle di un essere vivente (incluso il soggetto). L'acidità del liquido così secreto è talmente bassa da risultare inutile come arma, fino a quando non si attiva l'Eredità.

TOCCO DISGREGANTE

Caratteristica: Costituzione

Raggio: tocco

Durata: istantanea

Il personaggio può polverizzare un solido di volume massimo pari a 27 dm³: gli oggetti comuni non possono evitare l'effetto, mentre quelli magici resistono con un favorevole TS Distruzione. Se usata contro oggetti di volume più grande, la disgregazione ne rimuove al massimo una parte di 27 dm³. Il soggetto può usare un attacco di contatto contro un essere e ne provoca la morte istantanea solo se tocca la testa del bersaglio (tiro mirato) e la vittima fallisce un TS Corpo, mentre su qualsiasi altra zona del corpo causa la perdita del 10% dei PF totali se il TS fallisce, o nessun danno se il TS riesce.

Effetti deleteri: gli oggetti toccati dall'Afflito per più di un turno subiscono sempre l'effetto disgregante, sia che lo voglia o meno. Inoltre, la pelle e i capelli dell'Afflito sono sempre secchi e si staccano spesso a ciocche.

TOCCO GUARITORE

Caratteristica: Destrezza

Raggio: tocco

Durata: istantanea

L'individuo può risanare 1d8 PF +1 PF ogni due livelli (max 1d8 +10 PF al 20°) a qualsiasi creatura vivente toccata (compreso se stesso); è anche possibile suddividere i PF tra due individui diversi che vengano toccati contemporaneamente quando attiva l'Eredità.

Effetti deleteri: in molti casi le mani dell'Afflito si ricoprono di una pellicina ruvida e bianchiccia, simile a una benda. A volte, pezzettini di questa pellicina si staccano senza tuttavia causare danno al personaggio, il quale però diventa totalmente insensibile al tatto e subisce una penalità di -1 ai tiri di *Scassinare* e *Borseggiare*. In altri casi, l'Afflito suda costantemente e secerne un liquido latteo, un debole anestetico che fa sentire l'individuo sempre un po' intontito e insensibile (stesse penalità alle prove di abilità sopra indicate).

TOCCO PURIFICATORE

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: 3 minuti per livello

Il personaggio protegge per la durata del potere la creatura toccata (incluso se stesso) dagli effetti dei veleni e offre un bonus al TS in base al suo livello: +1 al 1°, +2 al 3°, +3 al 6°, +4 al 9° e +5 al 12°; il bonus svanisce non appena il soggetto effettua il primo TS Corpo per resistere al veleno. Se tocca un individuo già avvelenato, concede al soggetto un nuovo TS per annullare l'effetto, senza i bonus summenzionati.

Effetti deleteri: all'Afflito crescono zanne, artigli o una coda simile a quella degli scorpioni. Anche se non possono essere usate per compiere attacchi, quando l'Eredità è attivata, è attraverso queste estremità che si inietta nel beneficiario l'antitossina che garantisce la protezione contro il veleno.

TOCCO VELENOSO

Caratteristica: Carisma

Raggio: tocco

Durata: speciale

Se il TxC del personaggio ha successo, egli secerne veleno dagli artigli, dai denti o da un aculeo di qualche tipo (queste parti del corpo compaiono quando l'Eredità viene attivata). Gli effetti del veleno dipendono dal livello del soggetto, che può scegliere tra gli effetti di livello uguale o inferiore:

- 1°-3°: addormenta la vittima dopo 1d4 round, ed il sonno dura per 1 round per livello;
- 4°-8°: paralizza la vittima dopo 1 round e l'effetto dura 1 round per livello;
- 9°-12°: causa istantaneamente alla vittima danni pari al doppio del livello del soggetto (max 40 al 20°);
- 13°: causa morte istantanea.

Con un favorevole TS Corpo la vittima dimezza i danni o evitare del tutto gli effetti di sonno, paralisi e morte.

Effetti deleteri: all'Afflito crescono zanne, artigli o un pungiglione come quello dello scorpione, ma questi apparati sono inutili quando l'Eredità non è attiva. Inoltre, la carne del personaggio (o il pelo o le scaglie, se non è umano) presenta delle sgradevoli chiazze dai colori vivaci.

TRAVESTIMENTO

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 turno per livello

L'individuo può alterare la sua forma e il suo aspetto per sembrare qualcun altro. La nuova forma deve essere di dimensioni non superiori o inferiori di 20 centimetri rispetto all'altezza del personaggio, e non può pesare più di 20 chili in più o in meno rispetto al suo peso normale. La forma acquisita inoltre deve essere simile a quella del personaggio (ad esempio, un umanoide bipede potrà diventare solo altri umanoidi bipedi), che non può però imitare le fattezze di un altro soggetto, ma solo quelle generiche di una specie. Solo la forma esteriore del personaggio cambia, mentre le sue capacità speciali, le sue caratteristiche e persino gli abiti e gli oggetti indossati restano gli stessi, senza acquisire particolari poteri o capacità della specie in cui ci si trasforma. Questa Eredità permette di eliminare o imitare le deformazioni causate dalla Maledizione Rossa, ma solo finché dura il travestimento.

Effetti deleteri: il corpo dell'Afflito cambia costantemente in modo incontrollato (peli e scaglie crescono e cadono, una coda o un paio di corna spuntano per poi scomparire dopo pochi minuti, ecc.), comprese le sue fattezze, che si alterano leggermente ogni due o tre ore. Anche l'altezza e il peso dell'individuo si modificano perennemente, variando di 10 centimetri e 1 kg in più o in meno (determinare casualmente

CAPITOLO 3: LA MALEDIZIONE ROSSA

con un tiro di dado: pari in eccesso, dispari in difetto) ogni minuto, senza mai eccedere le limitazioni dell'Eredità; solo quando l'Eredità viene attivata, esse si stabilizzano per la sua durata. Questo continuo cambiamento provoca non pochi problemi a chi indossa armature o abiti attillati.

TRADUZIONE

Caratteristica: Forza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il personaggio riesce a parlare, capire, leggere e scrivere una qualunque lingua, sia moderna che antica, che deve essere specificata all'attivazione del potere; l'Eredità non permette di comprendere codici cifrati o la lingua della magia.

Effetti deleteri: l'Afflito muta continuamente forma, trasformandosi in creature appartenenti a diverse razze umanoidi, senza ottenere alcuna delle abilità speciali delle altre razze, né perdere le proprie. Per esempio, un lupin che si trasforma in un phanton ottiene le membrane tipiche di queste creature, ma non è in grado di planare; analogamente, un rakasta che assume forma umana perde i suoi artigli, ma può causare il danno standard se attacca con una zampata. Ogni trasformazione si completa in una settimana, ma il soggetto non resta nella nuova forma per più di due giorni. Inoltre, ad intervalli irregolari, il personaggio inizia a parlare o scrivere in un'altra lingua, senza alcuno sforzo e senza neppure esserne consapevole. Talvolta, l'effetto interessa solo poche parole, altre volte dura per diverse frasi o per un'intera ora.

URLO TERRORIZZANTE

Caratteristica: Saggezza

Raggio: 9 metri per livello

Durata: istantanea

Il soggetto emette un grido stentoreo e tutte le creature ostili entro 9 metri per livello devono effettuare un favorevole TS *Mente* per non fuggire in preda al panico per 1d4 round, durante i quali i soggetti impauriti scappano senza difendersi. **Effetti deleteri:** la bocca dell'Afflito diventa estremamente grande o assume la forma di un imbuto, con i denti esposti ad anello tutt'intorno alla cavità. Chi è vittima di quest'orrida trasformazione non può mangiare cibo solido, a meno che non sia tagliato a pezzetti.

VELOCITÀ

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 1 round per livello

Il personaggio può muoversi al doppio della velocità normale e ottiene un bonus di +1 all'Iniziativa, al *TxC* e alla *CA*, oltre a guadagnare un attacco aggiuntivo al round. L'Eredità non permette di aumentare il numero di incantesimi o di poteri magici utilizzabili, limitati ad uno al round.

Effetti deleteri: l'Afflito sviluppa due o più gambe addizionali che non offrono alcuna capacità speciale se l'Eredità non è attivata, tuttavia occorrono tutte le gambe per muoversi e se ne viene danneggiata una il movimento si riduce.

VIRORE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: tocco

Durata: 1 minuto per livello

Il personaggio è in grado di conferire ad un individuo toccato (compreso se stesso) un numero di Punti Ferita addizionali pari al proprio livello. Questo potere permette di eccedere i PF totali di un individuo, anche se i PF addizionali sono i primi ad essere rimossi in caso di danni, e scompaiono definitivamente dopo un minuto per livello, oppure quando

vengono eliminati a causa delle ferite riportate, senza che sia possibile recuperarli con cure magiche.

Effetti deleteri: sulla pelle dell'Afflito (di solito su mani e viso) crescono piccole escrescenze rossastre, una per ogni PF che riesce a conferire, che gli danno l'aspetto di un infetto.

VISTA POTENZIATA

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Ogni volta che attiva l'Eredità il soggetto può scegliere se ottenere l'infravisione, oppure la capacità di vedere distintamente attraverso la nebbia, o di vedere l'invisibile, ma è possibile attivare più volte la vista potenziata per ottenere più capacità contemporaneamente.

Effetti deleteri: gli occhi dell'Afflito si deformano diventando molto grandi, mentre a volte crescono delle appendici oculari o un terzo occhio si apre sulla fronte; in ogni caso gli occhi aggiuntivi sono ciechi finché non attiva l'Eredità.

VOLO

Caratteristica: Saggezza

Raggio: personale

Durata: 2 minuti per livello

Il soggetto può volare alla velocità di 36 metri al round; nel caso in cui sappia già volare naturalmente, la sua velocità viene aumentata di 12 metri al round. La maggior parte degli individui si trasforma quando attiva questo potere: a molti crescono le ali (di pipistrello, di drago, d'insetto, di uccello, ecc.), ad altri fuoriescono membrane sotto le braccia, mentre in alcuni casi l'intero corpo si appiattisce come un aquilone. Il tipo di trasformazione viene scelto dal personaggio quando acquisisce l'Eredità, e non può più essere modificato. Spesso i vestiti o gli oggetti indossati dall'individuo possono ostacolare la trasformazione e danneggiarlo; per questo occorre assicurarsi di indossare armature o indumenti fatti su misura.

Effetti deleteri: il cambiamento fisico dell'Afflito è permanente, ma è inutile finché non attiva l'Eredità.

VOLTO SPETTRALE

Caratteristica: Costituzione

Raggio: personale

Durata: 1 minuto per livello

Il viso del personaggio viene sostituito da uno spaventoso volto illusorio: tutti coloro che lo osservano devono effettuare un favorevole TS *Mente* o fuggire terrorizzati per 1d10 round. Il volto illusorio permane per la durata dell'effetto o finché il soggetto non annulla il potere, e terrorizza tutti coloro che lo guardano.

Effetti deleteri: il volto dell'Afflito diventa orribile, ma piuttosto che generare terrore in coloro che lo vedono, causa solo disgusto e repulsione. Le persone cercano di evitare ogni contatto con l'Afflito, anche se non fuggono in preda al panico.

ZANNE MOSTRUOSE

Caratteristica: Intelligenza

Raggio: personale

Durata: 1 minuti per livello

L'individuo sviluppa delle zanne con cui può attaccare, causando 1d8 danni con un favorevole *TxC*; se l'essere possiede già un attacco col morso, causa 1d8 danni aggiuntivi.

Effetti deleteri: i denti dell'Afflito diventano larghi e la bocca si deforma; alcuni individui sviluppano addirittura delle zanne da cinghiale o degli incisivi da coniglio. Il morso del personaggio causa danno standard per la razza a cui appartiene, a meno che non venga attivata l'Eredità.

Le Arti Segrete di Mystara

(basato sulle Sette Arti Segrete di Glantri, presentate nel Gazetteer 3: The Principalities of Glantri)

Nel mondo di Mystara esistono conoscenze segrete che riguardano alcuni campi del sapere magico, tramandate solo agli appartenenti ad un rigido sistema di ordini misterici: le cosiddette Arti Segrete. Ogni Arte Segreta comprende un corpus di conoscenze e pratiche focalizzate su un determinato argomento mistico, tramandato nel corso dei millenni dai primi maestri che scoprirono questi poteri tramite rivelazioni divine o ricerche epiche. Questi insegnamenti hanno portato alla nascita di nuovi modi di concepire e sfruttare vari poteri magici, tenuti segreti per limitare l'uso di queste capacità ad una cerchia ristretta di prescelti dotati delle conoscenze sufficienti a comprendere e sviluppare queste arti.

Gli ordini che tramandano le Arti Segrete esistono solo all'interno delle regioni di Mystara in cui la conoscenza e lo sviluppo della magia è elevato, e più precisamente nelle nazioni di Glantri⁴, Herath, Hule, Sind, Thothia e Thyatis, e nei continenti di Alphatia e Bellissaria, anche se non in tutte sono presenti tutte le Arti ed è possibile trovare adepti di un'Arte anche in altre regioni (la decisione spetta al DM in base alla sua campagna). Le Arti Segrete possono essere padroneggiate solo da individui che dimostrino di avere una mente pronta e che abbiano una sufficiente erudizione nel campo specifico legato all'Arte di riferimento. Di seguito vengono elencate le principali Arti Segrete diffuse su Mystara (il DM può aggiungere altre seguendo le regole sotto riportate) e per ciascuna si indica l'abilità generale che l'allievo deve possedere (almeno 2 gradi), le classi di personaggi che possono accedere e il punteggio minimo di caratteristica del maestro.

Tab. 3.4 – Requisiti di ammissione alle Arti Segrete

Arte	Abilità	Classi	Caratt.
Alchimia	<i>Alchimia</i>	Arcane	Int 12
Criptomanzia	<i>Crittografia</i>	Arcane, Divine	Int 13
Cronomanzia	<i>Conoscenze locali</i>	Tutte	Int 13
Demonologia	<i>Conosc. occulte: Immondi</i>	Arcane, Divine	Int 12, Car 12
Dracologia	<i>Conosc. occulte: Ancestrali</i>	Tutte	Int 12
Elementalismo	<i>Conosc. occulte: Elementali</i>	Arcane	Int 12
Megalismo	<i>Conosc. naturali</i>	Arcane, Divine	Int 12
Negromanzia	<i>Conosc. occulte: Non-Morti</i>	Arcane, Divine	Int 12
Onirismo	<i>Viaggio onirico</i>	Arcane, Divine	Sag 12
Stregoneria	<i>Tossicologia</i>	Arcane	Car 12

Ogni ordine segreto è diviso in cinque Circoli controllati dal Gran Maestro, ed esiste un solo Gran Maestro per ogni arte presente in una delle otto regioni di Mystara sopra elencate, la cui identità è nota solo ai discepoli del quarto Circolo di ciascun ordine. All'inizio degli studi di ogni Circolo, l'adepto

⁴ Le Arti Segrete conosciute nel Glantri sono sette: Alchimia, Criptomanzia, Dracologia, Elementalismo, Negromanzia, Onirismo e Stregoneria. Detti ordini sono attivi solo all'interno della Grande Scuola della Magia e qualsiasi studente dotato di sufficiente curiosità e spirito di osservazione può venirne facilmente a conoscenza. Ogni ordine mira ad influenzare persone importanti per aiutare la propria causa e ottenere fondi, sia dai propri membri che dagli alleati. Questo denaro viene speso per sostenere le ricerche magiche dell'ordine: infatti, più ricerche si fanno, maggiore è la possibilità di scoprire nuovi straordinari poteri e acquisire influenza. In più, il Gran Maestro di ciascun ordine spera di usare il proprio potere per diventare Gran Maestro della Scuola della Magia, una delle cariche più ambite nei Principati.

guadagna un particolare potere magico, che non influenza in alcun modo il limite giornaliero di incantesimi evocabili. Ciascuna capacità speciale può essere usata un certo numero di volte al giorno, con probabilità di successo variabili (v. tabella 3.5). A differenza degli incantesimi, questi poteri non devono essere memorizzati ogni giorno per essere usati, ma richiedono concentrazione per essere attivati (ad eccezione degli esperimenti di alchimia) e producono effetti magici che possono essere dissolti con le normali probabilità.

Per entrare in un ordine segreto, l'aspirante deve prima trovare un membro di tale ordine che lo appoggi e lo introduca nel circolo. Gli adepti non ammettono mai apertamente di essere discepoli di un certo ordine, e i nuovi arrivati in genere non sono ben accetti, perché rappresentano possibili rivali per il titolo di Gran Maestro. Il soggetto deve convincere perciò un membro dell'ordine a sostenere la sua candidatura. Corruzione, inganno e ricatto sono mezzi legittimi per portare avanti le ambizioni di un neofita, ma vanno usati con discrezione. L'intimidazione violenta e la forza bruta non sono invece apprezzate e vengono di solito sanzionate. Se il membro dell'ordine è già un maestro (ovvero appartiene al 2° circolo o ad uno dei circoli superiori) egli può valutare autonomamente le qualità del potenziale adepto ed iniziarlo direttamente ai misteri dell'Arte Segreta. Se invece il neofita si rivolge ad un iniziato di 1° circolo, questi deve riferire al suo superiore la richiesta, e sarà il maestro a giudicare se sia degno o meno di accedere ai misteri dell'Arte.

Divenuto iniziato di 1° circolo, il soggetto deve giurare fedeltà all'ordine e ai suoi adepti, il che comporta anche segretezza assoluta riguardante le pratiche della setta (dare informazioni ad esterni comporta l'espulsione dall'ordine e il probabile intervento di assassini per far tacere per sempre il traditore). L'accolto riceve quindi un simbolo che prova la sua identità agli altri discepoli e identificabile solo dagli appartenenti alla setta, e inizia a percorrere la lunga strada per scoprire i poteri legati all'Arte. Di solito i maestri dei circoli superiori possono dare lezioni private agli adepti più inesperti in cambio di denaro (che verrà speso per le ricerche), concordando tali insegnamenti durante l'incontro segreto che si tiene una volta al mese tra vari maestri della setta per discutere delle ricerche e delle alleanze. Per avanzare al Circolo successivo, bisogna conoscere tutti i poteri appartenenti a quello precedente, mentre uno studente del 4° Circolo deve trovare da solo il modo di raggiungere il potere di 5°. Il costo e la durata indicativa degli studi varia a seconda del Circolo a cui appartiene lo studente (rif. Tabella 3.5).

Una volta raggiunto l'ultimo Circolo, occorre sfidare a duello il Gran Maestro, poiché il potere del 5° Circolo si ottiene solo sconfiggendo il Gran Maestro in carica [per le identità dei Gran Maestri di Glantri, fare riferimento all'Atlante 3: I Principati di Glantri]. Il duello deve riguardare esclusivamente lo sfidante e il Gran Maestro, ed è concesso spostarsi a grandi distanze per trovare un'area deserta adatta al duello. Il perdente può essere eliminato (se il vincitore è malvagio) o essere costretto alla resa. Se lo sfidante perde e sopravvive mantiene i suoi poteri, ma viene retrocesso al 4° Circolo e deve lasciare l'ordine senza più poter aspirare al vertice (rivelarne i segreti rimane comunque un grave crimine se scoperto, e di norma il perdente viene tenuto sotto stretto controllo per il resto della sua vita). Se il Gran Maestro è sconfitto ma sopravvive perde i poteri del 5° Circolo, che passano automaticamente al vincitore del duello, a meno che questi non abbia ancora terminato il ciclo di studio e non sia in possesso del potere supremo dell'Arte Segreta. In quel caso il maestro sconfitto mantiene la possibilità di usare il potere finale fino a che non lo acquisisce il nuovo Gran Maestro, poi solitamente il destituito si ritira dall'ordine.

Tab. 3.5 – Tabella Generale delle Arti Segrete

Circolo	Ciclo (gg.)	Costo (m.o.)	Esperienza	Livello Min.	% Riuscita	# di Usi
1°	14	100	5.000 PE	5°	60 + 1/liv + gradi ab.	3 al giorno
2°	28	200	10.000 PE	7°	50 + 1/liv + gradi ab.	2 al giorno
3°	42	300	20.000 PE	10°	40 + 1/liv + gradi ab.	1 al giorno
4°	56	500	35.000 PE	15°	30 + 1/liv + gradi ab.	1 a settimana
5°	70	800	60.000 PE	20°	20 + 1/liv + gradi ab.	1 al mese

Circolo: il rango del discepolo all'interno dell'ordine (simile al livello di esperienza), o il grado di determinato un potere.

Ciclo (gg.): tempo minimo necessario (in giorni) per imparare i segreti di un determinato circolo, considerando di dedicare almeno quattro ore giornaliere allo studio dell'arte segreta, o due ore in caso di studio sotto un maestro di grado superiore. Al termine di un ciclo e se il soggetto ha guadagnato esperienza sufficiente, egli può svelare un potere del circolo corrispondente. Uno studente può interrompere liberamente gli studi e riprenderli più tardi, ricominciando da dove ha interrotto, senza subire penalità al suo apprendimento.

Costo (m.o.): il prezzo in monete d'oro per ogni giorno di studio (vedi *Ciclo*). Il denaro si considera speso per acquistare tomi occulti e fare esperimenti, mentre pagare un maestro di quel circolo perché riveli i segreti dell'Arte permette di risparmiare 1/4 del costo indicato dal 2° in avanti. Per gli adepti dell'Alchimia invece, il costo è pari ai PE necessari e viene pagato col denaro speso quando si scopre una formula alchemica o si conduce con successo un esperimento.

Esperienza: i Punti Esperienza che uno studente deve ottenere prima di apprendere un potere di quel circolo. Per imparare il primo potere di 1° circolo, il personaggio sacrifica 5000 PE che vengono tolti ai PE di classe. Per apprendere ogni potere successivo deve ottenere il numero di PE indicato, usando esclusivamente i poteri derivati dall'Arte (ogni volta che usa efficacemente un potere guadagna 50 PE moltiplicati per il circolo del potere, ad eccezione dell'Alchimia, che concede PE pari al costo dell'esperimento in monete d'oro) o facendo ricerche e tessendo trame che servono ad aumentare il potere dell'ordine (altri PE sono assegnati a discrezione del DM in

base alle azioni compiute grazie ai poteri dell'Arte, come sconfiggere nemici, risolvere situazioni complicate e creare oggetti). Una volta raggiunto il tetto stabilito, tutti i PE vengono cancellati e il PG deve ricominciare ad accumularli da zero per ottenere il potere successivo. Questi PE non devono essere accomunati ai normali PE necessari al PG per avanzare di livello nella sua classe di appartenenza.

Esempio: se Niklaus del 1° circolo dell'arte della Criptomanzia volesse passare al 2° circolo, dovrebbe aver già appreso tutti i poteri del 1° circolo, e quindi accumulare da zero 10.000 PE, che gli consentirebbero di apprendere l'unico potere di 2° circolo. A questo punto i PE ritornano a 0 e con 20.000 può arrivare a scoprire il potere di 3° circolo.

Livello Min.: il livello minimo a partire dal quale il discepolo può iniziare gli studi in un circolo.

% Riuscita: indica la percentuale di possibilità che un discepolo ha di usare efficacemente un potere (occorre tirare d% sotto al valore riportato) e dipende da un valore fisso a cui si somma 1% per livello del personaggio e 1% per grado di abilità generale correlata. Più forte è il potere, minori sono le possibilità di usarlo correttamente. Il potere supremo del 5° circolo si apprende solo dopo aver sconfitto il Gran Maestro, ed ignora qualsiasi tentativo di dissolverlo magicamente.

Esempio: un mago di livello 15 con 4 gradi in *Alchimia* avrebbe $(60 + 15 + 4) = 79\%$ di probabilità di poter usare correttamente un potere segreto di 1° circolo dell'Alchimia.

di Usi: indica il numero massimo di volte in uno specifico lasso temporale in cui il discepolo può tentare di usare un potere. Un tentativo sbagliato conta ai fini del limite massimo.

Tab. 3.6 – Tabella riassuntiva dei Poteri delle Arti Segrete

Arte Segreta	Poteri 1° Circolo	Poteri 2° Circolo	Poteri 3° Circolo	Poteri 4° Circolo	Poteri 5° Circolo
Alchimia	Bomba alchemica Identificare componenti Preparato alchemico	Preparato magico	Trasmutare materia	Trascendere energia	Mutare forme viventi
Criptomanzia	Rune della Materia	Rune della Vita	Rune del Potere	Rune della Magia	Vero Nome
Cronomanzia	Alterare metabolismo Mascherare anomalie Precognizione	Balzo temporale Disgiunzione temporale Ritardare danni	Barriera anti-tempo Occhio temporale Paradosso minore	Bolla temporale Paradosso maggiore	Viaggio nel tempo
Demonologia	Artigli del demone Cerchio di evocazione inferiore Sigillo di protezione	Benedizione sacrilega Conoscenze proibite Trasfigurazione parziale	Cerchio di evocazione superiore Risucchio entropico	Esilio infernale Vincolo demoniaco	Trasfigurazione completa
Dracologia	Fauci del drago Occhi del drago Protezione dai draghi	Ali del drago Artigli del drago Scaglie del drago	Soffio del drago	Dominio dei draghi	Suprema padronanza dei draghi
Elementalismo	Attacco elementale Protezione da elementi	Evocazione minore	Evocazione maggiore	Controlla elemento	Metamorfosi elementale
Megalismo	Guardiano naturale Influenzare animali Localizzare	Evocare animali Influenzare piante Lingua naturale	Barriera naturale Conoscenza territorio Trasporto naturale	Controllo ambientale Potere del nodo Risveglio	Plasmare il territorio
Negromanzia	Artiglio del ghoul Parlare coi morti Protezione da non-morti	Controllare non-morti Tocco del vampiro	Creare non-morti Evocare fantasmi	Rianimare i defunti	Diventare un lich
Onirismo	Ipnosi	Alterazione onirica	Delirio	Realtà delle ombre	Terre dell'Incubo
Stregoneria	Misture e Filtri Lingua d'argento	Bambola maledetta Malia stregonasca	Fattura Legame magico	Mutare forma	Possessione finale

Alchimia

Maestri dell'Alchimia

Gli *Alchimisti* sono esperti nell'uso dei filtri e nella trasformazione della materia, dell'energia e del loro stesso corpo. I loro poteri sono chiamati "esperimenti" e sono ricerche di laboratorio grazie a cui producono effetti sorprendenti.

Per iniziare gli esperimenti un laboratorio di alchimia costa 4.000 m.o. per circolo (ad esempio, un Gran Maestro ha bisogno di un laboratorio da 20.000 m.o.), completo di becchi bunsen, alambicchi, crogiuoli, componenti, polveri, cristalli, metalli, ecc. Ogni esperimento tentato, indipendentemente dall'esito, consuma parte del valore del laboratorio e in caso di successo, il soggetto guadagna lo stesso quantitativo di Punti Esperienza da Alchimista. Se il valore del laboratorio scende sotto la metà di quello previsto per ogni circolo, è impossibile fare esperimenti di quel circolo. Ad esempio, un laboratorio da alchimista di 3° Circolo ha un valore standard di 12.000 m.o.: se scende sotto 6.000 m.o. a causa degli esperimenti condotti, l'alchimista non è più in grado di usare poteri di 3° circolo, ma solo dei circoli inferiori. Per questo l'alchimista deve mantenere sempre il laboratorio ben fornito. In regni dove la magia è comune (es. Glantri, Alpathia, Thyatis), si impiega un giorno per circolo dell'esperimento per trovare i componenti alchemici richiesti. In altri posti, la ricerca può richiedere il doppio o il triplo del tempo, mentre in zone selvagge potrebbe essere impossibile reperirli.

Nei dungeon e in terre selvagge, un alchimista può usare un laboratorio da campo (valore minimo 2000 m.o.). Questa attrezzatura sta in una cesta facilmente trasportabile (ingombrava 100 monete per circolo), ma per ragioni di spazio può contenere ingredienti per un valore massimo pari a 8.000 m.o. Un laboratorio da campo consente di fare solo esperimenti dei primi due circoli per effetti fino al 6° livello di potere, ed è limitato alle formule semplici in caso di ricerca di preparati magici di 2° circolo. Ogni esperimento ne riduce il valore (v. sopra) e se il totale scende sotto la metà di quello previsto dal circolo, non è possibile usarlo per esperimenti di quel circolo (v. sopra).

Gli alchimisti possono collaborare per compiere un esperimento o ricercare una formula insieme. La collaborazione prevede un numero massimo di 4 alchimisti e si usa la percentuale di chi conduce l'esperimento come base di riferimento, a cui si aggiunge 1% per ogni grado di *Alchimia* posseduto da ogni altro collaboratore con competenze appropriate alle difficoltà della ricerca. In caso di successo, il capo progetto ottiene il 100% dell'esperienza guadagnata, mentre i vari collaboratori ottengono solo il 20% del valore totale dei PE in base al costo dell'esperimento.

Nota: occorre scoprire almeno tre formule di 2°, e tre procedimenti di 3° e 4° circolo per avanzare al successivo.

Primo Circolo

BOMBA ALCHEMICA: prepara un composto liquido che viene innescato ed esplose quando entra in contatto con un reagente prescelto (ad esempio acqua, aria, fuoco o un'altra sostanza), generando una detonazione supersonica in un raggio di 6 metri la cui onda d'urto causa fino a 1d6 danni ogni 2 livelli (max 5d6 al 10°), dimezzabili con TS Corpo. La bomba ingombra 10 monete e perde le sue capacità esplosive dopo 1 mese dalla creazione; inoltre c'è sempre una probabilità del 10% che esploda in seguito ad uno spostamento magico istantaneo (es. *porta dimensionale*).

Un tiro di 00 indica che la bomba esplose mentre viene preparata e causa danni a chiunque sia nelle vicinanze.

Costo dell'esperimento: 10 m.o. per dado di danno.

Tempo impiegato: 1d6 turni.

IDENTIFICARE COMPONENTI: analisi che permette di identificare le proprietà di pozioni e oggetti magici e dei componenti di qualsiasi sostanza (minerali, metalli, sostanze basiche e composti come gas, liquidi, vegetali, veleni, ecc.).

Un tiro di 00 indica sempre un'analisi errata.

Costo dell'esperimento: 10 m.o. per materiali comuni, 50 m.o. per identificare proprietà di pozioni od oggetti magici.

Tempo impiegato: 1 turno.

PREPARATO ALCHEMICO: preparazione di polveri, balsami o filtri che producono un determinato effetto e mantengono le loro proprietà per 6 mesi. Gli effetti di questi preparati non sono magici, benché possano riuscire anche a neutralizzare un veleno in un essere vivente o in una sostanza (antidoti), o accelerare il processo di guarigione di un individuo (PF recuperati). Al DM spetta il giudizio finale sulle formule che possono essere scoperte e sui loro effetti, ma dovrebbe essere possibile replicare gli effetti di qualsiasi pianta o veleno animale, creare acidi, soluzioni o composti per rituali magici (es. *preservare* o *trasferire incantamento*) e veleni alchemici (per ulteriori dettagli, vedi manuali online *Netbook of Poisons* e *Guida alle Erbe*). L'efficacia della preparazione è nota solo al momento dell'uso (il risultato del d100 è noto solo al DM).

Un risultato di 00 indica la presenza di sostanze nocive, con effetti a discrezione del DM.

Costo dell'esperimento: la metà del costo normale di ogni antidoto, veleno o preparato (minimo 10 m.o.).

Tempo impiegato: 2d4 turni.

Secondo Circolo

PREPARATO MAGICO: l'esperimento permette di creare preparati con poteri arcani o divini sotto forma di pozioni liquide, polveri, balsami, pillole, gel ed olii; i preparati magici così creati mantengono le loro proprietà magiche solo per un numero di giorni pari al doppio del livello dell'alchimista.

Al contrario dei maghi, gli alchimisti non hanno bisogno di conoscere gli incantesimi corrispondenti per fare pozioni, ma devono ricercare in laboratorio la formula corrispondente alla magia, operazione che richiede 1 giorno per livello di potere dell'effetto. Il costo della ricerca di laboratorio è pari a 500 m.o. per livello dell'incantesimo: i soldi spesi indicano il valore dei materiali consumati durante le varie prove di laboratorio per riuscire a trovare la formula giusta, quindi anche il valore del laboratorio diminuisce della stessa cifra; se la ricerca ha successo, l'Alchimista aggiunge il corrispettivo in PE per avanzare di circolo. Una volta compresa la formula, bisogna scriverla nel Codice Alchemico (libro delle formule), per consultarlo all'occorrenza e usare le formule conosciute.

Il personaggio può replicare incantesimi arcani e magie divine di cura di livello pari o inferiore ai propri gradi di *Alchimia*, pur senza superare il limite imposto dal suo livello:

Livello PG	7	8	11	14	17	20
Liv. Magia	1°-4°	5°	6°	7°	8°	9°

Egli non può replicare effetti di Negromanzia, trasmutazione della materia (appannaggio del 3° circolo), metamorfosi di livello 5° o più, effetti di resurrezione o che alterano l'energia, tutti quelli appannaggio del 4° circolo e *desiderio*.

La probabilità di creare la formula con successo dipende dal livello di potere dell'effetto: se di livello pari o inferiore a quello padroneggiato dal personaggio è considerata una formula semplice, in caso contrario la formula è complessa. Tirare 1d100 con queste formule per avere l'esito della ricerca:

Formula semplice:

[(Int. + Liv. + gradi *Alchimia*) x 2] - (3 x livello effetto)

Formula complessa:

[(Int. + Liv. + gradi *Alchimia*) x 2] - (5 x livello effetto)

CAPITOLO 3: LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA

Un risultato di 00 indica un errore imprevisto nel composto magico (effetti debilitanti a discrezione del DM).

Costo dell'esperimento: 50 m.o. per livello.

Tempo impiegato: 2d4 ore.

Terzo Circolo

TRASMUTARE LA MATERIA: questa operazione cambia la materia di cui è composto un oggetto in una sostanza della stessa categoria, con l'eccezione delle creature viventi.

Per effettuare una trasmutazione occorre scoprire il procedimento corretto in base alla categoria di purezza a cui appartiene il materiale finale da ottenere secondo questa scala:

- Categoria 1: fibre naturali, pelli e vegetali comuni
- Categoria 2: minerali e leghe comuni (pietra, ferro, rame, stagno, piombo, zinco, bronzo, ottone, acciaio)
- Categoria 3: liquidi e acidi (inclusi veleni e pozioni)
- Categoria 4: minerali nobili (oro, argento, platino, gemme e cristalli)
- Categoria 5: materie speciali (come acciaio rosso, adamantite, cinnabryl, mithral, legno pietrificato, pietra nuvolaria, vermeil, vetracciaio)

La ricerca richiede 1 settimana per categoria di purezza del materiale, il costo è pari a 1.000 m.o. per categoria e la probabilità di successo è pari a:

$[(\text{Int.} + \text{Liv.} + \text{gradi Alchimia}) \times 2] - (10 \times \text{categoria})$

Se la ricerca va a buon fine, l'alchimista guadagna un quantitativo di PE per avanzare di circolo pari alla spesa, e potrà in seguito trasmutare tutti i materiali appartenenti a quella categoria senza limiti.

Gli alchimisti possono modificare fino a 10 monete (500 grammi) di materiale per livello di esperienza, producendo lo stesso quantitativo in una sostanza simile, oppure 3 metri cubi di gas per livello, oppure mezzo litro di liquido per livello. Il valore finale dell'oggetto non può eccedere il limite di 200 m.o. per livello dell'alchimista. Ad esempio, un alchimista di 10° livello può trasformare un pezzo di legno del peso di 100 monete in un tipo di legno o vegetale dello stesso peso, il cui valore sarà al massimo di 2000 m.o., mentre un pezzo di piombo o rame (alcuni dei metalli più economici) potrebbero diventare un pezzo d'oro del valore di 2000 m.o.

Un esperimento di terza categoria permette di trasformare una pozione magica in un elisir con effetti diversi. La nuova pozione può replicare qualsiasi effetto noto all'alchimista perché posseduto nella propria lista di incantesimi o nel codice alchemico, che sia al massimo di un livello superiore alla pozione originale (es. una pozione di *velocità* di 3° può essere trasmutata in una magia conosciuta dal 1° al 4° livello).

Il materiale trasformato deve essere un singolo oggetto del peso (o volume) limite: una moneta o un'arma possono essere trasformate, ma non una parte di muro o una pila di monete. La forma finale dell'oggetto è identica a quella iniziale, con l'eccezione di vegetali trasformati in altre piante.

Un risultato di 00 provoca un'esplosione che distrugge il laboratorio e causa 1d6 danni per livello dell'alchimista entro un raggio di 12 metri (max 20d6, TS Riflessi per dimezzarlo).

Costo dell'esperimento: metà del valore del materiale finale.

Tempo impiegato: 3d4 ore.

Quarto Circolo

TRASCENDERE L'ENERGIA: consente di incanalare energia nella materia per produrre un cambiamento. Le energie utilizzabili sono i fulmini dei temporali, la Radiosità (per chi sa come richiamarla), raggi di sole durante un'eruzione solare o incantesimi che provocano 60d6 di danno in un solo round (come tre *palle di fuoco* da 20d6 lanciate simultaneamente).

Occorre costruire un congegno per raccogliere l'energia e concentrarla sul bersaglio: è necessaria una prova di Intelligenza o *Meccanica fantastica* a -7, costo 1.500 m.o. e tempo 1 settimana per il progetto e 2 settimane per la costruzione. Questo congegno sfrutta sempre un componente da 10.000 m.o. (un'enorme antenna o lente d'ingrandimento, o una gemma perfetta, ecc.), che si usura con l'utilizzo e va cambiata dopo quattro esperimenti tentati, oltre ai materiali di consumo usati che determinano il costo di ogni esperimento.

Trascendere l'energia consente di:

- richiamare in vita una creatura morta da non più di un giorno per livello dell'alchimista, con gli stessi effetti di una *resurrezione* (5°);
- animare un costrutto (6°, massimo 1 DV per livello dell'alchimista), spendendo la metà rispetto al normale costo del procedimento (v. sezione nel Capitolo 7);
- ristorare livelli negativi (6°, massimo 4 LN per volta);
- trasferire un potere magico da un oggetto ad un altro come per *trasferire incantamento* (7°);
- rendere permanente un effetto magico già attivo su un soggetto, con le stesse limitazioni di *permanenza* (8°);
- creare un clone o un simulacro di un essere, con gli stessi effetti di *clonare* (9°);
- invertire il processo di invecchiamento (guadagna un anno di vita ogni due livelli dell'alchimista, fino a un numero di anni pari alla longevità massima della razza);
- vincolare l'anima di un essere vivente in un oggetto o in una creatura viva. L'effetto permette di creare degli Incarnati, ovvero soggetti in cui è impiantata l'essenza di un'altra creatura che dona al suo ospite parte dei suoi poteri (v. *Classi di Mystara*, appendice dedicata ai Talenti naturali per maggiori dettagli). Se invece si imprigiona l'anima di un essere in un oggetto, l'effetto è simile a *vincolare l'anima* (9°). In entrambi i casi, l'esperimento necessita della presenza dei soggetti da vincolare, che verranno legati su apposite piattaforme contenitive e collegati attraverso un complesso sistema di tubi e cavi. In caso di successo, l'esperimento porta inevitabilmente alla distruzione del corpo del soggetto la cui anima viene vincolata al ricevente. In caso di fallimento, i soggetti interessati devono effettuare un favorevole TS Magia a -2 per non morire.

Per scoprire il procedimento utile per riportare in vita un morto (5°), animare un costrutto (6°), trasferire un incantamento (7°), rendere permanente un effetto magico (8°), invertire il processo d'invecchiamento (9°), clonare un essere (9°) o vincolare un'anima (9°) occorre una ricerca che richiede un numero di giorni pari al doppio del livello indicato, al costo di 1.000 m.o. per livello, e la probabilità di successo è pari a:

$[(\text{Int.} + \text{Liv.} + \text{gradi Alchimia}) \times 2] - (5 \times \text{livello magia})$

Se la ricerca va a buon fine, l'alchimista guadagna un quantitativo di PE per avanzare di circolo pari alla spesa, e potrà in seguito riprodurre quell'esperimento a piacere.

Un risultato di 00 causa l'effetto inverso a quello ricercato: l'oggetto da ricaricare viene distrutto, la salma del morto disintegrata, il soggetto invecchia di 10 anni anziché ringiovanire, il soggetto diventa refrattario alla magia che intendeva rendere permanente (non ha più effetto su di lui), il costrutto animato è ostile e incontrollabile, l'alchimista vincola la propria anima nel ricettacolo prescelto.

Costo dell'esperimento: metà del costo normale per animare costrutti, trasferire incantamento, imporre una permanenza o riportare in vita un essere; 3.000 m.o. per invertire il processo d'invecchiamento; 500 m.o. per ogni Livello Negativo da ristorare; 500 m.o. per livello o Dado Vita della creatura da vincolare.

Tempo impiegato: 4d4 ore.

Quinto Circolo

MUTARE FORME VIVENTI: l'alchimista può alterare il proprio corpo o quello di qualsiasi essere completamente o in parte. Egli può cambiare l'intera composizione molecolare del suo corpo o di una sua parte assumendo quella di un minerale, metallo, vegetale, gas, liquido, cristallo o di una creatura da lui studiata in precedenza (come un protoplasma nero, un elementale del fuoco o un drago blu) di cui abbia un campione da usare come catalizzatore, ottenendo le sue resistenze, difese speciali e caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione, se migliorativo), nonché tutte quelle capacità sovranaturali che dipendono esclusivamente dalle capacità fisiche della creatura (ad esempio il soffio di un drago o lo sguardo della medusa), ma nessuno dei poteri magici innati.

L'esperimento cambia solo l'aspetto esteriore e la consistenza fisica dell'alchimista, non la forma del suo corpo, né altera l'intelligenza, le sue capacità magiche o quelle marziali (ad esempio, un alchimista di cristallo acquisirebbe CA 6 e sarebbe trasparente, ma potrebbe usare gli incantesimi senza limitazioni). Le alterazioni possono avere effetti collaterali negativi (come la ruggine per i metalli, l'eccessivo peso per i minerali ecc.), e spetta al DM tenerne conto. La trasformazione è permanente e non può essere dissolta: l'individuo può tornare al suo stato originario solo attraverso un processo particolare di sua invenzione (come restare esposti a certe sostanze o radiazioni in una camera speciale) o grazie ad un antidoto su misura preparato durante l'esperimento.

L'alchimista può scegliere se replicare interamente tutte le capacità di una creatura o solamente alcune, e può combinare insieme capacità di creature o materiali diversi se possiede campioni adatti da miscelare, purchè siano compatibili non contrapposte (a discrezione del DM). Ad esempio non è possibile combinare la resistenza al fuoco di un essere vulnerabile al gelo con la resistenza al gelo di un altro, né guadagnare sia il soffio di fuoco di un drago rosso che quello pietrificante di una gorgone. Inoltre, una volta creata la mutazione, non è possibile aggiungere altri poteri: occorrerà tornare alla forma normale e preparare un nuovo esperimento coi poteri che si desiderano aggiungere.

Per poter realizzare queste trasformazioni, l'alchimista deve ricercare la formula dei procedimenti che stanno alla base dei quattro livelli di complessità del mutare forma, ciascuno contraddistinto da una serie di capacità che è possibile emulare: Minori, Medie, Maggiori ed Estreme. Tempi, costi totali e probabilità di successo della ricerca in base al livello delle capacità da sviluppare sono dettagliati di seguito:

Capacità	Minori	Medie	Maggiori	Estreme
Tempo (gg)	14	28	42	56
Costo (m.o.)	2.000	4.000	6.000	8.000

[(Int. + Liv. + gradi *Alchimia*) x 2] – (livello complessità:
20% Minori; 30% Medie; 40% Maggiori; 50% Estreme)

Se la ricerca va a buon fine, l'alchimista potrà sfruttare tutte le capacità associate a quel livello di trasformazioni, sempre che conosca e possieda campioni di materia o di creature con le caratteristiche desiderate.

La trasformazione avrà un Valore Mutageno (VM) diverso in base alle capacità associate alla creatura o al materiale da emulare: occorre sommare i punti associati ad ogni capacità secondo la lista sottostante per ottenere il VM finale.

Livello 1. Capacità Minori (100 punti VM):

- Ogni punto caratteristica aggiunto al valore del soggetto
- Ogni punto di CA naturale migliorativo per il soggetto
- Ogni punto di VA o Durezza naturale
- Ogni punto bonus al TxC o ai danni
- Ogni potere straordinario entro un lasso di tempo giornaliero (100 punti x livello incantesimo simile)

- Ogni potere straordinario entro un lasso di tempo settimanale o peggiore (indipendentemente dal livello)
- Ogni capacità non offensiva né difensiva (come individuare passaggi segreti, iniziativa migliorata)
- Capacità di movimento e/o di carico incrementata

Livello 2. Capacità Medie (200 punti VM):

- Ogni attacco speciale minore (danno massimo entro 15 PF, cecità, sordità o stordimento)
- Ogni potere straordinario entro un lasso di tempo orario o inferiore (200 punti per livello incantesimo simile)
- Ogni resistenza ad una forma di attacco o ad un elemento (dimezza o riduce automaticamente i danni)
- Ogni immunità ad un tipo di effetto limitato (es. paralisi dei ghoul, un tipo di incantesimo)
- Bonus minore ai TS (fino a +2 a un TS o +1 a due TS)
- Immunità alle armi normali
- Visione superiore (infravisione o capacità sensoriali aggiunte alla vista normale)

Livello 3. Capacità Maggiori (300 punti VM):

- Ogni attacco speciale maggiore (danno massimo entro 30 PF o paralisi, risucchio di energia o caratteristiche)
- Ogni potere permanente entro i primi 5 livelli o capacità speciale legata a sangue o razza (come rigenerazione, sangue elfico, mutare forma, respirazione anfibia, ecc.)
- Bonus maggiore ai TS (oltre +2 globale ai TS, max +5)
- Ogni scuola di magia a cui è immune
- Ogni elemento (gelo, fuoco, elettricità, ecc.) o tipo di attacchi (contendenti, laceranti, penetranti) o effetto nocivo (metamorfosi, paralisi, veleni) a cui è immune
- Immunità minore alle armi magiche (max +2)
- Immunità minore alla magia (fino al 2° livello di potere)
- Se possiede Resistenza alla Magia inferiore a 50%

Livello 4. Capacità estreme (500 punti VM):

- Ogni attacco speciale mortale (danno massimo superiore a 30 PF, morte, disintegrazione, pietrificazione)
- Ogni potere permanente comparabile a un incantesimo di livello 6° o superiore
- Bonus superiore ai TS (oltre +5 globale ai TS)
- Immunità maggiore a armi magiche (max +4)
- Immunità maggiore alla magia (oltre al 2° liv. di potere)
- Immortalità (se non invecchia o non muore normalmente una volta ridotto a PF negativi)
- Se possiede Resistenza alla Magia superiore a 50%

Ogni essere sottoposto a questo esperimento può sopportare senza problemi un Valore Mutageno massimo pari a 300 per punto di Costituzione: se la trasformazione eccede questo limite rischia di provocare una mutazione incontrollata. In tal caso il soggetto ha una probabilità pari a 10 volte la differenza tra la sua Costituzione e quella richiesta in base al VM (tirare d100) di assumere una forma ibrida grottesca a metà tra la forma normale e quella della creatura imitata e di impazzire, iniziando ad attaccare chiunque gli capiti a tiro. In questo caso l'antidoto o il processo di inversione non funzionano sul soggetto: solo se viene ridotto all'impotenza e costretto a subire un nuovo procedimento contrario potrà tornare normale. **Esempio:** un mago con Costituzione 10 può sopportare senza problemi trasformazioni con VM fino a 3000 punti, e supponendo che voglia emulare una medusa, opta per le seguenti capacità, per un VM totale di 2300:

- CA 5: +400 (100 per ogni punto sopra CA 9)
- Destrezza 14: +400 (+4 punti caratteristica con Des 10)
- Visione globale e infravisione: +200 (visione superiore)
- +2 a tutti TS vs incantesimi: +300 (bonus maggiore ai TS)
- Morso mortale dei serpenti: +500 (attacco speciale mortale)
- Sguardo pietrificante: +500 (attacco speciale mortale)

La nuova forma avrà i capelli di serpente, colorito della medusa e occhi pietrificanti. Se aggiungesse alcune caratteristiche di un drago rosso adulto come la Forza 22 (+1200), il potere di immunità al fuoco (+300) e il soffio di fuoco (+500), il VM totale sarebbe 4300 (Cos 15), e la forma finale avrebbe scaglie di drago rosso su tutto il corpo e il viso, ma il maestro avrebbe una probabilità del 50% di diventare un mostro delirante e selvaggio in seguito alla mutazione.

Un risultato di 00 rende irreversibile la trasformazione, a meno di non usare un *desiderio* o *ripristinare* (9°) per tornare alla forma originale. Ad esempio, se l'alchimista ha ottenuto la struttura di un'ameba paglierina, diventa realmente questo mostro privo d'intelligenza, se ha tentato di trasformarsi in oro, diventa una statua d'oro inanimata, e così via.

Costo dell'esperimento: il doppio del VM in monete d'oro.

Tempo impiegato: 4d4+4 ore.

Criptomanzia

Maestri delle Rune

I *Criptomanti* sono profondi conoscitori della vera natura delle cose. La loro filosofia, chiamata Criptomanzia, è basata sull'assunto che tutte le cose hanno un nome vero, e conoscere il nome preciso di una cosa permette di controllarla. Il linguaggio runico di base e i rudimenti della ricerca delle rune si insegnano al primo circolo. Nella sua carriera, un maestro delle rune cerca di scoprire le rune che designano la materia, gli esseri viventi, le energie elementari, la magia, e il Gran Maestro può scoprire il vero nome di qualsiasi essere.

A differenza degli incantesimi, le rune non devono essere memorizzate ogni mattina. Ciascuna runa deve essere ricercata separatamente come fosse un incantesimo il cui livello dipende dal circolo a cui appartiene la runa (v. descrizioni delle rune di ogni circolo), e scritta nel Libro delle Rune. La ricerca per scoprire una runa richiede 3 giorni per livello di potere equivalente alla runa, con probabilità di successo pari a:

$$[(\text{Int.} + \text{Liv.} + \text{gradi Crittografia}) \times 2] - (4 \times \text{livello runa})$$

Il costo della ricerca è pari a 500 m.o. per livello della runa, soldi spesi per acquistare libri, incrementando il valore della collezione personale del criptomante, o per consultare biblioteche arcane, e contano ai fini della spesa minima necessaria per avanzare di circolo; se ha successo il Criptomante aggiunge il corrispettivo in PE per avanzare di circolo. Il maestro può avanzare al circolo successivo solo dopo aver scoperto almeno tre rune del circolo corrente.

Il criptomante può attivare il potere di una runa tracciandola su un supporto (carta, pietra, legno, terra, carne, ecc.) mentre si concentra, oppure scriverla su un oggetto e attivarla in seguito toccandola mentre si concentra, o incidere una Runa della Magia per donare un potere magico permanente al bersaglio, o infine creare dei Cerchi Runiche che si attivano in maniera automatica in risposta a una determinata condizione.

Cerchi runici protettivi: il criptomante può creare cerchi runici che lo proteggano da uno specifico effetto (con rune della Materia, del Potere o della Magia) o da un determinato tipo di creature (con rune della Vita o del Nome Vero). Il cerchio ha un diametro massimo di 30 cm per livello, e dal momento in cui il criptomante lo attiva pronunciando la formula dura 1 round per livello del personaggio. Esso impedisce alle creature o agli effetti designati di oltrepassarlo per danneggiare chi si trova al suo interno, e protegge anche dai poteri soprannaturali della creatura designata, ma non impedisce di scagliare armi o oggetti dalla distanza o usare incantesimi per attaccare o dissolvere il cerchio runico. Se il criptomante crea un cerchio protettivo in cui inserisce cinque rune identiche (una al centro e quattro alle estremità opposte), queste lo ren-

dono permanente finché non viene distrutto fisicamente (cosa impossibile per creature o effetti contro cui ha effetto).

Cerchi runici imprigionanti: il criptomante può usare la runa della Vita o quella del Nome Vero per creare un cerchio runico di 30 cm di diametro per livello del personaggio in modo che l'effetto venga prodotto nel momento in cui la creatura designata vi entra, impedendole di uscire per 1 turno per livello (come per *cerchio mistico imprigionante* di 4° livello). Un cerchio runico imprigionante in cui si inseriscano cinque rune identiche (una al centro e quattro alle estremità opposte) è permanente finché non viene distrutto fisicamente (indistruttibile per le creature contro cui ha effetto).

Un uso eccessivo delle rune può causare catastrofi naturali. Se ottiene un risultato di 00, il criptomante provoca una delle seguenti conseguenze:

Se non ha usato nessuna runa in quel giorno: un uragano o un violento temporale colpisce l'area in un raggio di 20 km e impedisce di spostarsi per 1d12 ore.

Se ha già usato una runa nello stesso giorno: un terremoto colpisce un'area di 30 km di raggio causando danni ingenti

Se ha già usato due rune nello stesso giorno: un violento terremoto fa tremare la terra in un raggio di 40 km, seguito da gravi inondazioni o un'intensa grandinata.

Se ha usato tre o più rune nello stesso giorno: in un'area di 60 km si scatenano un uragano e un terremoto, è impossibile fare uso della magia per 24 ore, e la runa usata per ultima è alterata per sempre (tutti i criptomanti devono impararla di nuovo, suscitando la loro ira nei confronti dell'incauto).

Primo Circolo

RUNE DELLA MATERIA: il criptomante può scoprire rune che identificano qualsiasi materiale non vivente e non animato (es. ossidiana, granito, argilla, acciaio, oro, ferro, piombo, cristallo, cuoio o legno inerte). Ricercare una di queste rune è equivalente a ricercare incantesimi di 1° livello.

Il criptomante può controllare la materia a cui si riferisce la runa conosciuta, pronunciando parole rituali e tracciando la runa sulla superficie da influenzare, rimodellando così la materia entro una sfera di 30 centimetri di diametro per livello di esperienza. Questo può consentire di aprire passaggi in un muro o in una porta composta del materiale padroneggiato (es. legno, granito, marmo, calcare, bronzo, ottone), di aggiustare oggetti rotti o deformare oggetti e armi comuni di quel materiale, ma è inefficace se usato contro costrutti o esseri viventi composti dalla materia della runa. Il rimodellamento dura per 6 round e il criptomante può scegliere di rendere permanente il cambiamento al termine dell'effetto. A partire dal 10° livello il criptomante può anche influenzare un oggetto magico inerte composto interamente del materiale scelto, risanando o erodendo fino a 40 PD con ogni applicazione.

Secondo Circolo

RUNE DELLA VITA: il criptomante può scoprire rune che identificano qualsiasi forma di vita, inclusi esseri animati, melme e non-morti. Ciascuna runa della vita deve essere associata ad una specifica razza di esseri (es. volpe, lupo, protoplasma nero, zombi, elfo, nano, umano, golem d'osso) ed equivale a un incantesimo di 3° livello ai fini della ricerca.

Il criptomante può influenzare un numero di DV di creature uguale o inferiore al suo livello, o una sfera di trenta centimetri di diametro per livello di esperienza se i DV sono inappropriati (ad esempio nel caso di piante), entro un raggio di 1 metro per livello. La runa dà al criptomante la possibilità di stabilire un vincolo telepatico con la forma di vita, permettendogli di comunicare pensieri o emozioni e influenzarne le reazioni: l'effetto della runa è simile ad una combinazione di *charme* e *telepatia*. Se viene affascinata, una vittima di intel-

CAPITOLO 3: LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA

ligenza inferiore a 8 eseguirà le istruzioni al meglio delle sue capacità senza discutere (non si può ordinare a una quercia di muoversi, una scimmia non può leggere una pergamena, ecc.), mentre un essere intelligente cercherà di aiutarlo come se fosse il suo amico più fidato, ritirandosi solo se rischia la vita. L'effetto della runa dura un turno per livello.

Terzo Circolo

RUNE DEL POTERE: il criptomante guadagna l'abilità di ricercare rune che designano una delle forme di energia elementari; ogni runa del potere equivale a un incantesimo di 5° livello. Le rune ricercabili controllano i seguenti elementi:

- Acqua e Gelo
- Aria e Suono
- Elettricità e Fulmini
- Fuoco e Lava
- Luce ed energia radiosa/effetti di forza
- Ombra ed energia negativa
- Terra (in ogni forma e miscuglio) e Gravità

Queste rune permettono all'incantatore di alterare la forma di energia associata ad ognuna per aumentare o diminuire i danni dell'effetto. In nessun caso un criptomante può alterare energia in modo da causare più di 20d6 di danno, ed è limitato a 1d6 per livello di esperienza; limiti analoghi valgono per la riduzione del danno (esempio: un maestro delle rune tenta di attraversare un *muro di fuoco* e può usare una runa del fuoco per estinguere il fuoco, se il muro è più debole della sua abilità, o ridurre il danno fino ad annullare 1d6 punti per proprio livello se il muro è più forte).

L'area massima influenzata è una sfera di diametro 30 cm per livello del criptomante. La durata dell'effetto è pari a un round per livello del criptomante, o finché la sorgente di energia è stata influenzata al massimo delle sue capacità.

Il criptomante può scrivere una runa del potere su oggetti da incantare con un effetto attinente alla runa (es. runa del fuoco su una bacchetta di *palle di fuoco*), e concede un bonus di +2 alla prova di *Forgiatura magica* per creare l'oggetto.

Quarto Circolo

RUNE DELLA MAGIA: il criptomante può scoprire rune che creano effetti magici con massimo livello di potere pari a quello padroneggiato dal maestro. Ai fini della ricerca, ogni runa della magia equivale a un incantesimo del 7° livello.

Il maestro delle rune può attivare la runa istantaneamente, oppure associare una runa della magia ad un oggetto o ad una creatura: in tutti i casi le variabili dell'effetto saranno adeguate al livello del criptomante che ha creato la runa. Il procedimento per scrivere una runa della magia su un bersaglio comporta una spesa in componenti pari a 1000 m.o. per livello dell'effetto se applicato ad una creatura, oppure 300 m.o. per livello se applicato ad un oggetto, richiede sempre 1d4 ore e la prova col d% per stabilire se ha successo. La runa così incisa è ben visibile, ma può essere riconosciuta solo con l'incantesimo *analizzare*, oppure da un altro criptomante con una prova di *Crittografia* di grado Difficile.

Nel caso voglia associare la runa a una creatura, il criptomante deve scegliere una runa relativa a un incantesimo non istantaneo che possa essere reso permanente (ad esempio *volare*, *concentrazione* o *pelle di pietra*, ma non *velocità* o *invisibilità*) e la creatura acquista quell'effetto come fosse una permanenza, annullabile con le normali probabilità tramite *spezzare incantamento* o incantesimi simili.

Nel caso incida la runa su un oggetto, il criptomante specifica in quali condizioni l'incantesimo viene attivato. Per esempio, potrebbe scrivere la runa della *palla di fuoco* su una porta e fare sì che esploda quando la porta viene aperta, op-

pure associarla ad un suo anello col vincolo che possa dirigerla contro il primo individuo contro cui punta il dito o che apostrofa come "vigliacco". In qualsiasi caso l'attivazione della runa è un'azione gratuita che si manifesta senza bisogno di concentrazione. Su ogni oggetto può essere apposta solo una runa, che vi resta finché non viene dissolta o attivata.

Quattro rune di *animare oggetti* (6°) attivate su una statua consentono di creare un costrutto con al massimo 1 DV per livello del creatore con una spesa dimezzata rispetto al normale (v. la sezione "Creare costrutti" nel Capitolo 7), e non potranno essere dissolte magicamente; con tiro di 00 tutti i componenti vanno distrutti.

Infine il criptomante può scrivere una runa della magia su oggetti da incantare con un effetto attinente alla runa (es. una runa della *palla di fuoco* su una bacchetta omonima) per concedere un bonus di +4 alla prova di *Forgiatura magica*.

Quinto Circolo

VERO NOME: il Gran Maestro delle Rune può trovare il nome runico di un singolo essere. Ogni nome equivale a un incantesimo di 9° livello e il Gran Maestro può utilizzare anche Veri Nomi scoperti da altri maestri precedenti.

La runa ha effetto su una singola creatura presente entro un raggio di 9 metri: la vittima è costretta ad eseguire qualsiasi ordine del Gran Maestro, che può comunicare con essa telepaticamente, può condividere i suoi sensi ed ha accesso ad ogni suo pensiero e ricordo in qualsiasi luogo essa si trovi. Non è concesso alcun TS per evitare il dominio, sebbene una barriera o zona di anti-magia protegga dagli effetti della runa, che influenza qualsiasi essere (inclusi quelli immuni a effetti di dominio o ammalimento, ad esclusione dei veri Immortali). Il controllo dura per un mese, anche se il dominio può essere annullato prima con *distruzione del magico* o *spezzare incantamento* o se uno dei due muore.

Se usata per scoprire i Veri Nomi di un Immortale, la runa annulla tutte le difese e resistenze dell'immortale e lo rende vulnerabile a magie e colpi mortali per 6 round.

Questa abilità consente infine al Gran Maestro di comprendere e sfruttare gli incantesimi che trova nella mente della vittima (occorre una prova di Intelligenza con penalità pari a metà del livello a cui appartiene ciascuno di essi). Per usarli deve sostituirli ai propri incantesimi memorizzati, scambiandoli sulla base dei loro livelli di potere (es. uno di 7° per un altro di 7°, ecc.). Il Gran Maestro può lanciare questi incantesimi dimenticandoli subito dopo, oppure scriverli nel Libro degli Incantesimi e acquisirli permanentemente, in modo da poterli utilizzare più volte in futuro.

Cronomanzia

Maestri della Cronomanzia

I *Cronomanti* sono incantatori che si dedicano allo studio della storia e dello scorrere del tempo, cercando di scoprire il segreto per plasmare a proprio piacimento il flusso temporale, arrivando persino ad alterare gli eventi passati o a viaggiare nel tempo. La cronomanzia è un'arte oscura e pericolosa, la più segreta e difficile da padroneggiare tra tutte quelle esistenti, soprattutto in virtù del fatto che è stata proibita ai mortali dalle divinità della sfera del Tempo e che i trasgressori vengono perseguitati con ogni mezzo. Ogni cronomante è conscio che perseguire la propria sete di conoscenze e di potere è un rischio perenne che potrebbe costargli la sanità mentale o persino la vita e pertanto cerca di mantenere segreta la sua appartenenza all'ordine dei cronomanti e di limitare l'uso dei poteri appresi per non destare troppa attenzione.

Infatti ogni volta che un cronomante utilizza una delle abilità di quest'arte, egli genera distorsioni nel flusso spazio-

temporale che vengono avvertite dai Guardiani del Tempo, servi degli Immortali del Tempo che hanno come unico scopo sorvegliare che quest'ultimo non venga alterato. La probabilità che un Guardiano noti quella che viene definita anomalia temporale è pari a 10% per il circolo a cui appartiene il potere attivato (quindi da 10% a 50%) e il controllo va ripetuto con ogni potere utilizzato. Ad esempio ogni volta che usa un potere di 1° circolo il cronomante ha il 10% di probabilità di essere notato da un Guardiano, mentre usando un potere di 2° circolo la possibilità di essere scoperto sale al 20%, e così via fino ad una probabilità del 50% col potere di 5° circolo (tutti i controlli vanno fatti in segreto dal DM tirando 1d100).

Quando un Guardiano scopre un cronomante, continua a monitorarlo per almeno 24 ore prima di agire, per capire con che razza di individuo ha a che fare. Se il cronomante è di 3° circolo o inferiore, il Guardiano lo contatta per avvertirlo di non usare impropriamente i suoi poteri e di non creare paradossi, e gli viene offerta la possibilità di giurare fedeltà alla Sfera del Tempo per entrare a far parte dei suoi emissari. Sia che accetti o meno, da quel momento il cronomante viene posto sotto attenta osservazione, e al primo sgarro il Guardiano interviene direttamente cercando di sopraffarlo per cancellare i suoi ricordi ed eliminare così tutte le conoscenze relative all'arte della Cronomanzia, pur senza ucciderlo. Se accetta di collaborare con gli immortali del Tempo, il cronomante potrà usare i suoi poteri purchè non crei paradossi, ma la sua crescita sarà limitata al 3° circolo, e dovrà obbedire alle direttive dei Guardiani del Tempo, che di volta in volta potrebbero affidare loro qualche incarico per sbrogliare paradossi o eliminare pericoli e nemici della sfera del Tempo.

Se il cronomante è di 4° circolo, il Guardiano lo assale senza alcun preavviso, dato che costituisce una minaccia ormai troppo grave e potrebbe produrre paradossi intollerabili. Se lo sconfigge, gli lascia la scelta essere ucciso o votarsi alla causa della Sfera del Tempo: nel secondo caso, cancellerà tutti i ricordi e le esperienze collegate ai poteri di 4° circolo, riducendo così il cronomante al 3° circolo, che diventerà il massimo grado dell'arte padroneggiabile (v. sopra).

Se invece viene scoperto il Gran Maestro della Cronomanzia, il Guardiano informa immediatamente un immortale del Tempo, e sarà costui a vedersela direttamente col cronomante dopo aver appreso su di lui tutto ciò che è possibile, per valutare se possa essere arruolato alla causa del Tempo (ovvero fungere da Guardiano per monitorare le anomalie ed eliminare i paradossi, soggetto quindi all'autorità della divinità che lo ha contattato) o se costituisca una minaccia e debba quindi essere eliminato.

Nel caso in cui un cronomante riesca ad uccidere un Guardiano del Tempo, c'è una probabilità del 50% che un altro Guardiano arrivi sul luogo del delitto in 2d4 round e una volta scoperto l'assassino cercherà con ogni mezzo di ucciderlo insieme a tutti coloro che si dimostreranno suoi alleati.

Guardiano del Tempo: CA -6 (VA 3); DV 16; MV 36(12) o volando 108(36); # Att. 1 falcone +3 (Maestro) o 1 tocco o 1 incantesimo come chierico di 16° (Tempo); Danni 2d6+17 (distanza, disarmo, para 2) o *alterare la memoria* (6°) o in base all'incantesimo; TS C16; AM N; Immune alle armi +1, immune a gelo e fuoco comuni, veleni, invecchiamento ed effetti che alterano la memoria; immune a magie di 1° e 2° livello; Capacità magiche (3 volte al giorno): *stordire* (1°), *ESP* (2°), *velocità* (3°), *porta dimensionale* (4°), *teletrasporto* (5°); *Infravisione e vedere l'invisibile* 18 mt.

Primo Circolo

ALTERARE IL METABOLISMO: il cronomante è in grado rallentare o accelerare il metabolismo di una creatura toccata in per 1d4 giorni. Questo influenza sia le necessità nutritive del soggetto (dimezzando o raddoppiando le quantità di acqua e cibo richieste), sia il flusso sanguigno (ritardando gli effetti di un avvelenamento o un'emorragia di 1d4 ore rispetto al normale, o facendoli manifestare subito in caso di metabolismo accelerato), sia le capacità di recupero e guarigione spontanea del soggetto (dimezzando i PF recuperati giornalmente se rallenta il metabolismo, o raddoppiandoli se lo accelera).

Con un risultato di 00 si ottiene l'effetto opposto.

MASCHERARE ANOMALIE: il cronomante impara a ridurre e le anomalie temporali prodotte dall'uso dei poteri della sua arte per evitare di essere scoperto dai Guardiani del Tempo. Questo potere dura per 8 ore e dimezza la probabilità di essere notati dai Guardiani con qualsiasi potere dell'arte.

Con un risultato di 00 l'anomalia viene amplificata al punto che le probabilità di essere scoperti raddoppiano.

PRECOGNIZIONE: il cronomante ottiene indicazioni circa un evento riguardante un determinato soggetto che accadrà nel prossimo futuro (entro un lasso di tempo di 4 ore per livello nel futuro). Il cronomante può specificare una domanda riguardante il corso delle azioni future del soggetto (incluso se stesso) oppure rimanere nel vago e attendere un responso, nel qual caso questo si riferisce sempre all'evento più importante entro il lasso di tempo stabilito. L'informazione non è mai assolutamente specifica e a volte può apparire fuorviante.

Esempio: il cronomante vuole partecipare ad un torneo e usa la precognizione per sapere se vincerà, ottenendo come responso che la sorte gli sarà favorevole indipendentemente dalla sua vittoria. Nella realtà potrebbe anche perdere il torneo, ma uno spettatore resta impressionato dalle sue capacità e gli offre una forte somma per una missione importante.

Con un risultato di 00 si ottiene l'effetto opposto e la profezia è completamente falsata, ma il cronomante vi crede fermamente e farà di tutto per seguirla.

Secondo Circolo

BALZO TEMPORALE: il cronomante piega lo spaziotempo in modo simile all'incantesimo *teletrasporto*, ma anziché spostarsi nello spazio egli muove il bersaglio toccato avanti nel tempo di 1d3 round, ma il cronomante non sa quando riapparirà. In pratica il soggetto scompare dalla realtà e riappare nello stesso punto al termine del balzo, senza che per lui sia trascorso nient'altro che un istante. Il potere può essere utile per far sparire temporaneamente un avversario e prepararsi per il suo ritorno (la vittima non può opporsi se il potere ha effetto), o per evitare una situazione critica nella speranza che sia terminata una volta finita la dislocazione.

Con un risultato di 00 il cronomante viene rallentato per un numero di round pari al suo livello.

DISGIUNZIONE TEMPORALE: la vittima toccata dal cronomante perde il senso del tempo per 24 ore. In pratica è costantemente in ritardo, incapace di coordinare le sue azioni con quelle degli altri, e questo le rende impossibile sorprendere qualcuno, mentre lei stessa sarà sempre sorpresa automaticamente (le abilità generali *Allerta* e *Sorpresa* diventano inutilizzabili, se le possiede). Inoltre il soggetto riceve una penalità di -2 al tiro Iniziativa e ai TS Riflessi, e di -1 sia ai Tiri per Colpire che alla sua Classe d'Armatura.

Con un risultato di 00 il cronomante stesso resta vittima della *disgiunzione temporale*.

RITARDARE I DANNI: il cronomante crea una distorsione temporale intorno al soggetto toccato in grado di posticipare il manifestarsi di qualsiasi effetto dannoso subisca il suo corpo (perdita di Punti Ferita, punti abilità o livelli). La distorsione permane per 3 turni, e al termine tutti i danni riportati in questo lasso di tempo si applicano al soggetto, col rischio naturalmente che questi possa morire sul colpo se non prende le adeguate precauzioni (ad esempio se subisse un avvelenamento potrebbe evitarlo avendo tempo di preparare un antidoto o di proteggersi con un apposito incantesimo come *resistenza al veleno*).

Con un risultato di 00 l'effetto riapre tutte le vecchie ferite del soggetto istantaneamente: la vittima perde 3 PF per livello di classe primaria (ad esempio 30 PF per un mago di 10°, 45 PF per un chierico di 15°).

Terzo Circolo

ARRIERA DI ANTI-TEMPO: in uno spazio libero da ostacoli il cronomante può creare una cupola di diametro ampio fino a 1 mt per livello che dura 1 turno ed è invisibile e inamovibile. La barriera arresta lo scorrere del tempo al suo interno, prolungando la durata di effetti magici attivi su chi vi entra e impedendo l'uso di qualsiasi magia istantanea, e rende impossibile attraversarla con incantesimi di spostamento istantaneo (*teletrasporto, porta dimensionale*) o di dislocazione temporale, ma non offre particolari resistenze a chi vuole entrarvi con mezzi comuni (camminando o volando).

Con un risultato di 00 il cronomante invecchia irrimediabilmente di 1d100 anni; se l'invecchiamento causa il superamento dell'età massima del personaggio, questi muore all'istante e non potrà più essere riportato in vita.

OCCHIO TEMPORALE: il cronomante è in grado di vedere un avvenimento già accaduto nel luogo in cui si trova, fino a un periodo di 1 anno per livello nel passato. La visione è limitata ad un determinato momento del passato e dura fino a un'ora per livello partendo da quel momento; finché la visione non termina il cronomante resta in trance e completamente ignaro di ciò che accade intorno a lui nel presente.

Con un risultato di 00 il cronomante perde la memoria a breve termine e non può più accumulare altri ricordi oltre a quelli che precedono il momento in cui questo effetto lo ha colpito. Tutto ciò che fa in seguito viene completamente dimenticato dopo 24 ore, e si troverà sempre con gli stessi ricordi, rendendo impossibile preparare nuovi incantesimi rispetto a quelli rimasti in memoria nel momento del blackout. Solo una *cura mentale* o un *desiderio* possono guarirlo.

PARADOSSO MINORE: il cronomante è in grado di alterare il corso del passato recente per modificare un evento a lui riconducibile. In sostanza, questo potere gli permette di modificare una sua qualsiasi azione intrapresa in un lasso di tempo pari a 1 round per livello, e di riscrivere il corso degli eventi da quel preciso momento. La modifica tuttavia può solo alterare un'azione intrapresa (permettendo anche di ritirare un Tiro per Colpire o un Tiro Salvezza precedentemente fallito, aggiungendo un bonus di +2 dato dalla conoscenza degli eventi) o aggiungerne una nuova (sempre che sia possibile in base al suo turno di azioni), ma non eliminare integralmente un'azione compiuta. Se ad esempio ha attaccato un nemico, può decidere cambiare il bersaglio dell'azione di attacco, se ha profferito un'offesa, può insultare qualcun altro, e se un suo compagno ha azionato una determinata trappola, può avvertirlo di non farlo (aggiungendo un'azione mentre prima non aveva fatto nulla), evitando quindi di innescarla.

Con un risultato di 00 il cronomante perde permanentemente 1d4 punti di Intelligenza.

Quarto Circolo

BOLLA TEMPORALE: il cronomante crea una sfera di 3 metri di raggio intorno a sé in cui lo scorrere del tempo è sospeso. La sfera è inamovibile e resta attiva per 1 round ogni 2 livelli: chiunque resti nell'area della sfera può agire indisturbato, guarirsi, usare oggetti magici, ma non appena mette piede fuori dalla sfera il tempo per lui torna a scorrere normalmente. Visto dall'interno ciò che è fuori pare bloccato e immobile, e non è possibile interagire con l'esterno in alcun modo, mentre chi è all'esterno non vedrà mai la bolla, che resta attiva per un lasso temporale infinitesimale.

Con un risultato di 00 il cronomante e tutti coloro presenti nella bolla al momento della sua creazione si paralizzano automaticamente per la durata dell'effetto e sono vulnerabili a qualsiasi attacco, mentre chi si avvicina in seguito non risente della paralisi.

PARADOSSO MAGGIORE: il cronomante è in grado di modificare il corso degli eventi relativi al suo passato, alterando un avvenimento direttamente dipendente da lui. Il *paradosso maggiore* è simile a quello minore, ma il cronomante può influenzare un evento in un lasso di tempo pari a 1 giorno per livello nel passato e può persino evitare di compiere certe azioni (come ad esempio non insultare il capo di una tribù nomade, evitando così di inimicarsi tutti i nomadi e di subire una schermaglia in cui i suoi amici sono stati feriti gravemente). Dato che questo potrebbe addirittura permettere di riscrivere il corso di una battaglia o di azioni determinanti ai fini della campagna, il giocatore deve pensare bene a tutti i possibili paradossi che potrebbe creare, e il DM è invitato a rielaborare gli effetti del cambiamento nella maniera meno drastica possibile, visto che il flusso del tempo e i suoi Guardiani tendono sempre a contenere le conseguenze dei paradossi.

Con un risultato di 00 l'alterazione causata dal cronomante ottiene un risultato nettamente più negativo per lui o per la sua causa rispetto a quanto accaduto in realtà. La natura degli effetti è lasciata a discrezione del Master, ma dovrebbe mettere il cronomante o qualcuno dei suoi alleati in imminente pericolo di vita.

Quinto Circolo

VIAGGIO NEL TEMPO: il cronomante può spostarsi indietro o avanti nel tempo all'interno della sua linea del tempo (cioè entro la durata della sua vita passata e futura) o all'interno della linea del tempo di un essere toccato, che trasporta con sé nel suo viaggio, apparendo nello stesso punto entro un determinato momento scelto nel futuro o nel passato. Egli può influenzare gli eventi nel passato o nel futuro, ma deve essere molto cauto, poiché potrebbe provocare alterazioni e paradossi di proporzioni anche catastrofiche in base alle azioni compiute, che rispetto al flusso temporale si distinguono in perturbanti e ininfluenti.

Si considerano ininfluenti azioni che non hanno conseguenze a lungo termine sulla storia e possono essere compiute senza pericolo. In generale, interagire con altri individui senza alterare il loro stato o le loro conoscenze (non rivelando nulla del futuro) è considerato ininfluenza e accettabile.

Un'azione è invece perturbante quando modifica sostanzialmente un evento già scritto (come far risorgere un tiranno sconfitto o un eroe morto) o dà ai soggetti nel passato informazioni sufficienti a modificare le loro decisioni rispetto al futuro già vissuto (ad esempio sapere che qualcuno li tradirà o come recuperare un artefatto senza morire). Il Dungeon Master deve valutare con attenzione le azioni perturbanti dei viaggiatori e deciderne gli effetti, tenendo presente che a vol-

te accelerare il corso degli eventi non significa necessariamente distorcerlo (ad esempio rivelare come sconfiggere un nemico evitando perdite può avere conseguenze accettabili se in origine il nemico era comunque stato sconfitto).

Comunque sia, nel caso in cui si compiano azioni perturbanti e la linea temporale venga riscritta dagli eventi occorsi nel passato, potrebbero esserci ripercussioni anche sui viaggiatori. Tuttavia, queste ripercussioni si manifestano solo nel momento in cui essi tornano nel periodo "presente" (cioè nel momento della linea temporale da cui sono partiti per viaggiare nel passato) o in un periodo successivo ad esso, non prima. Ad esempio, se l'alter ego passato del viaggiatore venisse menomato, questi subirebbe la menomazione solo una volta tornato nel futuro, a meno che prima non fosse riuscito a risanare la ferita subito nel passato.

Infine, è possibile per un individuo sdoppiare la sua identità in un dato momento del tempo, ma non è possibile triplicarla. Ciò significa che una volta tornati avanti o indietro nel tempo in un periodo in cui già si esisteva, non sarà poi possibile rivisitarlo nuovamente e sovrapporsi una terza volta a se stessi. Se poi un viaggiatore muore in un periodo diverso dal suo "presente", 1d6 round più tardi compare una turbolenza temporale che investe il cadavere e lo disintegra.

Con un risultato di 00 il corpo del cronomante si disintegra e la sua anima viene distrutta.

Demonologia

Maestri della Demonologia

I *Demonisti*⁵ sono incantatori arcani o divini che hanno scoperto antiche pratiche di magia nera per contattare e vincolare creature demoniache di grande potere e ancor più grande malvagità. I demonisti sono spinti da un'enorme sete di conoscenza e di potere lungo una strada pericolosa che mette a repentaglio non solo la loro sanità mentale ma anche la loro stessa anima. Essi tuttavia considerano accettabile il rischio, poiché i benefici ricavati dalla possibilità di servire o dominare un demone sono elevati e permettono di acquisire conoscenze e poteri occulti in tempi molto rapidi, avvantaggiandosi in tal modo sui loro rivali.

Per diventare un demonista occorre studiare antichi tomi occulti e nefandi sulle pratiche dei demoni e mantenere una biblioteca ben fornita (valore dei libri di almeno 500 m.o. per circolo di appartenenza): se la biblioteca venisse in qualche modo danneggiata o depredata e il suo valore diminuisse rispetto al minimo richiesto, le capacità del demonista verrebbero seriamente limitate (impossibile usare alcun potere superiore al 3° circolo, e probabilità di riuscita dimezzate).

Un demonista si distingue dal semplice studioso (chiamato appunto demonologo) perché non solo è ossessionato dallo conoscenze proibite, ma si dedica a praticare la magia nera e le evocazioni rituali, poiché è convinto che la vera potenza possa essere raggiunta solo abbandonando i vincoli della moralità e dando libero sfogo ai propri istinti. Il demonista dunque non ricerca informazioni sui demoni per pura conoscenza, ma per mettere in pratica questo sapere e trarne vantaggi personali. Un demonista pertanto deve avere l'attitudine mentale adatta a trattare con demoni di ogni tipo, mettendo da parte qualsiasi scrupolo e prestandosi a ogni azione, anche la più abietta, pur di raggiungere i suoi scopi. Per questo non esistono demonisti buoni, poiché la loro stessa indole e la strada scelta li porta inevitabilmente a dar sfogo agli istinti più crudeli ed egoistici dell'animo mortale.

In virtù di questa nomea, ogni demonista deve agire cercando di restare il più possibile nell'ombra, visto che riceverebbe sgradite attenzioni da parte di culti votati alle divinità del Bene, oltre che suscitare naturalmente l'avversione della gente comune. Nonostante le precauzioni prese comunque, ogni demonista deve affrontare comunque una sfida importante contro un avversario di pari livello prima di poter passare al circolo superiore. A volte questa sfida si impone a causa delle circostanze (un culto benevolo scopre le sue macchinazioni e cerca di contrastarlo, oppure è costretto a scontrarsi con un rivale per mettere le mani su un'antica reliquia, e così via), altre volte è una richiesta diretta fatta da uno dei suoi maestri mortali o demoniaci ad imporgli lo scontro (vuoi per provare la sua maturità, vuoi per il semplice sadico gusto di portare dolore e caos nel mondo): quale che sia il motivo, l'importante è che il demonista sconfigga e distrugga i suoi nemici, così da avanzare nella strada che lo porterà a reclamare un posto nella gerarchia demoniaca.

A causa di questo percorso, l'anima e il corpo di un demonista vengono corrotti dalle energie malefiche con cui egli viene sempre più a contatto man mano che le sue capacità aumentano. Il corpo del demonista è lo specchio fedele della sua corruzione: più prosegue la sua scalata ai vertici del potere, più la sua anima si trasforma e assorbe energia demoniaca che il corpo non riesce a contenere, tanto che questo manifesta una serie sempre più evidente di deformità grottesche, mentre il demonista tende a diventare misantropo, megalomane e decisamente crudele. Ciò si rispecchia anche nella sua capacità di interagire con gli altri, visto che riceve una penalità cumulativa di -1 per circolo di appartenenza ad ogni prova di Carisma verso altri individui al di fuori del suo ordine o che non siano demoni.

Tutti i demonisti ricercano i seguenti incantesimi, considerati indispensabili per poter trattare coi demoni e ottenere conoscenze occulte, non appena sono in grado di padroneggiare quel particolare livello di potere: *protezione dal male* (1°), *individuare il male* (2°), *dissolvi magie* (3°), *cerchio mistico* (4°). Inoltre, ognuno apprende dal maestro o dai tomi studiati le conoscenze per rafforzare un rituale (così viene chiamato ognuno dei poteri disponibili ai demonisti nei vari circoli) attraverso l'uso di offerte sacrificali, blandendo i demoni con ciò che maggiormente bramano, l'anima e il sangue dei mortali, e in particolare:

- Uccidere un animale permette di aggiungere +10% alla probabilità di riuscita coi rituali di 1° circolo.
- Uccidere un essere senziente (Intelligenza maggiore di 3) permette di usare i rituali di 1° circolo senza sacrificare componenti materiali, o di aggiungere +10% alla probabilità dei rituali di 2° circolo.
- Mutilare un essere vivente (anche se stessi) permette al demonista di aggiungere +3% alla probabilità di riuscita di qualsiasi rituale di 1°-3° circolo ogni 8 PF sacrificati.

Primo Circolo

ARTIGLI DEL DEMONE: il demonista sviluppa artigli che fuoriescono dalle sue dita senza pregiudicare la sua manualità. Per un turno può effettuare due attacchi naturali al round con gli artigli, causando 1d6 danni più il bonus di Forza e colpendo come arma magica pari al circolo di esperienza; se possiede già attacchi naturali con artigli aggiunge 1d6 al danno.

Un risultato di 00 deforma le mani del demonista rendendole inutilizzabili (impossibile attaccare, 50% di fallimento arcano) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

CERCHIO DI EVOCAZIONE INFERIORE: il demonista può evocare demoni inferiori che lo serviranno al meglio delle loro capacità per 1d6 turni o finché non verranno uccisi o ricaccia-

⁵ Esiste un'arte segreta identica alla Demonologia chiamata Diableria (i suoi adepti sono i Diableristi) basata sullo studio e l'evocazione dei Diavoli dei Nove Inferi.

CAPITOLO 3: LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA

ti nel piano di provenienza con un incantesimo appropriato (*dissolvi magie, distruzione del male, esilio*, ecc.). Il rito permette di richiamare esseri demoniaci con DV massimi che dipendono dal livello del demonista come segue:

Liv.	5*	7*	9*	11*	13*	15*	17*	19*
DV	1-3	4	5	6	7	8	9	10

Per creare un *cerchio di evocazione inferiore* il demonista deve consumare materiali del valore di 10 m.o. per Dado Vita di creature evocate (il totale di DV evocabili è pari al livello del demonista) con un rituale che impiega 2d4 round: se il tentativo ha successo, nel cerchio compaiono gli esseri scelti dal demonista (tutti dello stesso tipo), che agiscono seguendo gli ordini mentali dell'evocatore, anche se non si allontanano mai per più di un chilometro dal luogo dell'evocazione.

Oltre ai demoni inferiori, il cerchio permette anche di evocare animali demoniaci, ovvero versioni alterate e più potenti dei comuni animali. In linea generale, ogni animale demoniaco possiede 1 DV in più della versione comune, i suoi attacchi naturali colpiscono come arma +1 e sono sempre velenosi per i mortali, che devono effettuare un TS Corpo per evitarne gli effetti. Gli effetti delle ferite di un animale demoniaco dipendono dai DV della creatura come segue: 2-4 DV perdita d'iniziativa per 1d4 round, 5-8 DV stordimento per 1d6 round, 9+ DV paralisi per 1 turno.

Un risultato di 00 rende incontrollabili gli esseri demoniaci evocati, che tentano di assalire l'evocatore per distruggerlo; se riescono ad ucciderlo ne consumano l'anima prima di tornare da dove sono stati richiamati e il personaggio è perso per sempre.

SIGILLO DI PROTEZIONE: questo rituale richiede il sacrificio di 1d4 Punti Ferita del personaggio, che usa il suo sangue per tracciare un *sigillo di protezione* o su una persona o su una superficie. Nel primo caso il rituale richiede un solo round e la persona è l'unica beneficiaria della protezione, mentre nel secondo caso il rituale impiega 2d4 round e il sigillo (di raggio massimo pari a 1 metro per circolo di appartenenza) protegge tutti quelli che si trovano al suo interno. La protezione consente di tenere a bada qualsiasi demone dotato di un numero di DV uguale o inferiore ai livelli di esperienza del demonista: essi non possono nuocere fisicamente in alcun modo a chi è protetto dal sigillo (tramite attacchi in mischia o a distanza o magie distruttive), ma i demoni possono usare altri mezzi per ostacolare o dominare la vittima. Il *sigillo di protezione* permane per 1 ora o fino a quando non viene dissolto magicamente oppure spezzato attaccando un demone.

Un risultato di 00 rende il demonista preda del suo stesso potere: è incapace di attaccare i demoni direttamente o tramite magie finché non viene dissolto il *sigillo di protezione*.

Secondo Circolo

BENEDIZIONE SACRILEGA: mediante un rituale di un round in cui sacrifica 1d4 PF il demonista viene infuso dall'energia sacrilega dei demoni e per un'ora ottiene un bonus temporaneo di +2 a tutti i suoi tiri (Tiro per Colpire, per i danni, Tiri Salvezza, prove di abilità, e così via).

Un risultato di 00 indica che le energie demoniache influenzano negativamente il personaggio, che subisce invece una penalità di -2 a tutti i tiri per 24 ore.

CONOSCENZE PROIBITE: il demonista interroga i demoni per ottenere risposta ad un quesito. Il rituale dura un turno e prevede un sacrificio di preziosi pari a 10 m.o. per livello ed un olocausto di un animale per avere informazioni comuni, o di un essere senziente per quelle più oscure o complesse. Grazie ad esso il soggetto può ottenere qualsiasi conoscenza appropriata al suo livello relativa alle abilità di Intelligenza (incluse

informazioni sulla storia e sui poteri di una creatura o di un luogo), all'ubicazione generica di un determinato individuo o ai poteri completi e alla storia di un oggetto in suo possesso (ad esclusione degli artefatti). Non è tuttavia possibile ottenere risposta a quesiti riguardanti il futuro, né accedere a informazioni magicamente occultate o riguardanti argomenti di complessità troppo elevata per la mente del soggetto o per il suo livello, a giudizio insindacabile del DM. Il demonista può anche chiedere di conoscere la formula di un incantesimo e se il rituale funziona ottiene un bonus di +4 alla prova per ricercare la magia.

Un risultato di 00 indica che il personaggio impazzisce a causa del contraccolpo mentale e la sua Intelligenza è ridotta a 2 punti per 24 ore.

TRASFIGURAZIONE PARZIALE: il demonista è in grado di invocare l'aiuto di un demone inferiore per sfruttare una parte del suo potere per breve tempo in cambio di un sacrificio. Il rituale impiega un round e il demonista deve sacrificare una gemma del valore di almeno 500 m.o. bagnata col suo sangue (almeno 3 PF). Se il tentativo fallisce, la gemma si sbriciola risucchiata dal demone, che però non concede alcun aiuto. Se il rituale riesce il demonista viene trasfigurato dall'essenza del demone per 1 ora, diventando simile nell'aspetto alla creatura evocata e ottenendo una capacità di quel demone a sua scelta tra Classe d'Armatura, una modalità di attacco o di movimento, un'immunità o resistenza, un potere speciale o un bonus di +4 ad un punteggio di caratteristica. La trasfigurazione può essere annullata prima del tempo tramite *dissolvi magie* o *distruzione del male*, e finché è posseduto il demonista è considerato una creatura controllata, quindi può essere respinto da una *protezione dal male*.

Un risultato di 00 indica che il demone richiamato è talmente adirato che nega il vincolo, ma consuma la gemma e lascia il demonista stordito per 24 ore.

Terzo Circolo

CERCHIO DI EVOCAZIONE SUPERIORE: il demonista può evocare un demone che lo servirà al meglio delle sue capacità per 1d4 ore o finché non verrà ucciso o ricacciato nel piano di provenienza con un incantesimo appropriato (*dissolvi magie, distruzione del male, esilio*, ecc.). Il rito permette di richiamare esseri demoniaci con DV massimi che dipendono dal livello del demonista come segue:

Liv.	10*	13*	16*	19*	22*	25*	28*	31*
DV	1-6	8	10	12	14	16	18	20

Il rituale per creare un *cerchio di evocazione superiore* impiega 1d6+6 round e il demonista deve consumare materiali del valore di 100 m.o. per Dado Vita del demone che intende evocare; se il demonista conosce il nome vero del demone, le probabilità di evocarlo e vincolarlo aumentano del 20%. Se il tentativo ha successo, nel cerchio compare il demone prescelto, che non può danneggiare direttamente l'evocatore e agisce seguendo i suoi ordini, anche se cercherà di interpretarli a proprio vantaggio per mettere il demonista in difficoltà.

Un risultato di 00 indica il mancato vincolo del demone evocato, che tenterà di assalire l'evocatore per distruggerlo e consumarne l'anima (il personaggio è perso per sempre). Il demone può scegliere di rimanere nel piano in cui è stato evocato finché vuole, e spesso lo fa per sfruttare l'occasione di portare morte e distruzione e accrescere il proprio potere prima di tornare nel piano di provenienza (i demoni inferiori e superiori infatti non possono accedere al Primo Piano volontariamente, ma solo dietro esplicito invito di una creatura che già si trova lì, e una volta lasciato il Primo Materiale non potranno farvi ritorno che tramite una nuova evocazione).

RISUCCHIO ENTROPICO: il demonista è in grado di aprire un canale spirituale per attingere all'energia entropica dei demoni e convertirla in energia magica a sua disposizione. Il rituale impiega 1d6 round e richiede il sacrificio di una gemma del valore di 500 m.o. con cui attira un demone. Se il rituale ha successo, il demonista ottiene 1 livello di incantesimi per DV del demone da poter usare entro 24 ore evocando spontaneamente un totale di incantesimi di livello appropriato tra quelli a lui noti e studiati (ad esempio, risucchiando l'energia di un demone da 10 DV il demonista ottiene 10 livelli di incantesimi con cui poter lanciare una combinazione qualsiasi di magie presenti nella sua memoria, come dieci incantesimi di 1° o cinque di 2° o uno di 4° e due di 3°, ecc.).

Con un risultato di 00, il collegamento funziona al contrario e sarà il demone a risucchiare dal demonista un egual numero di livelli di incantesimi dalla sua memoria.

Quarto Circolo

ESILIO INFERNALE: il demonista è in grado di ricacciare nel piano di provenienza qualsiasi essere demoniaco. Questo rituale impiega un round e il demonista deve compiere un sacrificio personale di sangue (1d4 PF temporanei per scacciare demoni inferiori, 1d4+4 PF per i superiori, 2d4+6 PF per demoni supremi o arcidiavoli); se conosce il nome vero del demone da scacciare, le probabilità di riuscita aumentano del 20%. Se il rituale ha successo, il demone torna nel suo piano di provenienza e non potrà più essere evocato né uscire da quel piano per almeno un anno. Se si trova già nel suo piano di residenza, il rituale causa la fuga precipitosa della creatura, che eviterà qualsiasi contatto col demonista per le successive 24 ore, durante le quali avrà una penalità di -2 a tutti i suoi tiri se interagisce col demonista; al termine dell'esilio il demone tornerà ad agire normalmente e senza penalità ai tiri.

Un risultato di 00 non produce alcun effetto sulla creatura, ma spedisce il demonista nel piano di provenienza del demone che tentava di scacciare, dove sarà alla mercè dei demoni finché non riuscirà ad andarsene (sempre che riesca a sopravvivere alle emanazioni negative dell'Entropia).

VINCOLO DEMONIACO: il demonista può sfruttare il suo potere e le sue conoscenze per vincolare al suo servizio un particolare demone con DV totali non superiori al suo livello (sommare ai DV il numero di asterischi della creatura per ottenere i DV Totali). Questo potere può essere sfruttato contro qualsiasi demone, sia evocato che libero: il rituale impiega un round e necessita del sacrificio di energia spirituale (200 PE per DV del demone persi permanentemente dal livello del personaggio) e sangue del demonista (1d4 PF temporanei per gli inferiori, 2d4 PF per i superiori, 3d4 PF per demoni supremi o duchi infernali); se il demonista conosce il nome vero del demone da vincolare, le probabilità di riuscita aumentano del 20%. Se il rituale ha successo, il demone è costretto ad obbedire a qualsiasi ordine del demonista per un numero di giorni pari al suo livello, al termine dei quali può effettuare un TS *Mente* per sciogliere il vincolo; se però il TS fallisce, dovrà servirlo per altrettanti giorni prima di tentare nuovamente di liberarsi.

Un demone vincolato avrà come solo scopo quello di spezzare il vincolo e vendicarsi del demonista, perciò quest'ultimo dovrà porre particolare attenzione a dargli ordini che limitino le sue mosse e dovrà essere pronto a rimandarlo da dove viene non appena si palesa la possibilità che il vincolo sia stato rimosso, altrimenti rischia ben più della vita.

Un risultato di 00 rende il demonista completamente sucube del demone per la durata del vincolo.

Quinto Circolo

TRASFIGURAZIONE COMPLETA: questo potere consente al Gran Maestro di trasformarsi completamente in un tipo di demone superiore a sua scelta con DV totali non superiori al suo livello (sommare ai DV il numero di asterischi della creatura per ottenere i DV Totali). Il rituale richiede 1d4 round e un tributo di sangue pari a 10 PF del demonista o la morte sacrificale di un altro essere senziente. Il demonista trasfigurato possiede tutte le caratteristiche fisiche (CA, punteggi di Forza, Costituzione e Destrezza) e i poteri speciali del demone (inclusi poteri sovranaturali, immunità e capacità di movimento), ma mantiene le proprie caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma) e gli incantesimi memorizzati. La trasfigurazione ha durata illimitata e termina una volta tornato alla forma normale. Per ogni ora trascorsa in questa forma il demonista deve effettuare un TS *Mente* e se fallisce impazzisce e va in cerca di creature senzienti per ucciderle e cibarsene, riuscendo a rinsavire solo dopo aver ucciso un totale di DV di vittime pari al proprio livello.

A partire dal 25° livello, il Gran Maestro può sfidare un demone superiore o un arcidiavolo e se lo sconfigge prende il suo posto, diventando a tutti gli effetti quel tipo di creatura. Se invece il Gran Maestro esce sconfitto, viene fagocitato dal vincitore e la sua anima è persa per sempre.

Con un risultato di 00 l'anima del Gran Maestro si distacca dal corpo e viene condannata al tormento eterno in un girone abissale o infernale.

Dracologia

Maestri dei Draghi

I *Dracologisti* sono maghi specializzati nella dracologia (lo studio dei draghi). Sono in grado di proteggersi dai draghi, di imitare i loro poteri, controllarli e all'occorrenza anche di diventare dei veri draghi.

All'inizio della sua attività, un dracologista deve scegliere un tipo di drago corrispondente al suo allineamento; la sua scelta rimane segreta finché non usa un potere che ne rivela il colore. Un dracologista legale può scegliere un drago bianco o d'oro, uno neutrale può preferire il drago d'argento o quello blu, mentre un caotico può scegliere un drago nero, verde o rosso; non è possibile scegliere uno dei Signori dei Draghi come tipologia di drago preferito. I dracologisti ottengono la capacità di parlare il draconico come abilità gratuita.

Gli effetti delle loro abilità corrispondono al tipo di drago scelto e qualora le variabili dipendano dall'età del drago, la sua potenza dipende dal circolo del dracologista: può emulare drago Giovane al 1° circolo, Adulto al 2°, Maturo al 3°, Venerabile al 4° e un drago Supremo al 5°.

Primo Circolo

FAUCI DEL DRAGO: il dracologista materializza fauci fantasma per spingerle all'attacco di un bersaglio entro un raggio di 9 metri. Le zanne attaccano il nemico prescelto finché il dracologista mantiene la concentrazione o il nemico si allontana o muore, ma è sempre possibile variare il bersaglio ad ogni round. Le fauci continuano ad esistere per un numero di minuti pari al circolo del dracologista e attaccano usando il suo stesso THAC0, aggiungendo il modificatore di Intelligenza al TxC. Le zanne colpiscono come arma magica e causano danni pari al morso di un drago del suo tipo con DV che dipendono dal circolo del dracologista.

Esempio: il morso delle *fauci del drago* di un dracologista verde di 1° circolo causa 2d6+2 danni e colpisce come arma +1, proprio come un drago verde giovane. Al 2° circolo il

CAPITOLO 3: LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA

morso delle fauci infligge 2d8+4 danni colpendo come arma +2. Giunto al 3° circolo, i danni del morso diventano 2d10+6 colpendo come arma +3, e così via.

Un risultato di 00 deforma la mandibola e la lingua del dracologista impedendogli di parlare e di evocare magie finché l'effetto non termina o è dissolto.

OCCHI DEL DRAGO: per un'ora il dracologista vede attraverso tutte le illusioni e trasmutazioni usate dai draghi grazie ai loro poteri innati per mascherare il loro aspetto.

Un risultato di 00 acceca il dracologista finché l'effetto non termina o viene dissolto.

PROTEZIONE DAI DRAGHI: questo potere consente al dracologista di proteggersi da un totale di DV di draghi pari al suo livello. La protezione è efficace contro almeno un drago, ma se il livello del discepolo è troppo basso rispetto ai DV del drago, quest'ultimo può ignorare la protezione con una favorevole prova di Saggiezza o Coraggio.

La protezione impedisce al drago di far del male al dracologista in qualsiasi modo. Il drago è istintivamente a conoscenza della presenza del dracologista entro 36 metri, e può parlargli o bloccargli la strada senza toccarlo, ma non può attaccarlo fisicamente né con soffi o altre armi a distanza. Il drago può usare incantesimi solo se questi non influenzano il dracologista, ma può attaccare i membri del suo gruppo.

La protezione dura per 6 turni, ma cessa istantaneamente se il dracologista tenta di rubare il tesoro di un drago, le sue uova o i suoi piccoli, o quando lo attacca o usa incantesimi contro la creatura. Se ciò avviene, il dracologista non può più proteggersi da quello specifico drago fino al giorno seguente.

Un risultato di 00 rende furioso il drago e lo spinge a concentrare i suoi attacchi sul dracologista.

Secondo Circolo

ALI DEL DRAGO: sulla schiena del dracologista spuntano un paio d'ali di drago del proprio colore fatte d'energia, che gli permettono di volare per 1 turno per livello. La velocità di volo è quella appropriata al tipo di drago in base al circolo del dracologista, mentre il peso massimo trasportabile è pari a 4.000 monete per circolo.

Esempio: un dracologista dorato di 2° circolo vola alla velocità di 72/24 metri al round (come un drago dorato adulto) e trasporta fino a 8.000 monete di ingombro. Al 3° circolo la sua velocità di volo aumenta a 90/30 mt al round, e il massimo peso trasportabile sarà 12.000 monete, e così via.

Un risultato di 00 fa crescere sulla schiena del dracologista vere e proprie ali ingombranti e inutili che gli impediscono di usare armature e riducono di 2 punti la sua Destrezza finché non vengono dissolte o il potere termina.

ARTIGLI DEL DRAGO: artigli fuoriescono dalle dita del dracologista senza pregiudicare la sua manualità. Per un turno il dracologista può effettuare due attacchi naturali al round con gli artigli e il danno provocato corrisponde al tipo di drago scelto in base al circolo del dracologista, che aggiunge ai suoi TxC con gli artigli il bonus dovuto alla Forza del drago.

Esempio: gli artigli del drago di un dracologista rosso di 2° circolo causano 1d4+6 danni e colpisce come arma +2, come un drago rosso adulto. Al 3° circolo gli artigli infliggono 1d6+8 danni colpendo come arma +2. Giunto al 4° circolo i danni diventano 1d8+10 colpendo come arma +5, e così via.

Un risultato di 00 deforma le mani del dracologista rendendole inutilizzabili (impossibile attaccare, 50% di fallimento arcano) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

SCAGLIE DEL DRAGO: il dracologista crea scaglie di drago sulla propria pelle e ottiene così CA naturale (escludendo il modificatore di Destrezza del drago) e VA pari a quelle del drago scelto di età appropriata al circolo del personaggio, per un numero di turni pari al proprio circolo.

Esempio: un dracologista blu di 2° circolo ottiene CA naturale di 2 punti e VA 3 proprio come un drago blu adulto (escludendo la sua Destrezza). Al 3° circolo la sua CA naturale diventa -2 e il VA 4 (come un drago blu maturo), e così via.

Un risultato di 00 deforma il corpo del dracologista impedendogli di muoversi in maniera coordinata (-4 alla Destrezza) e rallentandolo (movimento dimezzato) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

Terzo Circolo

SOFFIO DEL DRAGO: questo potere permette al dracologista di emettere lo stesso tipo di soffio del drago scelto, con gli stessi effetti. Il soffio causa 1 dado di danno per livello del dracologista (max 20) del tipo appropriato in base alla sottorazza di appartenenza: 1d6 se cromatico, 1d8 se gemmato, 1d10 se metallico; a meno che non sia bloccata, la vittima può sempre tentare un TS Riflessi per dimezzare i danni.

Un risultato di 00 causa un'implosione nel dracologista che subisce gli stessi danni causati dal soffio, che può dimezzare con favorevole TS Corpo.

Quarto Circolo

DOMINIO DEI DRAGHI: il dracologista può dominare un totale di DV di draghi di qualsiasi tipo pari al suo livello per un periodo di un turno per livello. Con questo potere si crea un vincolo mentale coi draghi e il dracologista può impartire loro comandi non suicidi tramite la concentrazione, che verranno eseguiti dai draghi al meglio delle loro capacità.

Un risultato di 00 rende il dracologista schiavo della volontà di uno dei draghi finché l'effetto non svanisce.

Quinto Circolo

SUPREMA PADRONANZA DEI DRAGHI: questo potere consente al Gran Maestro di trasformarsi completamente nel tipo di drago scelto come azione di round completo. La trasfigurazione ha durata illimitata e termina una volta abbandonata la forma draconica. Una volta trasformato, egli possiede tutte le caratteristiche fisiche e i poteri speciali del suo tipo di drago (inclusi incantesimi innati, immunità e soffi), ma è considerato un incantatore di livello dimezzato per l'uso dei propri incantesimi e il massimo livello di potere sfruttabile.

A partire dal 24° livello, il Gran Maestro può tentare di trasformarsi nel Signore dei Draghi corrispondente al suo allineamento, rimanendo in tal forma per un massimo di 1 turno per livello. Se ci riesce (tiro percentuale), il vero Signore dei Draghi sarà automaticamente al corrente del luogo in cui si trova e della sua identità, quindi lo troverà e lo sfiderà a duello. Se il Gran Maestro sconfigge il drago in duello (in forma di drago o umana), diventa il nuovo Signore dei Draghi (il precedente si ritira nei Quattro, il piano esterno dove dimorano le anime dei draghi). Se il Gran Maestro è sconfitto viene eliminato (se è caotico), oppure perde per sempre il potere di trasformarsi nel Signore dei Draghi, e ogni drago del suo allineamento diventa per sempre suo nemico (10% di possibilità che lo riconoscano sotto spoglie umane).

Qualsiasi tipo di inganno o aiuto esterno durante il duello causa l'intervento del Grande Drago (signore supremo di tutti i draghi), che giunge con la sua scorta a fare strage nelle terre del truffatore, per costringerlo a combattere. Nessun Gran Maestro può assumere la forma del Grande Drago.

Un risultato di 00 fa comparire davanti al dracologista un drago supremo del tipo appropriato che cercherà di ucciderlo per punirlo della sua arroganza.

Elementalismo

Maestri degli Elementi

Gli *Elementalisti* sono esperti nel trattare i quattro elementi della natura. Grazie ai loro studi, imparano a proteggersi dagli elementali, ad evocarli e controllarli. Alla fine, il Gran Maestro guadagna l'abilità di entrare o uscire da un piano elementale e di trasformarsi in una creatura elementale.

Ci sono quattro Accademie Elementali rivali tra loro, ciascuna governata da un Gran Maestro e associata a un elemento naturale: Aria si oppone a Fuoco, e Acqua si oppone a Terra. Gli elementalisti possono scegliere di appartenere a una sola accademia: il maestro che li accoglie insegna ad usare incantesimi tipici di quell'accademia e altri segreti più potenti.

A tutti gli elementalisti si insegnano i seguenti incantesimi ai livelli appropriati: *contrastare elementi* (1°), *controllo degli elementi* (3°) ed *evoca elementali* (5°). In base all'accademia, imparano anche questi incantesimi elementali:

- Acqua: *pioggia magica** (1°), *nuotare** (2°), *forma liquida* (3°), *muro d'acqua* (4°), *trappola di ghiaccio* (5°), *controllare liquidi* (6°), *calmare le acque** (7°).
- Aria: *caduta morbida* (1°), *folata di vento* (2°) *volare* (3°), *tromba d'aria* (4°), *nube mortale* (5°), *controllare venti* (6°), *controllo tempo atmosferico* (7°).
- Fuoco: *mani brucianti* (1°), *alterare fuochi normali* (2°), *palla di fuoco* (3°), *muro di fuoco* (4°), *fiamma purificatrice* (5°), *tentacolo infuocato* (6°) *fuoco dilaniante* (7°).
- Terra: *proiettili magici* (1°), *stretta rocciosa* (2°), *pugno di roccia* (3°), *parete di roccia* (4°), *muro di pietra* (5°), *terre mobili* (6°), *roccia* (7°).

Ciascun incantesimo viene insegnato solo dopo che l'elementalista dimostra di aver appreso il potere del circolo corrispondente al suo livello.

Primo Circolo

ATTACCO ELEMENTALE: dalla mano dell'elementalista si sviluppa un getto elementale del tipo appropriato (lingua di fuoco, onda di pressione, raggio gelido e pioggia di sassi) per colpire un nemico visibile entro 3 metri per circolo. Il potere permane per un minuto per circolo e finché è attivo l'elementalista concentrandosi può sfruttare l'*attacco elementale* una volta al round: l'attacco colpisce automaticamente causando 1d6 +3 danni per circolo (max 1d6+15 al 5°) senza TS, come un effetto magico di 1° livello.

Un risultato di 00 deforma le mani dell'elementalista rendendole inutilizzabili (impossibile attaccare, 50% di fallimento arcano) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

PROTEZIONE DAGLI ELEMENTI: gli elementalisti del primo circolo possono proteggersi dall'elemento caratteristico della propria accademia. Gli effetti esatti sono descritti di seguito e perdurano per 6 turni:

Acqua: i discepoli subiscono metà del danno dovuto ad attacchi collegati all'acqua (onde, elementali dell'acqua, ghiaccio o neve) e possono avanzare sull'acqua senza affondare o sul ghiaccio senza scivolare.

Aria: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi basati sull'aria (incantesimi, venti, trombe d'aria o elementali dell'aria) e possono camminare nel vuoto alla loro velocità di cammino o levitare a 6 mt/round senza cadere.

Fuoco: i discepoli subiscono solo metà del danno dovuto ad attacchi che hanno relazione col fuoco (incantesimi, soffi,

alte temperature, elementali del fuoco, ecc.) e possono camminare sulla lava senza subire danni.

Terra: i discepoli dimezzano qualsiasi danno dovuto ad attacchi basati sulla terra o la pietra (incantesimi, rocce, elementali della terra, ecc.) e possono avanzare su sabbie mobili, fango o terreno scosceso senza cadere o rallentare.

Un risultato di 00 raddoppia i danni subiti dal soggetto in base all'elemento appropriato fino al termine dell'effetto o alla sua dissoluzione.

Secondo Circolo

EVOCAZIONE MINORE: concentrandosi l'elementalista può evocare 1d4 elementali della sua accademia. Gli elementali sono sotto il suo controllo e il totale dei Dadi Vita di elementali evocati non può eccedere il livello dell'elementalista (max 20 DV per un singolo elementale).

L'elementalista può dare ordini di qualunque tipo e l'elementale li eseguirà fedelmente al meglio delle sue capacità. L'elementalista non ha bisogno di concentrarsi per mantenere il controllo della creatura, che resta al suo servizio per un'ora, oppure fino a quando non viene dissolto o porta a termine la missione affidatagli. Quando cessa il controllo, l'elementale ritorna automaticamente nella sua dimensione.

Un risultato di 00 provoca la comparsa di un elementale con 16 DV della dimensione opposta a quella desiderata che è automaticamente ostile all'elementalista (l'Acqua è opposta alla Terra, l'Aria è opposta al Fuoco). Un elementalista può sempre usare un incantesimo *dissolvi magie* per far tornare un elementale nella sua dimensione.

Terzo Circolo

EVOCAZIONE MAGGIORE: questo potere permette di evocare e controllare una qualunque creatura originaria del piano dell'elemento della sua accademia (ad esempio un Maestro dell'Aria può evocare un djinni, un Maestro del Fuoco può evocare un efreeti, un Maestro della Terra un kryst, e un Maestro dell'acqua un'ondina). La creatura non può avere DV superiori al livello dell'evocatore, considerando ogni asterisco come un DV aggiuntivo; per tutti gli altri dettagli, questa abilità è simile all'*evocazione minore*.

Con un risultato di 00, la creatura evocata diventa ostile all'elementalista e lo assale per ucciderlo.

Quarto Circolo

CONTROLLO DELL'ELEMENTO: il discepolo controlla la materia corrispondente alla sua accademia. Il potere dura 1 turno per livello del personaggio, e oltre a renderlo totalmente immune ai danni da effetti o creature dell'elemento corrispondente alla sua accademia, gli consente di modellare e muovere la materia elementale presente in un raggio di un metro per livello. La materia animata può anche combattere come un elementale con DV pari al livello del discepolo finché l'elementalista resta concentrato su di essa ed egli può muoversi alla velocità di cammino facendosi seguire dalla materia animata che non può allontanarsi oltre il suo raggio d'azione. Il potere permette infine di controllare a suo piacere le azioni di qualsiasi elementale o essere composto della sua materia come fosse un burattino, finché resta concentrato su di esso.

Aria: il maestro impone ai venti di fermarsi o di soffiare come un uragano, di proteggerlo dalle armi scagliate o di farlo volare a 108 metri al round, e può dissolvere o muovere i gas a suo piacere.

Acqua: il maestro può calmare le acque agitate o scatenare un moto ondoso, può respirare acqua senza affogare e nuotare a 108 metri al round.

Fuoco: il maestro può estinguere il fuoco o farlo avvampare aumentandone il volume fino a costruire muri o pilastri di fuoco, e ignora qualsiasi effetto deleterio da calore.

Terra: il maestro può modellare roccia e terra a suo piacimento in modo permanente, e attraversare roccia, sabbia e terra senza soffocare.

Un risultato di 00 provoca la perdita di controllo dell'area interessata. Qualsiasi cosa o creatura che si trovi al suo interno subisce 1d6 danni per livello dell'elementalista, con possibilità di dimezzare con un favorevole TS Corpo. Il discepolo subisce un grave trauma che riduce il risultato di tutti i futuri controlli dell'abilità del 10%.

Quinto Circolo

METAMORFOSI ELEMENTALE: con un'azione di round completo il Gran Maestro può diventare un elementale della sua accademia, con un numero di DV pari al suo livello. Egli mantiene la possibilità di usare i suoi incantesimi e gli oggetti magici, e guadagna tutte le abilità, le difese e le statistiche dell'elementale, se sono migliori delle sue. Inoltre, può entrare o uscire liberamente dal piano del suo elemento finché resta in forma elementale, e la metamorfosi termina solo una volta tornato alla forma normale.

Un risultato di 00 provoca l'ira di un Signore degli Elementali, che decide di porre fine alle attività del Maestro, il quale può scegliere di accettare lo scontro o tornare nel Primo Piano. Se fugge, il signore cercherà di metterlo alle strette ogni volta che torna nella sua dimensione. Se decide di combattere, la sconfitta significherà la morte, mentre vincendo acquisirà l'abilità di diventare un Signore degli Elementali con 41 DV (ma solo nella dimensione dell'elemento). Ogni nuovo livello acquisito gli fa guadagnare 2 DV in forma di Signore degli Elementali.

Negromanzia

Maestri della Negromanzia

Malgrado i suoi poteri macabri e terrificanti, la scienza della morte (necromanzia o negromanzia) è riconosciuta come una legittima forma di magia e dunque è considerata accettabile in diverse regioni. I *Negromanti* (o *Necromanti*) sono notoriamente caotici, mentre quei pochi di allineamento neutrale sono meno interessati ai poteri delle tenebre e più al valore scientifico di questa disciplina. Questi studiosi usano la magia per controllare o creare non-morti, oppure per proteggersi da essi. Al crescere della loro domestichezza coi poteri dell'Aldilà, essi acquistano anche la capacità di richiamare in vita i defunti. Il potere più impressionante è quello del Gran Maestro, che conosce il segreto per ottenere una forma aberrante di immortalità: diventare un lich.

I negromanti devono possedere un incantesimo negromantico per livello di potere ed è indispensabile conoscere *distruggere non-morti** (3°) e *animazione dei morti* (5°).

Primo Circolo

ARTIGLIO DEL GHOUL: la mano destra del negromante si trasforma in un artiglio scheletrico per un numero di minuti pari al suo circolo, senza pregiudicare la sua manualità. Il negromante può effettuare un attacco al round con l'artiglio, causando 1d6 danni più il modificatore di Forza (colpisce come arma +1), e ogni creatura vivente ferita deve effettuare un favorevole TS Corpo per non restare paralizzata per 2d6 round.

Un risultato di 00 deforma le mani del negromante rendendole inutilizzabili (impossibile attaccare, 50% di fallimento arcano) finché l'effetto non termina o viene dissolto.

PARLARE COI MORTI: il negromante può evocare lo spirito di un defunto trapassato da non più di 1 settimana per circolo di esperienza per interrogarlo. Il defunto si manifesta in forma spettrale e il negromante può porre fino a 1d4 domande: lo spirito dà una risposta al minuto in una lingua comprensibile all'interlocutore e solo sulla base delle sue conoscenze fino al momento del trapasso. Se l'allineamento morale del defunto e quello del negromante sono uguali, le risposte saranno sempre chiare e brevi; se invece i due sono di diverso allineamento, lo spirito risponde per enigmi o con metafore ermetiche. Questo incantesimo non permette di parlare con non-morti o con cadaveri magicamente animati, e consente di interrogare ogni specifico defunto solo una volta a settimana.

Un risultato di 00 deforma la mandibola del negromante impedendogli di parlare e di evocare magie finché l'effetto non termina o è dissolto.

PROTEZIONE DAI NON-MORTI: il negromante ottiene un bonus di +1 a CA e TS contro qualsiasi non-morto e viene completamente ignorato dai non-morti con Dadi Vita inferiori al proprio livello come se egli fosse invisibile. Se il negromante attacca un non-morto, sia il non-morto assalito che tutti quelli entro un raggio di 9 metri saranno in grado di vederlo.

Un risultato di 00 rende il negromante preda del suo stesso potere: è incapace di attaccare o influenzare un non-morto, a meno che una delle creature non lo attacchi direttamente.

Secondo Circolo

CONTROLLARE NON-MORTI: il negromante guadagna l'abilità di controllare un numero di DV di creature non morte uguale o inferiore al doppio del suo livello di esperienza. Quando incontra gruppi di non-morti, quelli di livello più basso sono influenzati per primi. Se chi subisce l'effetto di questo potere controlla altri non-morti, anche le sue pedine vengono controllate, senza però contarli ai fini del limite massimo di DV. Tutti i lich e i non-morti con DV superiori al livello del negromante sono immuni a questo potere. Non è richiesta concentrazione, e i non-morti eseguiranno gli ordini al meglio delle proprie conoscenze e capacità. Il controllo funziona fino a 40 km di distanza, e se necessario, un negromante può scegliere quali creature controllare.

Il controllo dura fino alla luna piena successiva, momento in cui tutti i non morti controllati vengono liberati; questi non-morti non possono essere più controllati fino all'alba successiva. Il controllo si spezza se il negromante o uno dei suoi alleati attacca le creature influenzate.

Il negromante può inoltre distruggere un non-morto sotto il suo controllo separando il suo spirito dal corpo: è necessario concentrarsi sul bersaglio che deve essere presente entro 9 metri, e questi viene distrutto senza possibilità di TS.

Questo potere può essere usato anche come la capacità dei chierici di scacciare i non morti. Non richiede un simbolo religioso, ma solo pochi gesti e parole rituali. Un negromante scaccia non-morti come un chierico di pari livello, e il successo è determinato dal tiro percentuale.

Un risultato di 00 fa cadere il negromante preda del suo stesso potere. Egli diventa pedina della creatura non morta più forte fra quelle presenti, fino a che una delle creature non morte inizia a combattere contro di lui o un membro del suo gruppo. Se i non morti presenti sono tutti non intelligenti, la vittima cade in uno stato di catalessi per 1d8 ore.

TOCCO DEL VAMPIRO: le mani del negromante vengono pervase da un'energia entropica che gli consente di risucchiare la forza vitale da un individuo toccato per risanare le proprie ferite. Il potere dura un round per livello del personaggio e una volta al round il negromante può tentare un attacco in mischia

che causa 1d10 danni necrotici più il modificatore di Forza (colpisce come arma magica pari al circolo di esperienza), mentre il negromante recupera PF pari ai danni inflitti; inoltre ogni creatura vivente ferita deve effettuare un favorevole TS Magia per evitare di subire 1 Livello Negativo.

Un risultato di 00 infligge un Livello Negativo al negromante per un giorno.

Terzo Circolo

CREARE NON-MORTI: giunto al terzo circolo, un negromante può creare mostri non-morti, con l'unica esclusione dei lich. Egli deve innanzitutto ricercare la cerimonia arcana e i componenti necessari a creare il tipo di non-morto desiderato, operazione che richiede 1 giorno per DV del non-morto, con probabilità di successo pari a:

$[(\text{Int.} + \text{Liv.} + \text{gradi } \textit{Con. occulte}) \times 2] - (3 \times \text{DV non-morto})$

Il costo della ricerca è pari a 500 m.o. per DV del non-morto, e se ha successo il Negromante guadagna il corrispettivo in PE per avanzare di circolo. Una volta compreso il rituale, bisogna scriverlo nel Libro dei Morti (Necrologos), e in futuro basterà consultare il libro per ricreare quel non-morto.

Ogni non-morto creato dal negromante rimane permanentemente sotto il suo controllo, senza dover utilizzare l'abilità di *controllare non-morti*. Durante la cerimonia il negromante può creare un totale di DV di non-morti pari al suo livello, ma è limitato nel controllare un numero di non-morti creati grazie a questo potere pari al suo livello. Ciò significa che qualsiasi non-morto creato in aggiunta potrà agire liberamente, a meno che il negromante non rinunci al controllo su uno degli esseri precedenti per esercitarlo sulla nuova creazione.

La cerimonia richiede materiali particolari che hanno un costo di 100 m.o. per DV dei non-morti da creare, e dura 1 ora per creature con 4 DV o meno, altrimenti richiede 2d6 ore (per esempio una cerimonia per creare scheletri richiede un'ora; creare vampiri o fantasmi richiede 2d6 ore). Occorre disporre di un cadavere per ciascun non-morto corporeo da animare (scheletri, zombi, spettri, vampiri, ecc.), mentre solo una piccola parte del corpo è richiesta per quelli incorporei (presenze, necrospettri, fantasmi e spiriti). I non-morti creati sono permanenti e non possono essere dissolti.

Un risultato di 00 fa perdere forza vitale al negromante, e il tentativo fallisce. Il negromante subisce 1d6 punti di danno per DV dell'essere che voleva creare (nessun TS concesso). Se il negromante muore, diventa un non-morto del tipo che ha cercato di creare.

EVOCARE FANTASMI: il negromante acquista la capacità di evocare gli spiriti dell'oltretomba dopo il calar del sole. Egli può evocare dall'Etereo un totale di DV di non-morti incorporei di sua scelta pari al proprio livello, che devono essere tutti dello stesso tipo (necrospettri, poltergeist, visioni, e così via); i non-morti restano al servizio del negromante per un massimo di 1 turno per livello, poi tornano nell'Etereo.

Un risultato di 00 trasferisce il negromante nel piano Etereo dove viene assalito da un'Anima persa o da un Fantasma, che cercherà di ucciderlo e sarà immune ai suoi tentativi di controllarlo o scacciarlo.

Quarto Circolo

RIANIMARE I DEFUNTI: un negromante del quarto circolo acquista la capacità di risorgere i defunti. La cerimonia necessita di un catalizzatore raro o prezioso del valore di 5.000 m.o. consumato nel rito, che può dare uno dei seguenti due effetti a scelta del negromante:

- Resuscitare un morto come per l'incantesimo *resurrezione integrale* (7°), posto che abbia una parte del cavadere originale a disposizione;
- Resuscitare un morto inserendo la sua anima in un altro corpo. In tal caso il negromante deve avere a disposizione il cuore del soggetto che desidera rianimare, e inserirlo nel torace di un cadavere morto da non più di 1 giorno per livello oppure in un costrutto precedentemente preparato. Se il rituale va a buon fine, il soggetto riprende i sensi nel nuovo corpo. Una volta trascorsa una settimana egli potrà sfruttare tutte le capacità del nuovo corpo e tutte le sue precedenti capacità e conoscenze di classe, compatibilmente alla nuova forma occupata.

Un risultato di 00 causa un risucchio permanente del vigore fisico del negromante, che perde 1d4 punti di Costituzione. Se la Costituzione del negromante si azzerà a causa di questo effetto, egli muore per avvizzimento improvviso e non può esser resuscitato in nessun modo.

Quinto Circolo

DIVENTARE UN LICH: il Gran Maestro della Negromanzia può diventare un lich del livello appropriato. Il procedimento di trasformazione in lich richiede un giorno per livello di esperienza, e una volta diventato lich, il negromante rimane tale per sempre. Egli controlla i non-morti secondo le regole specifiche per queste creature (v. *Razze di Mystara*, capitolo 5, per gestire personaggi non-morti). Il lich conserva tutti i poteri dei negromanti, oltre ad acquisire tutte le capacità speciali proprie del suo nuovo status. I principali componenti necessari per la trasformazione sono una pinta di veleno della coda di un verme notturno e il teschio di un imp o di un quasit.

Il DM deve prestare particolare attenzione ai personaggi lich, poiché essi suscitano il terrore nella gente comune e il disprezzo degli avventurieri e dei culti legali. Se si venisse a conoscenza della presenza di un lich e del suo covo, questi sarebbe certamente assediato in breve tempo da qualche banda di eroi, o dai seguaci di un tempio o dalla milizia del più vicino insediamento, col solo scopo di distruggere il mostro e con la benedizione e il supporto dei suoi rivali.

Con un risultato di 00 il Gran Maestro è disintegrato e la sua anima è persa per sempre (personaggio non recuperabile).

Onirismo

Maestri dei Sogni ⁶

Gli *Oniristi* usano tecniche particolari per influenzare ciò che la gente vede o pensa. Queste abilità alterano le percezioni sensoriali della vittima servendosi di emanazioni della Dimensione degli Incubi per intrappolare la sua mente in un incubo personale, oppure plasmano le ombre animandole con l'energia dell'Incubo.

Primo Circolo

IPNOSI: l'onirista può tentare di influenzare i ragionamenti di una o più persone (per un totale di DV o livelli equivalenti a quelli dell'incantatore). Non deve fare altro che parlare a ruota libera gesticolando per 6 round: il DM effettua quindi un controllo col dado percentuale per vedere se il tentativo ha avuto successo; l'effetto dell'*ipnosi* non può essere dissolto.

⁶ Nell'Atlante 3 questa scuola è detta Illusionismo e il maestro è l'Illusionista. Tuttavia, proprio per le sue caratteristiche peculiari, il nome è stato mutato in Onirismo.

Se il tentativo fallisce, le vittime capiscono che il soggetto si sta comportando in modo sospetto e le loro reazioni sono lasciate alla discrezione del DM. Se invece il tentativo ha successo, le vittime faranno qualsiasi cosa dica l'onirista, purché ciò non metta in pericolo la loro vita o vada contro la loro indole (allineamento). L'ipnosi può far dimenticare determinati eventi alle vittime, far dire la verità, far credere loro che l'onirista è qualcun altro, far credere di essere immune ai loro attacchi (anche se continuerà a subire danni, loro non li vedranno) e persino indurre a compiere una missione non troppo impegnativa. Il trance ipnotico dura fino a quando qualcuno schiaffeggia la vittima o le provoca un danno, o fino al compimento della missione. Se la vittima non comprende l'incantatore ma è comunque ipnotizzata, resta immobile con lo sguardo perso nel vuoto per i successivi 1d6 round o finché non viene ferita ed è considerata inerme.

Un risultato di 00 rende l'ipnotizzatore vittima del suo stesso comando, qualunque esso sia.

Secondo Circolo

ALTERAZIONE ONIRICA: l'onirista può tentare di modificare i sogni di una creatura intelligente conosciuta che si trovi entro un raggio di 1,5 km per ogni suo livello, indipendentemente dal momento in cui questa riposi effettivamente. Falsi presagi o incubi mandati nel sonno rendono inquieto e turbato al risveglio ogni PNG che fallisca una prova d'Intelligenza. I PG reagiranno coerentemente col modo in cui i giocatori interpretano i sogni (il DM non deve rivelare l'origine del sogno).

Inoltre, l'onirista può inviare nei sogni della vittima mostri della Dimensione dell'Incubo (la determinazione delle statistiche spetta al DM, ma può utilizzare un numero massimo di DV di mostri pari al livello dell'onirista e ciascuno non deve avere più di 8 DV). Conducete i combattimenti onirici secondo le regole normali: se vince il mostro, la vittima si sveglia gridando e perde temporaneamente un punto di Carisma, recuperando tutti i punti persi dopo una notte di sonno ininterrotto. Se il Carisma si azzerà, la vittima diventa catatonica, apatica e non agisce più in maniera autonoma. È necessario un incantesimo di *guarigione* per far recuperare alla vittima l'autonomia e la voglia di vivere. Se l'onirista fallisce due tentativi consecutivi, non può più influenzare i sogni di quel soggetto e il suo volto appare in sogno alla vittima.

Qualsiasi incubo inviato con successo impedisce di recuperare il PF col riposo, mentre se la vittima viene uccisa dal mostro non riesce neanche a memorizzare gli incantesimi.

Con un risultato di 00, l'onirista sogna di combattere un mostro dell'Incubo e se sconfitto, perde un punto di Costituzione in modo permanente.

Terzo Circolo

DELIRIO: l'onirista crea immagini fittizie nella mente della vittima, che influenzano perfettamente tutti i sensi (vista, tatto, olfatto, udito e gusto). L'onirista può influenzare un totale di DV o livelli di vittime visibili pari al proprio livello presenti entro un raggio di 36 metri.

Gli effetti sono simili a quelli della *creazione spettrale*, tranne per il fatto che i danni subiti dalla vittima sono reali, e qualsiasi combattimento viene condotto secondo le regole normali. L'onirista può creare nella mente di ogni vittima l'immagine di un mostro a lui noto con al massimo 10 DV, che attacca sfruttando tutte le capacità ed i poteri speciali di cui l'onirista è al corrente (vietato usare poteri inventati). Occasionali osservatori non influenzati dall'illusione vedranno semplicemente le vittime mulinare le loro armi contro il vuoto o evocare incantesimi contro nemici invisibili (l'illusione si consuma infatti interamente nella mente delle vittime).

L'effetto perdura fino a quando l'illusione programmata dall'incantatore non arriva alla conclusione, o fino a quando le vittime non sconfiggono il mostro nelle loro menti.

Con un risultato di 00, l'onirista cade in trance e il suo spirito viaggia fino alla Dimensione dell'Incubo, dove è intrappolato finché non trova un modo per tornare nel suo corpo o qualcuno lo sveglia; qualsiasi danno sofferto dallo spirito è reale, come quelli inferti al corpo inerte del personaggio.

Quarto Circolo

REALTÀ DELLE OMBRE: l'onirista può controllare le zone d'ombra per un'ora per circolo di esperienza. Questo gli permette di utilizzare queste zone come portali tramite cui spostarsi fino ad una distanza massima di 1 km per livello (azione di movimento usabile una volta al round) e può concentrarsi una volta al round per usare uno dei seguenti effetti:

- assumere forma immateriale per volare a 72 mt al round e passare attraverso gli oggetti (può tornare alla forma normale come azione di movimento una volta al round). In forma immateriale l'onirista non può usare incantesimi, ma è immune alle armi normali e localizzabile solo tramite *vista rivelante*;
- controllare creature fatte di ombra (come ombre spettrali ed ombre demoniache) presenti entro 36 metri per un totale di DV pari al suo livello;
- materializzare un *mostro d'ombra* (v. incantesimo di 4° livello) che obbedisce ai suoi ordini (possibile crearne uno nuovo solo se il precedente svanisce);
- plasmare le ombre circostanti per creare oggetti inamovibili ma tangibili fatti di ombra (come muri, gabbie, scale, ponti, ecc.) fino a coprire un volume di un metro cubo per livello al minuto. Gli incantesimi di luce influenzano queste ombre come fossero *dissolvi magie*, e la luce solare distrugge completamente la materia d'ombra, che altrimenti è permanente una volta plasmata (è considerata pietra).

Un risultato di 00 trasferisce l'onirista nella Dimensione dell'Incubo, e dovrà tornare indietro con le sue proprie forze.

Quinto Circolo

TERRE DELL'INCUBO: la prima volta che sfrutta questo potere il Gran Maestro entra nella Dimensione dell'Incubo, dove crea spontaneamente intorno a sé una fortezza di ombra solida e materia spettrale di volume massimo pari a 108 metri cubi per livello. Il Gran Maestro può deciderne la disposizione delle stanze e persino modificarla in seguito a suo piacimento concentrandosi per un'ora, e la fortezza si espande all'aumentare di livello del personaggio. Qualsiasi creatura di quella dimensione che si avventuri nella fortezza (25% di possibilità per settimana) deve effettuare un favorevole TS Mente a -5 o viene dominata dal Gran Maestro e resterà a custodire la fortezza al meglio delle sue capacità; il numero massimo di DV di creature che il personaggio può dominare è uguale al doppio del suo livello d'esperienza.

Questo potere permette inoltre al Gran Maestro di sfruttare le seguenti capacità:

- entrare e rimanere nella Dimensione dell'Incubo senza limiti di tempo e senza risentire dei suoi effetti ambientali deleteri. Una volta che decide di tornare da dove proviene, l'effetto si considera esaurito;
- evocare un totale di DV di creature dell'Incubo a lui asservite uguale o inferiore al suo livello, per assegnare loro una missione. Questo rituale richiede di ardere la lingua di un'ala notturna come componente principale. Il Gran Maestro può vedere e sentire tutto quello che percepiscono queste creature, e comu-

nicare con loro senza limite di distanza. Le creature restano sul piano in cui sono state convocate fino alla fine della loro missione, dopo di che ritornano nella fortezza nella Dimensione dell'Incubo.

- inviare un nemico prescelto entro 9 metri nella sua Fortezza d'Ombrà, dove viene tenuto prigioniero e sorvegliato dai suoi sgherri. Al termine di ogni giorno passato nella fortezza, chiunque non sia originario dell'Incubo deve effettuare un favorevole TS *Mente* per evitare di impazzire in modo permanente (il Gran Maestro è immune all'effetto).

Un risultato di 00 provoca una frattura fra le dimensioni e l'arrivo nella magione del Gran Maestro di tutti i suoi servi. Per lo choc, le creature gli diverranno ostili e cercheranno di farlo a pezzi, ritornando ogni notte (e solo durante la notte) fino a quando lui sarà stato distrutto o loro saranno eliminate. Spetta al DM la creazione dei mostri di questa dimensione.

Stregoneria

Maestri della Stregoneria

Le *Fattucchiere* (termine usato per distinguere i discepoli di quest'arte da Stregoni/e dell'omonima classe) sono specializzate in un tipo di magia le cui origini risalgono alla notte dei tempi. Spesso i maghi le guardano dall'alto in basso, ma la magia di cui si servono è potente quanto le altre. Vi sono anche alcuni *Fattucchieri* uomini, ma la maggior parte dei membri del circolo sono donne.

Fra i poteri delle fattucchiere ci sono la creazione di misture e filtri, di pupazzi maledetti, l'uso della fascinazione e dell'illusione e la capacità di creare maledizioni. Inoltre, ogni giorno le fattucchiere possono evocare un incantesimo in più ogni 6 livelli scegliendo tra quelli memorizzati o leggendo direttamente dal proprio libro degli incantesimi (se ne ha uno).

L'altra faccia della medaglia è costituita dal fatto che le fattucchiere utilizzano una forma di magia entropica che corrompe il loro aspetto. Col progredire di circolo, il corpo della fattucchiera si deforma progressivamente e il suo aspetto diventa sempre più sgradevole, mentre la voce diviene orribilmente rauca. Per questo le fattucchiere fanno ampio uso dello *charme* e hanno sviluppato l'abilità di mutare sembianze per mascherare la loro natura deforme. Per ogni circolo la fattucchiera riceve una penalità cumulativa di -1 su qualsiasi prova di *Carisma* e sul tiro *Reazioni* dei soggetti con cui interagisce, a meno che non riesca a mascherare la voce e l'aspetto, e acquisisce una deformazione: voce gracchiante al 1° circolo, verruche su viso e corpo al 2°, gobba al 3° circolo, perdita di denti e capelli al 4°, e invecchia di 1d4 x10 anni al 5°.

Primo Circolo

MISTURE E FILTRI: questa abilità è analoga a quella che consente agli alchimisti di creare *preparati alchemici* e viene usata per creare veleni, sonniferi, antidoti o filtri d'amore con l'effetto dello *charme*. La differenza principale sta nel fatto che le misture e i filtri delle fattucchiere devono avere la forma di una pozione. Le misture mantengono le loro proprietà per tre mesi, costano metà rispetto all'equivalente antidoto o veleno (v. *Netbook of Poisons* o *Guida alle Erbe*, minimo 5 m.o.), e il tempo impiegato per crearle è 2d4 ore.

Un risultato di 00 indica che vi è stato un errore nella realizzazione della pozione (un veleno potrebbe essere benefico, un filtro d'amore suscitare odio).

LINGUA D'ARGENTO: la fattucchiera può parlare in modo estremamente persuasivo, purché i suoi argomenti siano plausibili. La capacità dura per un'ora e concede di realizzare au-

tomaticamente ogni prova di abilità o caratteristica necessaria per influenzare qualsiasi soggetto in grado di comprendere la fattucchiera che non sia ostile o prevenuto contro di lei. Le vittime crederanno senza dubitare a tutto ciò che afferma la fattucchiera, a meno che questa non agisca deliberatamente in contrapposizione con ciò che sta dicendo o in maniera ostile. A differenza di *charme*, lingua d'argento non condiziona il comportamento, ma fa apparire il soggetto degno di fiducia.

Un risultato di 00 rivela a qualsiasi interlocutore che la strega sta cercando di manipolarlo, suscitandone l'ira, fino al termine naturale dell'effetto.

Secondo Circolo

BAMBOLA MALEDETTA: quando una fattucchiera ha un nemico, realizza due pupazzi che abbiano il suo aspetto, operazione che richiede un giorno per livello della vittima. Dopo aver nascosto uno dei pupazzi nella casa di questa persona, ogni notte la strega potrà usare l'altro pupazzo per nuocerli, ovunque si trovi il malcapitato. I metodi più comuni sono:

Dolore: ogni notte, la fattucchiera pianta degli spilli nel pupazzo, causando un forte dolore alla vittima, sul corpo della quale si aprono varie ferite. È possibile piantare uno spillo al round, senza superare i DV (non livelli) della vittima, causando 1d6 danni ogni volta (nessun Tiro Salvezza concesso).

Malattia: la fattucchiera inzuppa il pupazzo in una mistura disgustosa che causa alla vittima una malattia debilitante ma non mortale (nessun Tiro Salvezza) che nessuna magia potrà curare e che tormenta la vittima fino a che il pupazzo non viene pulito o distrutto.

Follia: ogni notte la fattucchiera pronuncia parole d'odio all'indirizzo del pupazzo, provocando la follia della vittima. Gli effetti sono a discrezione del DM e permangono fino al mattino (non sono ammessi Tiri Salvezza). Passata la notte, la vittima che fallisce un TS *Mente* perde temporaneamente un punto di *Intelligenza*, e quando la caratteristica scende a zero, la vittima impazzisce definitivamente (occorre una cura magica per guarire). I punti persi si recuperano al ritmo di 1 per ogni notte di riposo, cosa che non può avvenire finché la strega continua a usare la *bambola maledetta*.

La fattucchiera può influenzare due vittime ogni notte e per ciascuna di esse occorre effettuare un tiro percentuale. Se ottiene 00, il pupazzo diventa inutilizzabile e la fattucchiera resta vittima di una maledizione a scelta del DM.

MALIA STREGONESCA: il potere consente alla fattucchiera di alterare il suo aspetto e la sua voce per mascherare le deformità e risultare sempre estremamente affascinante. L'effetto è puramente illusorio e può essere annullato con *dissolvi magie* o scoperto con una *vista rivelante*. Questo potere incanta i PNG, che rimangono ammirati e attratti dalla fattucchiera, cui cui *Carisma* viene anche aumentato di 1 punto per ogni circolo di esperienza. L'effetto dura 1 turno per livello, ma se la fattucchiera danneggia una vittima essa riuscirà a vedere attraverso la malia.

Un risultato di 00 provoca l'abbruttimento del personaggio, che perde 2d4 punti *Carisma* e non potrà celare magicamente i suoi difetti fisici per la durata dell'effetto.

Terzo Circolo

FATTURA: l'abilità è simile all'incantesimo *maledizione*, ma la fattucchiera può influenzare con una fattura un numero di livelli o DV di creature pari al suo livello, che possono evitare gli effetti con un favorevole TS *Magia* a -4. Se la vittima è una sola persona, la maledizione graverà sulla sua famiglia per un numero di generazioni pari al circolo della fattucchiera. La maledizione può essere rimossa solo da un *deside-*

CAPITOLO 3: LE ARTI SEGRETE DI MYSTARA

rio, da uno *scaccia maledizioni* pronunciato da un incantatore di livello superiore alla fattucchiera, o soddisfacendo le condizioni poste dalla fattucchiera quando profferisce la fattura davanti alla sua vittima.

Se si ottiene un risultato di 00, la maledizione ricade sulla strega e suoi membri della sua famiglia.

LEGAME MAGICO: al terzo circolo una fattucchiera impara a evocare una o più creature per un totale di DV o livelli pari al proprio livello. Le creature devono avere lo stesso allineamento della fattucchiera, ed essa deve averne visto un esemplare (vivo o morto) almeno una volta nella vita. Il *legame magico* consente alla fattucchiera di vedere, ascoltare e parlare per mezzo delle creature evocate (se esse possono farlo), che le saranno sempre totalmente fedeli e la serviranno al meglio delle loro possibilità. La fattucchiera non può controllare contemporaneamente più DV di creature del proprio livello con questo potere, e sono esclusi i non-morti, i costrutti, i draghi e qualsiasi creatura extraplanare. I servi evocati rimangono con la fattucchiera finché non vengono uccisi o lei non se ne libera.

Con un risultato di 00, una delle creature evocate prende il controllo della strega per un giorno.

Quarto Circolo

MUTARE FORMA: le fattucchiere di questo circolo possono assumere la forma di un'altra creatura. Questa abilità è simile all'incantesimo arcano di 9° livello *cambiaforma* e dura un turno per livello: la fattucchiera può trasformarsi solo in creature che abbia visto almeno una volta e i cui DV non eccedano il suo livello, ad eccezione di costrutti e non-morti, e non può assumere le sembianze esatte di un altro individuo.

Questo potere consente anche alla fattucchiera di diventare più creature contemporaneamente, purché ciascuna creatura non abbia più di 4 DV e il totale dei loro DV non superi il suo livello, mentre ognuna delle forme avrà una frazione identica dei PF attuali della fattucchiera (ad esempio, una fattucchiera del 20° livello con 60 PF può trasformarsi in 20 gatti neri da ½ DV, ciascuno con 3 PF). Una delle creature è considerata la mente centrale, e solo questa può evocare incantesimi se la forma scelta è dotata di Intelligenza superiore a quella animale, mentre le altre sono mentalmente legate ad essa ed eseguono tutti i suoi comandi, potendo sfruttare le forme d'attacco naturali della creatura col THAC0 della fattucchiera. Se una qualunque delle forme viene uccisa, essa scompare, e quando riacquista forma umana, la fattucchiera subisce un danno pari ai PF posseduti dalla forma uccisa. Se viene uccisa la mente centrale, la fattucchiera muore e le altre forme si riducono in cenere.

Con un risultato di 00, la fattucchiera non può tornare alla forma originale né assumere altre forme: rimarrà in queste condizioni finché l'effetto non è dissolto.

Quinto Circolo

POSSESSIONE FINALE: la Gran Maestra della Stregoneria ha un potere simile all'incantesimo *giara magica*, contro il quale non sono però ammessi Tiri Salvezza. La fattucchiera può influenzare solo una vittima con livello o DV inferiori al proprio, e una volta preso possesso del suo corpo ella può usare sia i propri incantesimi e capacità di classe che tutte le abilità speciali e di classe della vittima ad esclusione delle capacità magiche, mentre il suo corpo originale resta in uno stato di animazione sospesa, senza bisogno di cibo e senza invecchiare. Ad esempio se possiede il corpo di un mistico può sfruttare le sue abilità speciali, i suoi attacchi e THAC0 ed usare anche i propri incantesimi e i poteri della stregoneria, mante-

nendo i propri TS ma sfruttando i PF e le caratteristiche fisiche della vittima. La possessione termina solo se lo spirito della fattucchiera viene esorcizzato con *distruzione del male* o simile effetto, o quando la fattucchiera decide di ritornare nel proprio corpo, e in tal caso non mantiene le abilità della vittima. La vittima si rende sempre conto di essere posseduta, e se si stabilisce un contatto mentale col suo corpo si potranno udire entrambe le voci della fattucchiera e della vittima. Se la possessione si protrae a lungo, le energie entropiche della stregoneria corromperanno anche il corpo ospite, facendo apparire una deformità per ogni mese in cui la fattucchiera mantiene la possessione.

Se si ottiene un risultato di 00, il corpo della fattucchiera muore ed essa è costretta a restare nel corpo della vittima finché la possessione non viene annullata con *distruzione del male*, cosa che decreta la morte della strega.

Nodi e Linee di Forza (Megalismo)

Ogni pianeta propriamente detto (dotato cioè di una discreta massa, di un'atmosfera propria e in grado di sostenere l'esistenza di varie forme di vita grazie alle sue risorse) è in realtà un essere senziente chiamato Megalite (come insegna il vecchio *set Immortal*⁷ o come descritto in *Wrath of the Immortals* nella sezione Creature). Il Megalite è una creatura di potenza immortale di allineamento Legale, che permette alle creature che si trovano sulla sua superficie di prosperare sfruttando le sue risorse naturali in un legame simbiotico. Quando tuttavia esso viene danneggiato profondamente, scatena forti eventi naturali per distruggere la fonte del problema (come un cane che, sentendosi punto da una zecca, gratta la pelle fino a sanguinare). Il megalite rimane nella fase attiva per milioni di anni durante i quali si cura di ciò che accade intorno a sé, pur limitando i propri interventi. Inevitabilmente però il megalite sente il bisogno di entrare in una fase di letargo per qualche millennio, durante la quale scherma la propria mente e diventa completamente insensibile agli eventi esterni (assumendo una personalità più Caotica e imprevedibile). Questa fase è sempre preannunciata da sconvolgimenti cataclismatici, atmosferici e tellurici causati dall'improvvisa rotazione del pianeta sul suo asse, che hanno lo scopo di distruggere tutte le forme di vita del pianeta e riallineare i continenti (come un uomo che cominci a rotolarsi nel letto tra le lenzuola per trovare una posizione adatta ad addormentarsi). Il megalite è parzialmente conscio delle catastrofi che provoca, ma nella sua infinita longevità non crede di fare niente di particolarmente orribile, poiché ha la certezza che comunque la vita continuerà e nuove specie prenderanno il posto di quelle scomparse.

In quanto creatura immortale dotata di immensi poteri, il Megalite possiede quindi una forza magica innata e immanente che scorre attraverso quelle che vengono normalmente definite Linee di Forza, una sorta di sistema venoso fatto di flussi di forza magica e spirituale esteso per la crosta planetaria come un reticolo vastissimo. Le linee di forza sono talmente numerose ed estese che si può ipotizzare che in ogni parte del pianeta esista una linea sfruttabile dagli esperti in

⁷ In origine il pianeta Mystara era un megalite di nome Urt. Con la creazione del Mondo Cavo tuttavia, Mystara perde il proprio nucleo (dove è sita la coscienza della megalite). Il problema si può risolvere ipotizzando che la coscienza di Urt non risieda nel nucleo ma nel mantello, cioè nella crosta del pianeta. Tuttavia, dato che la crosta è tagliata a metà dallo Scudo del Mondo (una barriera di anti-magia che isola il Mondo Cavo dal mondo esterno), bisogna supporre che i Nodi e le Linee di forza esistano solo sulla superficie esterna del pianeta e il Mondo Cavo ne sia privo.

magia naturale entro un limite ragionevole. Gli unici punti in cui le linee non passano o sono state interrotte sono quelli in cui esistono zone di anti-magia.

Le linee di forza a loro volta originano dai e confluiscono nei cosiddetti Nodi, sacche naturali in cui si concentra e da cui fluisce il potere magico del megalite (simili ai vasi sanguigni del corpo umano). I Nodi sono classificabili in base alla potenza magica di cui sono imbevuti (detta Magnitudo) con un range che va da 1 (i nodi più frequenti, larghi non più di 10 metri) a 5 (nodi larghi fino a 50 metri e talmente potenti da diventare oracoli senzienti attraverso cui il Megalite fa udire la propria coscienza). Ogni nodo inoltre è legato in modo particolare a un tipo di scuola di magia tra le seguenti: Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Evocazione, Guarigione, Illusione, Invocazione, e Trasmutazione. Ciò significa che qualsiasi incantesimo evocato all'interno del nodo che appartenga a quella scuola viene influenzato in modo particolare in base alla predisposizione del nodo verso quel particolare tipo di magia. I nodi possono infatti essere di vari tipi:

Nodo Facilitatore: consente di evocare il potere con più facilità e minor impegno di energia da parte dell'incantatore (arcano o divino che sia).

Nodo Inibitore: impedisce di evocare magie di una determinata scuola e livello in base alla magnitudo del nodo; non esistono nodi inibitori di magie di Guarigione, ma esistono nodi inibitori di magie di Necromanzia.

Nodo Potenziatore: potenzia una variabile dell'incantesimo a scelta tra durata, raggio d'azione o area d'effetto.

In base alla sua magnitudo questi sono gli effetti sulla scuola di magia collegata al nodo:

Tab. 3.7 – Effetti dei Nodi sugli Incantesimi

Mag.	Facilitatore	Inibitore	Potenziatore
1	-1 livello	Annulla 1°-2°	Variabile ×2
2	-2 livelli	Annulla 1°-3°	Variabile ×4
3	-3 livelli	Annulla 1°-4°	Variabile ×6
4	-4 livelli	Annulla 1°-5°	Variabile ×8
5	-5 livelli	Annulla 1°-6°	Variabile ×10

Ogni nodo scoperto viene marcato in modo che gli esperti sappiano riconoscerlo e proteggerlo. In alcune culture (specie tra i druidi) si è soliti costruire complessi megalitici che comprendano l'estensione del Nodo (tutti i Rifugi Sacri dei druidi sorgono ad esempio in corrispondenza di un nodo), mentre in altre culture il Nodo è considerato zona sacra e invalicabile per i profani, delimitato da simboli di grande pericolo o di monito ai trasgressori (come tra gli sciamani delle culture primitive o nei Luoghi della Magia di Alfheim).

In alcuni casi si può però assistere al tentativo di pervertire la magia dei Nodi alterandola con l'energia negativa della sfera dell'Entropia. Questi tentativi sono portati avanti da druidi rinnegati, negromanti o incantatori assetati di potere e incuranti dei pericoli che derivano dal turbare il Megalite, che vogliono sfruttarne i poteri convertendoli ai propri interessi, oppure vogliono vendicarsi delle creature che vivono in un certo luogo e sono legate direttamente a quel nodo. Quando un nodo viene permanentemente alterato dall'energia entropica perde il proprio allineamento naturale e si lega sempre alla scuola della Necromanzia come nodo facilitatore o inibitore, senza che il processo possa mai più essere invertito (come è accaduto al Decimo Santuario di Idris nascosto nel Bosco Oscuro di Baamor, nel Regno di Wendar, o ai Rifugi Maledetti dei druidi). Queste aberrazioni rappresentano dei tumori che si cibano dell'energia del territorio, e provocano inevitabilmente una forte reazione negativa da parte del Megalite, circondando il nodo con eventi atmosferici violenti o corrompendo la natura circostante a causa dell'energia negativa emanata. Per questo i protettori della natura (druidi, creature silvane o incantatori legati al mondo naturale) cercano in

ogni modo di evitare che i nodi cadano nelle mani sbagliate, li nascondono agli occhi dei mortali e li proteggono a costo della vita. Quando però si trovano di fronte ad un nodo corrotto, il loro unico obiettivo diventa distruggere il nodo per evitare che la sua influenza entropica si espanda e devasti altre zone o che la sua energia negativa si propaghi attraverso le linee di forza. Nel malaugurato caso in cui tutti i nodi esistenti su un megalite venissero assoggettati all'energia entropica, il Megalite diverrebbe uno strumento devastante nelle mani dell'Entropia.

I Signori della Natura: Druidi e Megalisti

I druidi che venerano l'ambiente e la natura in senso lato e non una divinità (e nemmeno Djaea vista come Madre Natura) ottengono il potere di usare la magia direttamente dal Megalite. Anche tra i druidi esistono quindi gli specialisti (seguaci di una divinità legata alla natura) e i filosofi (seguaci del pianeta-megalite), benchè in questo caso la filosofia sia quella della salvaguardia del pianeta su cui vivono. Fondamentalmente tra questi sacerdoti e il Megalite si crea un vincolo empatico e spirituale che dà al Megalite la possibilità di concedere ad essi parte del suo potere con l'unico scopo di proteggere se stesso (l'ecosistema in cui vive il druido). Essi accedono ai poteri divini del Megalite grazie alla magia che scorre nelle linee di forza ed è concentrata nei nodi. I druidi credono che il pianeta su cui vivono sia un essere vivente che va rispettato e onorato proprio perché hanno la percezione di servire una creatura viva e dotata di una propria volontà che, dato il potere immenso di cui dispone, deve essere assecondata e non oltraggiata, per evitare di adirla e di subire conseguenze devastanti.

Esistono tuttavia anche altri eruditi che hanno studiato il potere magico delle Linee e dei Nodi e sono riusciti a capire come manipolarli a dispetto della volontà del Megalite (cercando però sempre di non eccedere per non disturbarlo o provocarne la furia cieca). Questi eruditi derivano i loro poteri arcani dalle conoscenze che all'alba dei tempi gli spiriti della natura svelarono agli elfi e ad alcuni uomini particolarmente saggi, nonchè dalle rivelazioni avute dai druidi stessi, pur non appartenendo necessariamente all'ordine druidico: essi vengono detti Megalisti, e l'arte che padroneggiano è appunto il Megalismo, considerata come la Decima Arte Segreta di Mystara (diffusa in particolare tra gli elfi silvani del Wendar, i karimari di Ulimwengu, gli abitanti del Robrenn e in alcuni regni alphetiani). Questi soggetti non condividono un particolare legame col Megalite, ma si limitano a sfruttarne il potere laddove entrano in contatto con un Nodo o una Linea. Esistono anche numerosi ordini druidici che insegnano e tramandano ai loro membri i segreti del megalismo, mentre altre sette druidiche rifiutano queste pratiche considerandole una inutile forzatura della volontà del pianeta, che si manifesterebbe solo attraverso gli incantesimi accessibili ai druidi. Chiunque riesca ad entrare nelle grazie di un Megalista o ad essere accettato in una setta devota al Megalismo (possibile solo a personaggi di allineamento Legale o Neutrale) è in grado di sfruttarne le conoscenze per trarre potere dai nodi o dalle linee di forza e produrre effetti magici simili a quelli druidici o amplificare il potere delle proprie magie.

Un Megalista guadagna PE in modo separato rispetto ai PE della sua classe di appartenenza, come accade ai membri delle Arti Segrete, e progredisce dal 1° al 5° circolo tramite l'esperienza maturata grazie all'uso dei poteri del megalismo. Solo una volta appresi tutti i poteri legati ad un circolo è possibile essere iniziati ai misteri del circolo superiore da un megalista più esperto. Tuttavia, a differenza dei membri delle Arti Segrete, i megalisti non devono pagare nulla per aumentare le loro conoscenze (va ignorata quindi la colonna relativa al Costo nella Tabella 3.5). Sfruttando un Nodo, il megalista

può evocare qualsiasi potere dal 1° al 5° circolo, mentre sfruttando le Linee di Forza (pressoché in qualsiasi luogo) è possibile evocare solo i poteri dei primi 3 circoli.

Di seguito vengono descritti tutti i poteri dei Megalisti divisi per circolo. Si ricorda che i poteri possono essere usati un certo numero di volte in un lasso di tempo e che c'è sempre una probabilità di fallimento (v. Tabella 3.5). I megalisti di 5° circolo sono rari come i Grandruidi: ne esiste solo uno in ogni continente e spesso si tratta proprio di un Grandruido.

Primo Circolo

GUARDIANO NATURALE: il megalista può influenzare una pianta o un animale usando questo potere e renderlo una propria sentinella per 1d8 ore. La creatura o la pianta non può resistere all'effetto, e il megalista deve renderla vigile nei confronti di un determinato tipo di creature: nel momento in cui la sentinella vede una di queste creature o esse passano a non più di 3 metri dal guardiano, questi lancia un allarme telepatico al megalista, che lo riceve ovunque lui sia (purché sempre sullo stesso pianeta del guardiano naturale). Il tipo di creature può essere individuato in base alla razza o all'aspetto esteriore, ma non in base a variabili non comprensibili da piante e animali (come Classe, Allineamento, Livello, Dadi Vita, ecc.). La pianta che fa da guardiano è ovviamente fissa, mentre all'animale in grado di muoversi può essere comandato di sorvegliare un determinato perimetro non più esteso di 1 km.

Un risultato di 00 indica che il guardiano ignora completamente l'istruzione e il potere è sprecato.

INFLUENZARE ANIMALI: con questo potere il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *charme animali* (2°) e *controllare animali* (3°). La durata di ciascun incantesimo e le altre variabili sono identiche agli incantesimi omonimi.

Un risultato di 00 indica che il megalista si invece inimicato l'animale o gli animali che voleva influenzare, che lo attaccano immediatamente.

LOCALIZZARE: il megalista può localizzare una specie animale o vegetale o un certo minerale presente entro un raggio di 3 km per circolo di appartenenza. Nel momento in cui decide quale tipo di bersaglio individuare, egli comprende istintivamente la direzione in cui dirigersi per trovare l'animale, la pianta o il minerale di quel tipo più vicino al luogo in cui si trova, e questo istinto resta nella mente del megalista per un'ora per circolo di appartenenza; se entro questo periodo non si raggiunge la destinazione, la conoscenza svanisce.

Un risultato di 00 spinge il megalista in una direzione totalmente casuale.

Secondo Circolo

EVOCARE ANIMALI: il megalista è in grado di sfruttare le energie delle linee di forza per richiamare animali di una certa specie e farli materializzare intorno a sé per eseguire i suoi ordini. Gli animali possono essere normali o giganti, ma sono esclusi gli animali intelligenti o le bestie fantastiche. Il megalista può evocare fino a un totale di 1 DV di animali per livello: tutti appaiono istantaneamente e rimangono al fianco del megalista per un'ora, seguendo fedelmente i suoi ordini (che però non devono essere ordini suicidi), al termine della quale spariscono magicamente; se uccisi, scompaiono e la loro carcassa ritorna nel luogo di provenienza.

Un risultato di 00 evoca un branco di animali inferociti e fuori controllo che assale il megalista per 1d6 round prima di allontanarsi, estremamente disorientati e irritabili.

INFLUENZARE PIANTE: il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *intralciare* (inc. arcano di 1°) e *controllare piante* (inc. arcano di 4°). La durata di ciascun effetto e le altre variabili sono identiche agli incantesimi omonimi.

Un risultato di 00 indica che il megalista si è inimicato il mostro vegetale o le piante che voleva influenzare, che tenteranno in qualsiasi modo di intralciarlo o attaccarlo (l'effetto dura per un'ora).

LINGUA NATURALE: il megalista può comunicare con qualsiasi animale non intelligente o con qualsiasi pianta comune (non mostri vegetali) come se usasse gli incantesimi *parlare con gli animali* e *parlare con le piante* (ma deve scegliere di volta in volta se conversare con animali o piante) per un periodo di 1d4 ore.

Un risultato di 00 indica che il personaggio è in grado di comprendere le creature naturali ma non riesce più a comprendere o parlare le lingue delle specie intelligenti che conosceva, finché dura l'effetto.

Terzo Circolo

BARRIERA NATURALE: il megalista viene circondato da una barriera che impedisce a qualsiasi pianta, mostro vegetale, animale normale o gigante (insetti compresi) di danneggiarlo. Qualsiasi attacco portato da una di queste creature rimbalza sulla sua pelle, rendendolo immune ai loro effetti dannosi (inclusi gli effetti di veleno che agisce a contatto o per ferimento, ma certamente non quelli di veleni ingeriti).

Un risultato di 00 indica che il megalista attira gli attacchi delle creature naturali (animali e vegetali) presenti e ostili, che si concentreranno su di lui dimenticandosi di altri eventuali nemici.

CONOSCENZA DEL TERRITORIO: il megalista ottiene la conoscenza immediata relativa ad un argomento per circolo di appartenenza tra i seguenti (il raggio d'azione è pari a 10 km per circolo di potere): la composizione geomorfologica del terreno, le specie vegetali presenti, i minerali presenti, l'ubicazione dei corsi d'acqua presenti, le specie di animali presenti, le specie di abitanti intelligenti presenti (incluse quelle mostuose), l'ubicazione di edifici o rifugi famosi, l'ubicazione di un certo gruppo di creature (a scelta tra una specie di umanoidi, animali, bestie fantastiche, non-morti, costrutti, melme, creature extraplanari, mostri vegetali intelligenti). L'effetto non permette di ottenere informazioni relative a città (popolazione almeno 5000 abitanti) in cui la natura è stata rimpiazzata da insediamenti e costruzioni artificiali.

Un risultato di 00 rende il megalista temporaneamente stordito e incapace di intendere e di volere per un periodo di 24 ore, a causa di un eccesso di informazioni ricevute che lo inebetiscono completamente; una volta tornato normale avrà anche dimenticato tutte le informazioni così ottenute.

TRASPORTO NATURALE: il megalista è in grado di fondersi col flusso magico di una linea di forza e trasportare se stesso in un altro luogo presente sulla stessa linea di forza. Ciò significa che in base alla sua posizione, egli può spostarsi in una delle due direzioni della linea (il cui asse è determinato dal DM sulla base dei punti cardinali maggiori e intermedi) fino a una distanza massima di 3 km per livello, attraversando istantaneamente qualsiasi terreno e apparendo alla distanza indicata sulla stessa linea di forza (in pratica viene assorbito dal terreno e rispunta emergendo da questo nel luogo di destinazione). Nel caso invece il potere venga evocato in presenza di un nodo, dato che da questo si dipartono diverse linee egli può spostarsi in qualsiasi direzione, oppure può addi-

rittura materializzarsi in un altro nodo a lui noto all'interno dello stesso pianeta, senza limiti di distanza.

Un risultato di 00 indica che il megalista emerge in un luogo determinato casualmente dal DM entro il suo raggio d'azione (spesso in direzione opposta alla destinazione).

Quarto Circolo

CONTROLLO AMBIENTALE: il megalista può evocare uno dei seguenti effetti: *controllo della temperatura* (inc. druidico di 3°), e *controllo del tempo atmosferico* (inc. arcano di 7°). La durata di ciascun effetto e le altre variabili sono identiche agli incantesimi omonimi, ma influenzano l'area circostante entro un raggio di 1 km per magnitudo del nodo usato.

Un risultato di 00 scatena nella zona un tremendo temporale appropriato alla stagione corrente (bufera di neve in inverno, temporale in primavera o in autunno, un tornado in estate) che dura per un giorno.

POTERE DEL NODO: il megalista attinge all'immenso potere del nodo per potenziare i suoi incantesimi in uno dei tre modi sotto elencati.

- **Potenziare il raggio:** può aumentare il raggio d'azione delle sue magie (ad esclusione degli incantesimi con raggio zero, cioè personale, o a tocco) grazie alle linee di forza, fino a un massimo di 1 km per magnitudo del nodo utilizzato (sempre che riesca a vedere dove si manifestano o ne abbia una minima idea).
- **Potenziare la durata:** può estendere la durata di qualsiasi tipo di incantesimo da lui lanciato in base alla magnitudo del nodo (da x2 a x10, v. tabella precedente).
- **Potenziare l'area d'effetto:** può ampliare l'area d'effetto di incantesimi che non influenzano un solo bersaglio in base alla magnitudo del nodo (da x2 a x10, v. tabella).

La capacità di potenziamento dura per un periodo di 1 round per magnitudo del nodo e influenza tutti gli incantesimi lanciati dal megalista in quel lasso di tempo.

Un risultato di 00 provoca un contraccolpo magico da parte del nodo che risucchia le capacità magiche del megalista, impedendogli di lanciare incantesimi per un turno.

RISVEGLIO: il megalista può infondere intelligenza umana in una pianta o in un animale, risvegliando la sua anima e la sua coscienza grazie al potere del nodo. L'animale o il vegetale deve trovarsi a non più di 9 metri dal nodo ed essere ancora vivo: esso non si può opporre all'effetto, e al termine del rituale (che dura un turno), il nodo rende la pianta o l'animale intelligente e dotato di volontà propria (si tirano 3d6 per stabilire i suoi punteggi di Intelligenza, Sagezza e Carisma, e il suo allineamento viene determinato casualmente). La creatura risvegliata è sempre inizialmente amichevole nei confronti del megalista che considera il proprio genitore, ma non è obbligata a servirlo o a obbedire ai suoi ordini (il suo nuovo allineamento influenzerà le sue reazioni).

Un animale ottiene anche la facoltà di camminare su due zampe, e le sue zampe anteriori acquistano sempre un dito prensile che gli consentono le stesse capacità manipolative dell'uomo. Esso mantiene la capacità di parlare con altri animali della sua specie e guadagna la comprensione orale della lingua madre del megalista. Mantiene i suoi DV originali (nel caso di animali con DV inferiori a 1, guadagnano sufficienti PF da portare arrivare a 1 DV), nonché la Classe d'Armatura, le capacità di movimento e ogni forma di attacco naturale.

Una pianta invece può acquisire una delle due forme seguenti (a scelta del megalista): umanoide vegetale o pianta intelligente. Nel primo caso si trasforma in un umanoide dalla pelle rugosa simile a corteccia o verde e dalla consistenza del fogliame, con capelli verdi fatti di fronde e fiori, che necessi-

ta per vivere di acqua e di sole (come qualsiasi pianta) e può comprendere la lingua delle piante e quella madre del megalista. L'umanoide vegetale ha sempre 1 DV, CA 7 e qualsiasi altra caratteristica simile a quella di un umano (inclusa la possibilità di progredire in qualsiasi classe). La pianta intelligente mantiene invece il suo aspetto naturale ma acquista la possibilità di conversare con qualsiasi specie (intelligente o animale) e di spostarsi sradicandosi e strisciando sulle radici alla velocità di 9 metri al round (senza poter correre). Una pianta intelligente ha diversi DV in base alle dimensioni (1/2 per piante Minute o Minuscole, 1 DV per piante Piccole, 4 DV per piante Medie, 8 DV per piante Grandi, 16 DV per piante Enormi o Gigantesche), CA variabile da 7 a 5 (in base allo spessore della corteccia) e TS appropriati a un Guerriero di livello pari ai loro Dadi Vita.

Un risultato di 00 causa un'orrenda alterazione nella pianta o nell'animale in questione, che diventa un mostro brutale e selvaggio col solo scopo di uccidere qualsiasi creatura vivente incontrata sul suo cammino e divorare qualsiasi essere commestibile. Gli animali solitamente diventano esseri simili al necrozono (catoblepa), mentre le piante si trasformano in cumuli striscianti o treant malvagi e brutali.

Quinto Circolo

PLASMARE IL TERRITORIO: il megalista può letteralmente plasmare la forma del territorio circostante entro un raggio di 2 km per magnitudo del nodo, scegliendo uno degli effetti seguenti con ogni invocazione di questo potere:

- **influenzare la flora** (v. *manipolazione vegetale e fertilità**, con la possibilità di far sbocciare o marcire fiori, piante e frutti);
- **influenzare la fauna** (rendere ostili o mansueti o spingere al letargo animali di una certa specie o tutti gli animali del territorio);
- **influenzare l'ambiente** (v. *controllo della temperatura e controllo del tempo atmosferico*);
- **modificare il terreno** (creare voragini o alture con un dislivello pari a 10 metri per livello del megalista e del diametro massimo di 10 metri per livello).

Le modifiche temporanee (influenzare la fauna, la flora o l'ambiente) perdurano per un periodo massimo di 1 settimana per magnitudo del nodo, mentre la modifica del terreno è permanente. Se il megalista vuole può sacrificare parte della sua energia vitale per rendere permanenti anche le modifiche temporanee (almeno fino a un nuovo uso di questo o di altri poteri simili): in tal caso si perde permanentemente 1 PF per magnitudo del nodo usato.

Un risultato di 00 crea un disastro naturale (terremoto, tifone, inondazione, ecc.) che investe un'area di 1 km di diametro e distrugge inevitabilmente il nodo. Tutti i megalisti vengono immediatamente a conoscenza dell'evento e cercheranno in ogni modo di scoprire il responsabile e punirlo.

Il Segreto della Radiosità

Nota: dato che i segreti svelati in questa sezione sono noti a pochissimi individui e che la loro conoscenza può influenzare seriamente la vita di qualsiasi PG, si consiglia di riservare la lettura dei paragrafi seguenti solo ai DM.

La Natura della Radiosità

“La luce nella notte è detta Radiosità, fonte ed essenza del nostro potere. Essa si irradia dal sottosuolo della capitale, e proviene da un magico congegno, dono dei Maestri dell’Energia. Noi crediamo che sia stato lasciato lì millenni orsono, per aiutare il genere umano nella ricerca del segreto della vita universale. Noi, i membri della Confraternita della Radiosità, siamo i prescelti: questo segreto è troppo importante per essere condiviso con quanti non siano incantatori onesti, leali e potenti.”

In seguito alla Grande Pioggia di Fuoco, l’evento catastrofico che portò alla totale distruzione dell’Impero di Blackmoor e al cataclismico spostamento dell’asse del pianeta Mystara nel lontano 3.000 PI, ciò che rimase dell’astronave F.S.S. Beagle (una nave spaziale di alieni provenienti da una lontanissima galassia e naufragati su Mystara secoli prima) venne irrimediabilmente alterato dalla Pioggia di Fuoco. Per impedire che il nucleo collassasse ulteriormente, gli immortali dell’Energia lo modificarono, stabilizzandone il flusso e trasformando il relitto in un’immensa fonte di energia, in grado di facilitare la comprensione e la diffusione delle arti magiche nel mondo, nella speranza di aiutare la propria sfera e di ottenere maggiore potere e prestigio.

Fu esattamente questo che attirò così tanti maghi nelle Terre Alte glantriane nel corso dei secoli, e non fu certo un caso se i Principati di Glantri sorsero proprio sopra la caverna nella quale è custodito il Nucleo delle Sfere, ovvero i resti della Beagle. Etienne d’Ambreville fu il primo a svelare il segreto ultimo del Nucleo e a scoprire l’incantesimo per *trascendere la vita*, raggiungendo l’immortalità nella Sfera dell’Energia senza avere avuto un patrono. Da quel momento, Etienne (ora conosciuto come Rad) protegge e studia la natura della Radiosità, il potere che emana dal Nucleo delle Sfere, e ha istituito una setta segreta di iniziati (la Confraternita della Radiosità) proprio per tenere sotto controllo tutte le informazioni acquisite, e per istruire nuovi e potenziali alleati, spingendoli sulla strada dell’immortalità.

L’Estensione della Radiosità

“Il potere si irradia dal sottosuolo della capitale, e si indebolisce man mano procedendo verso i confini della nazione. Salendo nei gradi della nobiltà si ottiene un feudo sempre più vicino alla sorgente della Radiosità, e ciò accresce il potere conformemente al titolo nobiliare.”

L’intero sistema nobiliare di Glantri è stato concepito sulla base della Radiosità. Benché molti nobili non sappiano dell’esistenza della Radiosità, altri passano la loro vita cercando di scoprirne il segreto. Una volta che un nobile leale di Glantri ne ha scoperto il potere, diventa membro della Confraternita. Per usare la Radiosità è necessario un ricettacolo di larghe dimensioni che deve rimanere all’interno del dominio del proprietario.

A seconda della distanza del dominio dalla capitale, un nobile acquista più o meno potere. Maggiore è il grado di nobiltà, più vicino sarà il dominio alla capitale e il potere ricevuto dalla Radiosità (v. incantesimo *evocare la Radiosità* per ulteriori dettagli). Tentare di avvicinare un ricettacolo alla

capitale più di quanto permetta il titolo nobiliare è un grave reato, che può essere punibile con la demenza permanente o la morte, se viene scoperto dalla Confraternita.

L’Uso della Radiosità

“La Radiosità si può usare in molti modi, ma per ciascuno bisogna prima conoscere il procedimento adeguato per controllarla! Ogni potere si evoca tramite una formula apposita che ognuno deve ricercare e scoprire da solo. Ci sono molte formule misteriose che richiedono gli ingredienti più rari e pericolosi. E per scoprire queste formule una vita, a volte, non basta.”

Un mago può imparare gli incantesimi connessi alla Radiosità trovando vecchie pergamene e libri su di essa. Anche *contattare piani esterni* e *desiderio* possono risultare di aiuto in queste ricerche (a discrezione del DM). Questi incantesimi non possono essere acquistati, né rubati. Gli ingredienti e le informazioni necessari per crearli devono essere ottenuti solo a prezzo di impegnative avventure.

Gli incantesimi connessi con la Radiosità che è possibile creare sono descritti in questa sezione. Tutti questi incantesimi richiedono l’uso di un ricettacolo: per crearlo, è necessario rendere magico un singolo oggetto di cristallo del peso di almeno 4.000 monete (200 Kg); oggetti di dimensioni minori si frantumeranno al primo tentativo di fare uso del potere della Radiosità. L’oggetto andrà reso magico secondo le modalità indicate per un incantesimo permanente di sesto livello (vedi le regole riportate nel Capitolo 7).

I Pericoli della Radiosità

“La Radiosità è estremamente potente, ma proprio per questo può essere fonte di corruzione per il debole. Il suo potere va usato solo quando è necessario; in caso contrario, esso causa una malattia che divora le carni e fa deperire il corpo, rendendo pazzo lo sventurato che ne abusa. Il potere della Radiosità può corrompere sia il corpo che la mente, lasciando colui che ne diviene schiavo in un limbo in cui non si è né vivi, né morti.”

Ogni volta che un membro della Confraternita della Radiosità usa un incantesimo relativo alla Radiosità, vi è l’1% di probabilità che questo corrompa parte del suo corpo. Questo provoca all’interessato una malattia devastante che i mortali non sono in grado di curare. La parte del corpo affetta va scelta a caso fra le seguenti: una mano, un braccio, una gamba, il torace, il dorso, una parte della testa o del viso. Il mago non potrà più fare uso della parte affetta (se si tratta della testa o del viso gli effetti saranno la perdita di Carisma, cecità parziale, sordità, limitazioni nell’uso della parola e nel lancio degli incantesimi). Quando l’intero corpo è affetto dalla malattia, il mago diviene un lich (se di livello 21° o superiore) o uno zombi elettrizzante⁸ (con DV pari al proprio livello).

Inoltre, in base al numero di membri della Confraternita attivi (ovvero che utilizzano l’energia del Nucleo), ogni anno una parte della magia di Mystara viene prosciugata (questo effetto collaterale non era stato previsto dagli immortali dell’Energia, ed è noto solo a pochissime divinità). Se il numero di persone che utilizzano la Radiosità fosse troppo alto, la magia verrebbe completamente prosciugata nel giro di qualche decennio: per questo Rad insiste nel mantenere estremamente ristretto il circolo di iniziati in grado di com-

⁸ Zombi elettrizzante è la traduzione del termine originale “Lightning Zombie” (v. *Wrath of the Immortals - Adventure Book*, per ulteriori dettagli su questa creatura).

prendere e di utilizzare questo potere. Al fine di comprendere quali potrebbero essere le conseguenze di questo effetto collaterale, si utilizzi la seguente tabella, che prende in esame la forza magica (espressa in Punti Rad) consumata ogni anno in base al numero di membri della Confraternita della Radiosità:

Tab. 3.8 – Punti Rad risucchiati dalla Confraternita

<i>n° di membri della Confraternita</i>	<i>Punti Rad risucchiati all'anno</i>
1-5	1
6-10	2
11-20	3
21-30	4
31-50	5
51+	6

Di seguito sono invece riportati gli effetti mondiali del risucchio magico, in base al totale dei Punti Rad risucchiati (fino al 1000 DI il numero di Punti Rad risucchiato era di 120):

100 Punti Rad: ogni anno, per un giorno intero determinato casualmente, la magia e l'uso di incantesimi divini e arcani (ad eccezione della magia immortale) non funziona.

500 Punti Rad: ogni anno, per un'intera settimana determinata casualmente, la magia è inefficace, inclusi i poteri magici o soprannaturali di oggetti e creature (compresi i poteri permanenti degli oggetti, ma esclusa la magia immortale).

1.000 Punti Rad: ogni anno, per un'intera settimana determinata casualmente, la magia è inefficace. Questo include non solo incantesimi, ma qualsiasi effetto magico o soprannaturale in genere (compresi i poteri speciali dei mostri e la magia permanente degli oggetti, ma esclusa quella di natura immortale). Inoltre, da questo momento solo pochissimi individui potranno essere in grado di comprendere e utilizzare l'energia arcana, poiché è necessaria un'Intelligenza di almeno 18 punti per comprendere gli incantesimi oltre il 3° livello di potere; chiunque abbia un punteggio più basso, non potrà mai padroneggiare gli incantesimi di 4° livello e oltre.

2.000 Punti Rad: la magia è diventata rara. Tutti gli esseri magici (ovvero dotati di abilità magiche o soprannaturali, come draghi, fate, non-morti, meduse, ecc.) si sono estinti e sono ormai soggetto di miti e leggende. Persino i semi-umani (elfi, nani, gnomi e halfling) sono ridotti a vivere in piccole comunità nascoste, custodendo gelosamente i loro tesori magici, gli ultimi esistenti nel mondo. Solo individui dotati di una grandissima Intelligenza (18 o più) riescono a capire e a lanciare incantesimi, e lo stesso accade per la magia divina (occorre una Saggezza di almeno 18 punti per poter lanciare incantesimi divini). Le vecchie scuole di magia sono governate per lo più da ciarlatani, poiché i veri maghi preferiscono restare nell'ombra, e gli oggetti magici più comuni sono diventati delle vere e proprie reliquie, quasi impossibili da trovare, mentre gli artefatti sono ormai leggenda; persino gli immortali faticano a manifestarsi nel mondo.

3.000 Punti Rad: il Nucleo delle Sfere esplose, causando un terribile cataclisma nucleare. L'intero suolo glantriano viene spazzato via dall'esplosione, e su di esso cala un inverno nucleare che perdura per parecchi secoli, trasformando i territori glantriani nelle nuove Terre Brulle.

Incantesimi della Radiosità

Tutti gli incantesimi correlati con la Radiosità sono incantesimi arcani nuovi, riservati esclusivamente ai maghi di Glantri e la ricerca per scoprirli costa il doppio del normale (vedi le regole riportate nel Capitolo 7).

USARE LA RADIOSITÀ

Livello: 5°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: entro 9 metri dal ricettacolo

Area d'effetto: un incantesimo

Durata: 1 round per livello del mago

Il rituale richiede l'uso del ricettacolo e consente di aumentare gli effetti di un incantesimo per un round per livello. Grazie alla Radiosità, un Barone evoca incantesimi come se fosse di un livello superiore, un Visconte come se ne avesse due in più, un Conte come se ne avesse tre, un Marchese quattro, un Duca cinque, un Arciduca sei e un Principe sette.

Se l'aumento del livello non modifica in modo sostanziale gli effetti dell'incantesimo, il mago può scegliere di aumentare del 10% per rango nobiliare del mago (+10% per i Baroni, +20% per i Visconti, +30% per i Conti, +40% per i Marchesi, +50% per i Duchi, +60% per gli Arciduca e +70% per i Principi) uno dei fattori seguenti:

Raggio d'azione: (esclusi incantesimi con raggio 0)

Area d'effetto: (tranne gli incantesimi che hanno effetto su una sola persona o bersaglio)

Durata: (esclusi gli incantesimi con effetti permanenti o istantanei)

Esempio: un Principe mago del 36° livello può lanciare una palla di fuoco a 120 metri invece di 80, oppure produrre un'esplosione in un'area di 21 metri invece di 12 (il danno non aumenta, dato che, in base alle regole, un incantesimo non può mai produrre più di 20d6 danni).

EVOCARE LA RADIOSITÀ

Livello: 6°

Scuola: Invocazione

Raggio: 36 km per rango di nobiltà

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello del mago

L'incantatore può beneficiare della Radiosità senza restare in contatto col ricettacolo. Un Barone può usare la Radiosità se si trova entro 36 chilometri dal suo ricettacolo o dalla capitale, un Visconte entro 72 km, un Conte entro 115 km, un Marchese entro 144 km, un Duca entro 190 Km, un Arciduca entro 230 km e un Principe entro 270 km. La Radiosità ha effetto solo all'interno del Primo Piano.

CONSERVAZIONE DELL'ENERGIA

Livello: 7°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a che non viene usato

Il corpo del mago diviene il ricettacolo temporaneo della Radiosità, la cui intensità si misura in Punti Radiosità, o rad. Ogni applicazione di questo incantesimo consente di trattene- re 1d20 rad, che potranno essere utilizzati per gli incantesimi *controllare il destino* o *scarica*.

Un mago può accumulare senza rischi un numero di rad pari al suo livello. Oltre questo limite, ha una probabilità cumulativa dell'1% di subire 2 danni per ogni rad in eccesso (subiti quando si usa l'incantesimo), e che una parte del suo corpo sia colpita dalla malattia devastante causata dalla Radiosità. Quando un mago ha accumulato almeno 12 rad, lo si vedrà circondato da un'aura bluastra di potenza simile alla *luce magica*; quest'aura non può essere dissolta, ma scompare quando il numero di rad accumulati scende sotto il 12.

CONTROLLARE IL DESTINO

Livello: 7°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: permanente fino a quando non viene usato

Consente di modificare il risultato dei tiri di dado che hanno effetto sul personaggio, se il mago ha accumulato una riserva di rad (vedi *conservazione dell'energia*). Il personaggio deve indicare, prima che si verifichi un evento, se il suo esito sarà influenzato dall'incantesimo: se il relativo tiro ha un esito negativo, il mago lo può modificare spendendo un rad per ogni punto aggiunto o sottratto al risultato del dado; l'uso di questo incantesimo consuma in ogni caso 5 rad, anche se non vi sono abbastanza rad per modificare un tiro.

Esempio: un mago deve effettuare un importante TS e decide di controllare il destino. Se fallisce il TS di 7 punti, può spendere 7 rad per modificare il risultato in positivo, ma se avesse fallito di 8 punti e avesse solo 7 rad in riserva, dovrebbe comunque consumarne 5 anche se non potrebbe alterare il risultato del TS a suo favore.

Questo incantesimo può influenzare esclusivamente un tiro di dado. Tuttavia, il mago può accumulare preventivamente anche più incantesimi per *controllare il destino*; in questo caso però, ogni rituale deve essere compiuto entro 9 metri dal ricettacolo. I tiri modificabili comprendono i Tiri per Colpire, i Tiri Salvezza, i tiri per determinare i danni prodotti da armi o da incantesimi e le prove di abilità. Il mago non può spendere rad per aumentare il risultato di un tiro oltre il valore massimo possibile.

SATURAZIONE

Livello: 8°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: tocco

Area d'effetto: 3 metri di raggio per livello

Durata: 1 ora per livello

Per usare questo incantesimo, il mago deve disporre di una riserva di almeno 20 rad (v. *conservazione dell'energia*). L'incantatore inizia il rituale che dura un turno in presenza del proprio ricettacolo o sfruttando l'incantesimo Evocare la Radiosità, e al termine tocca un vegetale o una struttura immobile (come un pavimento o un muro). A quel punto l'energia fuoriesce dal mago, satura l'area d'effetto intorno al focus e all'interno della zona si hanno i seguenti effetti:

- qualsiasi Tiro Salvezza per resistere ad un effetto magico arcano riceve una penalità di -2;
- la resistenza alla magia di qualsiasi essere o oggetto diminuisce del 20%, mentre una barriera anti-magia viene dissolta e un raggio anti-magia ha una probabilità del 50% di funzionare ogni round;
- qualsiasi incantesimo arcano evocato può sfruttare uno degli effetti di Usare la Radiosità a discrezione dell'evocatore (oppure l'alterazione è determinata casualmente dal DM, se non viene scelta);
- qualsiasi oggetto a cariche consuma 1 carica ogni 2 applicazioni;
- gli incantatori arcani hanno un bonus di +1 al Tiro Iniziativa quando usano la magia arcana;
- creature animate, controllate o evocate magicamente (come golem, non-morti, elementari, ecc.) guadagnano a tutti gli effetti 1 Dado Vita finché rimangono nella zona

Qualsiasi mago che entri nell'area avverte istintivamente la presenza dell'immenso potere magico che la permea, e i suoi effetti dovrebbero essere visibili una volta evocato il

primo incantesimo. Questo effetto cessa solo al termine della sua durata e non è possibile annullarlo in alcun modo.

SCARICA

Livello: 8°

Scuola: Invocazione

Raggio: 18 metri per livello del mago

Area d'effetto: esplosione di 6 metri di raggio, nuvola velenosa di 90 metri di raggio per ogni rad usato

Durata: istantaneo

L'incantesimo consente di scaricare tutti o parte dei rad accumulati dal mago (v. *conservazione dell'energia*) in un'esplosione di energia distruttiva e incendiaria. L'effetto può essere creato solo all'aperto e occorre un intero turno per completare il rituale, al termine del quale si verifica un'esplosione di fuoco e luce che comprende un'area di 6 metri di raggio che causa 1d6 danni per rad impiegato (massimo 20d6, minimo 10d6), e danni doppi a materiali duri (pietra o metallo). L'esplosione produce una grande nuvola di fumo che si espande per un raggio di 90 metri per rad impiegato (allargandosi di 180 metri ogni round, fino alle dimensioni massime). Tutto ciò che rimane per un giorno nell'area della nube deve effettuare un favorevole TS Corpo o Distruzione per evitare di essere contaminato dalle radiazioni provocate dalla Radiosità (contraendo la malattia che devasta i tessuti). Al TS vanno applicati i modificatori seguenti: +1 se all'interno di un locale chiuso, +5 se si tratta di una fortezza (il Tiro Salvezza riesce automaticamente all'interno di caverne o cripte). La nuvola non viene dispersa dal vento, ma si dissolve magicamente dopo un giorno.

RESCINDERE IL LEGAME MAGICO

Livello: 9°

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 30 metri

Area d'effetto: un essere o un oggetto con poteri magici

Durata: speciale

Questo rituale richiede la presenza di un ricettacolo della Radiosità entro 9 metri, e sfrutta l'energia della Radiosità per inibire qualsiasi potere di origine arcaica nel bersaglio.

Se usato contro una creatura dotata di poteri arcani, la vittima deve effettuare un TS Magia a -4: se riesce, i suoi poteri arcani sono annullati per 1d6 round, ma se fallisce non potrà più usare incantesimi arcani finché vive, e qualsiasi potere magico o sovranaturale è soppresso per sempre, ad esclusione dei poteri degli oggetti che porta con sé, che continuano a funzionare. La magia crea a tutti gli effetti una barriera mistica sul bersaglio che impedisce qualsiasi contatto con l'energia arcaica: la vittima quindi riceve una Resistenza alla Magia del 50% contro qualsiasi incantesimo arcano, inclusi quelli che non ammettono TS e quelli benefici, indipendentemente dalla volontà del soggetto; se la creatura possiede già una RM, la percentuale è cumulativa.

Se usato contro un oggetto dotato di poteri arcani (ad eccezione degli artefatti, che sono immuni), esso deve effettuare un TS Distruzione a -4: se fallisce diventa completamente normale e perde per sempre tutti i suoi poteri arcani; se il TS riesce, la magia è annullata per 1d6 round.

Se usata contro un essere animato tramite magia arcaica (come costrutti e non-morti) o contro un essere evocato, occorre effettuare un TS Magia a -4: se fallisce, l'essere viene completamente distrutto (se animato) o rimandato nel luogo di provenienza (se evocato); se il TS riesce, l'essere animato è reso inerte per 1d6 round, mentre quello evocato viene comunque rispedito da dove veniva e l'evocazione ha termine.

L'unica maniera per contrastare gli effetti di questo incantesimo è tramite un *desiderio* formulato da qualcuno di livello superiore al mago che ha usato *rescindere il legame magico*.

TRASCENDERE LA VITA

Livello: 9°

Scuola: nessuna

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 2d12 ore

L'incantesimo permette al mago di diventare immortale e deve costituire il coronamento di un'intera campagna per un PG. Per usare questo incantesimo, un mago glantriano deve essere di rango Arciduca o Principe, membro della Confraternita della Radiosità e deve acquisire gli ingredienti necessari al rituale: il teschio di un lich, la lingua di un'ala notturna, 300 grammi delle ceneri di una fenice maggiore, una pinta di sangue di gremlin, due mandragore, una zanna del Drago delle Stelle, due occhi di malfera e 12 piume di arconte.

Un PG può scoprire questo incantesimo solo se dimostra di seguire la filosofia della Sfera dell'Energia e di avere conseguito il controllo della Radiosità nel corso di impegnative ricerche. In tal caso, se un immortale della Sfera dell'Energia ritiene che sia pronto, gli invia dei sogni relativi alla natura del rituale e dei suoi effetti, e solo a questo punto il personaggio potrà iniziare le sue ricerche per compiere questo rituale, che richiede l'uso di 50 rad (vedi *conservare l'energia*), la conoscenza di tutti gli incantesimi correlati alla Radiosità ed è usabile solo entro 60 km da Città di Glantri.

Quando completa l'incantesimo, il mago entra in uno stato di trance e si ritrova in un corridoio buio, in fondo al quale risplende una porta d'oro. A questo punto ha una probabilità pari al 5% per livello oltre il 20° di oltrepassare la porta. Se fallisce, si sveglierà dolorante al termine dell'incantesimo: i dolori permarranno per 2d4 giorni, durante i quali avrà il 30% di possibilità di fallire qualunque incantesimo e non potrà fare uso della Radiosità. Inoltre, se fallisce deve effettuare anche un favorevole TS Corpo a -4 per evitare di perdere permanentemente 1 punto di Costituzione.

Se il tiro percentuale ha successo, il mago supera il cancello dorato ed entra nel regno degli Immortali, dove incontrerà un Empireo nella Sfera dell'Energia, presumibilmente Rad (Etienne d'Ambreville). Costui gli spiegherà il significato di quanto sta accadendo: giunto a questo punto infatti, l'incantatore ha mosso i primi passi per diventare un immortale di grado Iniziato, ma come prova finale per concludere la transizione dovrà sconfiggere con le sue sole forze magiche (usando gli incantesimi memorizzati) una creatura originaria di quel piano di livello adeguato (Companion o Master). Se vince, acquisirà il rango di Immortale Iniziato, mentre se perde la sua energia vitale verrà imprigionata nell'artefatto che produce la Radiosità (il Nucleo delle Sfere). Se il candidato tenta di fuggire, inganna o attacca l'Empireo, la Sfera dell'Entropia si impadronirà della sua anima ed egli diverrà un diavoleto rosso sotto il controllo del DM.

Magia Incontrollabile o Selvaggia

La magia incontrollabile o selvaggia si verifica quando l'incantatore non riesce a controllare gli effetti di una magia arcana da lui stesso creata. Talvolta accade quando giovani maghi tentano di evocare incantesimi non alla loro portata, oppure quando bambini molto dotati si cimentano nell'uso della magia senza averne ancora compreso i segreti. Spesso in questi casi si assiste ad un effetto imprevisto causato dalla incapacità di controllare le energie invocate.

In altri casi invece può verificarsi in presenza di zone di alta devianza magica, dove cioè la trama di energia mistica e arcana che permea l'universo per qualche oscura ragione presenta delle anomalie capaci di alterare gli effetti magici che si evocano al loro interno. I nodi sono un esempio più circoscritto di zone di devianza magica, ma sono comunque sfruttabili a proprio favore dagli incantatori più esperti. Le vere zone di magia selvaggia invece sfuggono a qualsiasi controllo e sono per questo estremamente pericolose.

Su Mystara alcune di esse si possono trovare nel Regno di Alnheim, dove sono conosciute come Luoghi della Magia Nefasta ed evitati dai più cauti elfi. Ve ne sono altre più o meno nascoste per il mondo, e si trovano soprattutto in prossimità di località dove in passato sono accaduti avvenimenti magici di portata spaventosa, come ad esempio nei pressi delle Terre Brulle dove detonò l'ordigno blackmooriano che causò la Catastrofe Glantriana del 1700 PI. Un'altra zona ad alta devianza si trova nel Deserto Alasyano, vicino al sito su cui sorgeva la vecchia capitale del defunto impero di Nithia, che gli immortali fecero letteralmente sparire dalla faccia del pianeta. Anche negli abissi del Mare del Terrore c'è una zona di magia incontrollabile, laddove un'isola ormai dimenticata un tempo abitata da creature orrende sprofondò inghiottita dai flutti prima che un nefando rituale potesse risvegliare oscure potenze da millenni imprigionate oltre la Barriera. E come dimenticare l'antico sito dove un tempo sorgeva la fiorente civiltà dravi, nel mezzo delle Steppe di Yazak, ora ridotto a cumuli di macerie e ziggurat in cui abbondano sacche di devianza magica. Anche nella regione alphantiana denominata Territori Imperiali Liberi, al centro del continente e compresa tra le nazioni di Bettelyn, Selvapatria, Cuornero, Shiye-Lawr e Vertiloch, esistono diverse sacche di magia selvaggia, probabilmente originate dalle molte battaglie combattute durante il secolo dell'unificazione di Alphantia, e molti credono che sia questo il motivo che spinge la corona imperiale a proibire l'insediamento e mantenerla una terra di nessuno. Nel Bacino Aryptiano in Davania vi sono diverse aree di deviazione magica, frutto dell'opera del misterioso demone che portò alla rovina totale dell'Impero Varellyano, e sempre in Davania si possono trovare diverse zone di magia selvaggia in Vulcania, un tempo nota come Grunland e abitata da elfi convertiti alla tecnomanzia blackmooriana prima della Grande Pioggia di Fuoco. Per ultima occorre citare la regione settentrionale dello Skothar conosciuta come Nentsun, un tempo sede del fiorente Impero di Blackmoor, e che a causa della Grande Pioggia di Fuoco è ora molto ricca di zone di alta devianza magica e per questo evitata da tutti gli incantatori più cauti.

Di seguito viene presentata una tabella che racchiude tutti i possibili effetti della magia incontrollata, sfruttabili sia nel caso di maghi di età inferiore a 14 anni che si cimentano nelle arti arcane (prova di Intelligenza con penalità pari al livello della magia per evitare effetti indesiderati), sia per soggetti che tentano di usare una pergamena magica senza avere le conoscenze necessarie a padroneggiare il livello della magia ivi contenuta e falliscono (rif. regola a pag. 8 del Capitolo 1 per gli incantatori, o abilità segreta dei Ladri *Conoscenza arcana* descritta nel manuale *Classi di Mystara*), sia per coloro che usano incantesimi in una zona di magia selvaggia come

CAPITOLO 3: MAGIA DELLA RADIOSITA'

quelle summenzionate (probabilità di effetti di magia incontrollabile pari a 10% per livello per ogni incantesimo usato). Se si conferma il verificarsi di un effetto di magia incontrollabile, tirare 1d100 e consultare la tabella 3.9 per sapere quale sarà; nel caso non venga specificata la durata dell'effetto, deve considerarsi permanente.

Tab. 3.9 – Effetti della Magia Incontrollabile

D100	Effetto
1	L'incantatore si trasforma in un rospo per 24 ore.
2	L'incantatore emette peti imbarazzanti per 1 ora, e subisce una penalità di -2 a ogni prova di Carisma.
3	L'incantatore viene stordito per 2d6 round.
4	L'incantatore perde la capacità di evocare magie per 2d4 round.
5	Si genera un incantesimo casuale di pari livello al posto della magia desiderata.
6	L'incantatore è circondato da una <i>barriera anti-magia</i> per 1d8 ore, senza possibilità di annullarla.
7	L'incantatore subisce 1d4 danni per livello.
8	I peli e i capelli dell'incantatore crescono di 30 cm e cambiano colore (viola, rossi, neri, verdi, ecc).
9	La magia viene centrata sull'incantatore.
10	L'incantatore comincia a piroettare su se stesso per 2d6 round senza poter fare altro che parlare.
11	L'effetto dell'incantesimo viene invertito: se si tratta di un incantesimo offensivo, guarisce 1 PF per dado di danno, altri effetti variano.
12	L'effetto dell'incantesimo viene raddoppiato in termini di danni.
13	La durata dell'incantesimo viene ridotta a 1 round.
14	L'estensione dell'area dell'incantesimo raddoppia.
15	La durata dell'incantesimo diventa permanente.
16	L'incantesimo è inefficace e non accade nulla.
17	L'incantatore subisce lo stesso effetto del bersaglio.
18	L'effetto dell'incantesimo produce danni minimi; se non causa danni, si dimezza la durata e l'area.
19	L'incantesimo ignora e supera qualsiasi resistenza alla magia o immunità magica del bersaglio.
20	Il livello dell'incantatore si considera raddoppiato per determinare le variabili dell'effetto.
21	Una <i>palla di fuoco</i> da 10d6 danni scoppierà centrata sulla posizione dell'incantatore entro 3 round, e una voce spettrale scandisce il conto alla rovescia.
22	Una nube di nebbia fitta si spande in un volume di raggio 6 metri dal centro dell'effetto e oscura la visuale per tutti, negando anche l'infravisione.
23	Un'area fissa di raggio 1d100 metri intorno al mago diventa una <i>zona di verità</i> (2°) permanente.
24	Farfalle e libellule riempiono l'aria per un raggio di 10 metri intorno all'incantatore, rendendo difficile la vista, finché non sono dissolte.
25	<i>Inversione di gravità</i> (7°) centrata sull'incantatore permane per 2d6 round.
26	Un'illusione raffigurante un uomo che sparge polvere si manifesta sopra l'incantatore, e tutti i presenti entro un raggio di 6 mt devono effettuare un TS <i>Mente</i> o addormentarsi per 1d6 turni.
27	Compare un <i>campo di forza</i> (8°) di forma semisferica centrato sull'incantatore e di raggio 9 metri.
28	L'area entro 6 metri intorno all'incantatore si riempie di fumo che oscura la visuale per 6 round.
29	Una <i>barriera di lame</i> (6°) compare centrata sul bersaglio dell'incantesimo per 1 turno.
30	Tutti gli esseri entro un raggio di 9 metri dall'incantatore sono colpiti da un effetto di <i>ancora dimensionale</i> (6°) che dura per 2d6 turni.

31	Un soggetto scelto a caso nell'area d'effetto si convince di essere divenuto immortale e si comporta di conseguenza, dando ordini con alterigia e affrontando il pericolo senza alcun timore di morire, fino a che non viene rimossa la maledizione da un incantatore di almeno 20° livello.
32	Tutti i soggetti entro 15 metri dall'incantatore iniziano a emettere fumo dagli orifizi per 24 ore, che disturba le loro capacità sensoriali (penalità -4 a prove di <i>Percezione</i> e a qualsiasi prova basata sul gusto).
33	Un soggetto scelto a caso entro l'area d'effetto dell'incantesimo inizia a parlare solo con rime e cantando versetti, finché la maledizione non viene rimossa da un incantatore di almeno 20° livello.
34	L'incantatore e tutti i presenti entro un raggio di 12 metri vengono catturati da una tromba d'aria e portati magicamente in un reame a scelta del DM.
35	Tutti i soggetti entro 6 metri dall'incantatore rimbalzano in una direzione a caso per 1d6 metri.
36	Tutti i soggetti ostili all'incantatore entro 12 metri vengono guariti dalle ferite o da effetti deleteri.
37	Tutti gli esseri entro un raggio di 12 metri iniziano a parlare solo in nanico, senza poter capire altre lingue, fino a quando la maledizione non viene scacciata con <i>spezzare incantamento</i> .
38	Un soggetto scelto a caso entro l'area d'effetto viene influenzato dal <i>silenzio</i> (2°) per 1 ora.
39	Tutti gli esseri e le cose presenti entro un raggio di 9 metri dall'incantatore diventano invisibili.
40	Compare un rugginofago vicino all'incantatore che assale chiunque trasporti grossi oggetti metallici.
41	Compare un bugbear vicino all'incantatore e lo considera il suo piccolo. Cercherà di proteggerlo e di portarselo via senza fargli del male.
42	Compagno 2d6 animali con al massimo 1d6 DV che iniziano ad assalire i presenti nell'area.
43	Compagno una dozzina di gremlin vicino al bersaglio e iniziano a divertirlo a spese dei presenti.
44	Compare un efreeti nobile (amir) che si offre di esaudire un desiderio dell'incantatore, anche se cercherà di alterare l'effetto per renderlo nocivo.
45	Compare uno pseudodrago che si offre di diventare il famiglio del primo incantatore che lo accetterà come tale offrendogli un oggetto magico; se non riceve offerte entro 1 turno, lo pseudodrago svanisce.
46	Compare un drago rosso adulto che attacca chiunque presenti scelto a caso, e fugge se perde 50% dei PF.
47	Compare una creatura planare a caso (tirare 1d4 per scegliere il piano: 1. Etereo, 2. Elementali; 3. Astrale, 4. Esterni) che diventa il famiglio del bersaglio e dovrà servirlo per un anno o fino alla sua morte, senza potersi allontanare oltre 30 metri da lui (in caso di trasporto istantaneo, anche il famiglio segue il soggetto). L'essere mantiene personalità e abitudini, risente il legame di servitù ma non potrà mai attaccare direttamente il suo padrone.
48	Compare un occhio tiranno che attacca chiunque.
49	Si apre un <i>cancello</i> (9°) su un piano dell'Entropia che resta attivo per 1 ora, e ad ogni turno c'è una probabilità del 50% che ne fuoriesca un demone superiore scelto a caso in cerca di prede.
50	Ogni vittima della magia realizza automaticamente il TS.
51	Ogni vittima della magia fallisce automaticamente il TS.

CAPITOLO 3: MAGIA DELLA RADIOSITA'

52	Ogni bersaglio della magia viene ricoperto di pois neri o strisce rosse, o qualsiasi altro buffo accostamento di colori, e resta così per 24 ore.
53	Ogni bersaglio della magia perde 1 punto di Intelligenza e Saggiezza finché la maledizione non viene spezzata da un incantatore di almeno 15° livello.
54	Uno dei bersagli perde la sua ombra, che si trasforma in un'ombra spettrale minore e fugge via facendo sberleffi. Ciò causa la perdita di 1 punto di Carisma permanente al soggetto, a meno che l'ombra non venga riacciuffata entro 24 ore e costretta a ritornare al suo posto con <i>scaccia maledizioni</i> da un incantatore di almeno 15° livello.
55	La magia pietrifica i bersagli che falliscono il TS.
56	Ogni bersaglio della magia assume le fattezze di un animaletto innocuo e tenero (TS nega).
57	Uno dei bersagli della magia scelto casualmente si innamora dell'incantatore (come sotto <i>charme</i>) e cercherà di stargli sempre accanto e proteggerlo fino a diventare maniacalmente ossessivo.
58	Ogni bersaglio della magia si scambia di posto con un soggetto scelto a caso entro il raggio d'azione.
59	La magia causa 1d4 danni x livello ai bersagli (TS Corpo dimezza), in aggiunta all'effetto originale.
60	Appare un oggetto magico scelto casualmente vicino al bersaglio dell'incantesimo.
61	Piove sull'incantatore un oggetto comune di medie dimensioni che lo colpisce causando 1d20 danni.
62	Appaiono 2d6 gemme scelte a caso entro 1d6 metri dall'incantatore.
63	Tutti i vestiti del bersaglio svaniscono, inclusi quelli magici.
64	Appare una cassa contenente 2d10 x 1000 m.o. davanti all'incantatore.
65	Se all'aperto, compaiono fiori colorati alti 3 metri entro 1 km, che appassiranno in 24 ore. Se al chiuso, compare un piccolo fortino di legno intorno all'incantatore di 6x3 mt in cui questi può asserragliarsi (CA7, PD 200).
66	Nel primo spazio aperto compare una carrozza munita di quattro cavalli palafreni a disposizione di chiunque voglia usarla, che scompare dopo 24 ore.
67	Compare in mano al nemico più vicino un'arma magica +5 in cui è competente, usabile per 6 round.
68	Svaniscono 1d2 oggetti magici di uno degli alleati dell'incantatore scelto a caso; se non ve ne sono entro 100 metri, svaniscono quelli dell'incantatore.
69	Il Mazzo delle Sfere (v. Artefatti di Mystara) compare ai piedi dell'incantatore. Il primo che lo raccoglie ne diventa il proprietario, l'unico che può estrarre le carte o concedere ad altri di farlo; ogni carta pescata svanisce, fino a esaurire il mazzo.
70	Tutte le armi comuni entro 9 metri dall'incantatore diventano magiche (bonus +1).
71	Un oggetto magico dell'incantatore scelto casualmente si trasforma in un oggetto diverso, pur mantenendo i suoi poteri; tirare 1d6 per determinare il nuovo tipo di oggetto: 1. Arma; 2. Armatura; 3. Scudo; 4. Indumento; 5. Accessorio; 6. Utensile.
72	Uno degli oggetti del bersaglio si anima in modo permanente (v. <i>animare oggetti</i> di 6°) ed esegue gli ordini del suo padrone alla lettera.
73	Uno degli oggetti dell'incantatore inizia a lamentarsi ogni volta che usa altri oggetti, e persiste finché l'incantatore non se ne sbarazza per sempre.
74	Tutti gli oggetti dotati di cariche entro 12 metri dall'incantatore vengono ricaricati completamente.

75	Qualsiasi arma presente entro 6 metri dal bersaglio acquisisce una maledizione che le fa perdere un ammontare di PD eguale ai danni causati ad ogni colpo, fino a che non cade a pezzi.
76	Uno degli oggetti magici scelto a caso entro 9 metri dall'incantatore guadagna 1 potere arcano di <i>Abiurazione</i> scelto casualmente tra i primi 3 livelli.
77	L'oggetto magico più potente entro 12 metri dall'incantatore inizia a sciogliersi ed è completamente distrutto dopo 6 round se la magia non viene dissolta in tempo (tentativo contro mago di 30°).
78	Tutto l'oro trasportato da ogni bersaglio si trasforma in platino in maniera permanente.
79	Tutte le pozioni entro 12 metri dall'incantatore vengono trasformate in veleno (TS a -2 o morte).
80	Un bersaglio scelto a caso guadagna 1d4 punti caratteristica permanenti da assegnare a piacere.
81	Ogni bersaglio inizia a parlare con voce stridula e ridicola, subendo penalità di -1 a prove di Carisma.
82	Un bersaglio scelto a caso acquisisce la capacità di creare <i>luci fatate</i> (1°) a proprio piacimento.
83	Ogni bersaglio è sempre accompagnato da una musica in linea col carattere (lieve o impetuosa, armonica o cacofonica, ecc.), che gli impedisce di cogliere chiunque di sorpresa o muoversi in silenzio.
84	Un bersaglio scelto a caso acquisisce la capacità di diventare invisibile a piacere una volta al turno.
85	Un bersaglio scelto a caso assume una forma diversa una volta al turno finché la maledizione non è annullata da un incantatore di almeno 15° livello. La trasformazione funziona come <i>autometamorfosi</i> ma è casuale, e quando si trasforma il soggetto resta immobile per un round.
86	Un bersaglio scelto a caso ottiene il massimo dei PF previsto in base alla sua classe, razza e livello.
87	Un bersaglio scelto a caso subisce gli effetti di una <i>nemesi</i> (6° livello degli elementador).
88	Un soggetto scelto a caso entro l'area d'effetto invecchia di 1d4 x 10 anni in modo permanente.
89	Viene creato un simulacro di ciascun bersaglio come per l'incantesimo <i>clonare</i> (9°), compreso lo stesso equipaggiamento. Il simulacro sarà di allineamento malvagio e cercherà subito di uccidere l'originale per sostituirsi ad esso; se ucciso, sia il simulacro che il suo equipaggiamento scompaiono.
90	L'incantatore guadagna 1d10 x 10.000 PE.
91	L'incantatore sviluppa una gobba che lo rende goffo e causa penalità di -2 a ogni prova di Destrezza.
92	L'incantatore cambia sesso in modo permanente.
93	La pioggia accompagna l'incantatore ovunque vada
94	L'incantatore diventa cieco in modo permanente.
95	Una delle caratteristiche dell'incantatore scelta a caso si modifica tirando 1d4: 1. guadagna 2 punti; 2. perde 2 punti; 3. perde 4 punti; 4. aggiunge 4 pt.
96	L'incantatore ringiovanisce di 10 anni.
97	L'incantatore sviluppa una fobia (v. inc. divino 5°).
98	L'incantatore ottiene la capacità di <i>vedere l'invisibile</i> (2°) in modo permanente.
99	L'incantatore perde un livello in modo permanente.
00	L'incantatore guadagna un <i>desiderio</i> .

Capitolo 4. LA MAGIA DIVINA

Natura della Magia Divina

Un incantatore divino solitamente apprende da un maestro i rudimenti della fede e le preghiere sacre con cui invocare il potere delle divinità. I maestri a cui un novizio si rivolge sono i sacerdoti più anziani ed esperti dell'ordine religioso a cui il personaggio si è affiliato, oppure si tratta di saggi profeti che lo considerano un degno discepolo e un fervente fedele del culto. In entrambi i casi, l'aspirante sacerdote viene contattato da un uomo di fede e diventa il suo accolito, imparando a pregare correttamente e studiando i precetti della divinità o della chiesa che desidera servire.

La differenza principale tra incantatori arcani e divini è che, laddove i maghi necessitano di un elevato acume, una spiccata intelligenza, e una memoria fenomenale per comprendere e ricordare formule magiche astruse, i sacerdoti hanno invece bisogno di una volontà ferrea e di una fede incrollabile per esercitare il proprio potere sulla realtà circostante. Essi sanno essere il mezzo tramite cui le divinità manifestano la propria volontà nel mondo: senza i patroni immortali, un chierico non avrebbe alcun potere sugli individui e sulle loro anime, ed è quindi vitale per il sacerdote credere fermamente nel potere della propria fede, rispettare i suoi precetti e invocare con riverenza i poteri di cui abbisogna.

Anche i chierici devono apprendere formule rituali per evocare i loro incantesimi, ma a differenza della magia arcaica, non si tratta di formule arzigogolate in una lingua sconosciuta, bensì di preghiere formulate in una lingua comune (anche se in alcuni casi essere scritte in una lingua morta che solo i membri di una determinata chiesa continuano a tramandarsi). La preghiera che evoca un incantesimo divino non ha lo stesso potere di una formula arcaica nella lingua della magia: la magia divina deriva unicamente dall'individuo che pronuncia la preghiera, dalla sua fede e dal vincolo che ha stretto con l'entità a cui viene rivolta la preghiera. Così, le preghiere per invocare uno incantesimo possono essere differenti asseconda del culto, e similmente preghiere scritte su pergamene clericali hanno potere solo se recitate alla stessa divinità a cui ci si rivolge nella pergamena.

Tuttavia, come non è possibile evocare un incantesimo semplicemente leggendo una pergamena sacra senza essere un vero fedele, è altrettanto vero che per un incantatore divino non basta desiderare una magia per ottenerla; occorre formulare la richiesta all'immortale in una certa maniera, e quindi la preghiera sacra è di importanza vitale. Un sacerdote acquisisce la capacità di evocare incantesimi solo dopo aver dimostrato la sua fede e aver temprato il suo spirito con la devozione incondizionata alla propria divinità. Solitamente gli accoliti rimangono in seno al proprio ordine, studiando i rituali e servendo fedelmente il culto e i propri superiori, fino a quando non si sentono pronti a mettere alla prova la loro preparazione nel mondo esterno, oppure se l'ordine o la divinità servita affida loro qualche tipo di compito che li costringe ad allontanarsi. Questo distacco avviene normalmente dal 2° livello in avanti, e una volta raggiunta una certa maturità spirituale (7° livello o superiore) è probabile che il sacerdote sia chiamato a fondare un piccolo tempio o una chiesa per convertire nuovi fedeli e formare nuovi sacerdoti, anche se molti sono i chierici itineranti che continuano invece a servire la propria fede affrontando missioni in ogni parte del mondo.

Durante il noviziato un chierico apprende tutte le preghiere necessarie per evocare gli incantesimi comuni (ovvero gli incantesimi dei primi cinque livelli di potere) del proprio culto, mentre per imparare le preghiere che evocano i miracoli di

livello superiore (6°-7°) deve rivolgersi ad altri membri della stessa fede che le conoscano, oppure ottenere l'ispirazione divina (magie concesse a discrezione del DM), oppure avere accesso ad un breviario sacro che contenga tutte le preghiere superiori (accessibile nei templi maggiori di tutti i culti organizzati), una volta dimostrato di avere sufficiente potere per poterle controllare. È necessario un mese di studio per ogni grado da aggiungere all'abilità *Religione* dopo i primi cinque: una volta accumulati sette gradi il chierico è in grado di usare tutti gli incantesimi del suo culto. Gli incantatori divini hanno quindi un accesso più facile agli incantesimi rispetto a quelli arcani, anche se la gamma di magie che possono usare è molto più limitata ed il loro uso è sempre subordinato al rispetto dei dogmi del culto di riferimento.

Memorizzare e Evocare magie divine

Un incantatore divino necessita di meditare e pregare il proprio immortale un'ora ogni giorno (solitamente al risveglio o prima di dormire) e di riposare per almeno otto ore (senza interruzioni più lunghe di cinque minuti tra un'ora e l'altra) per recuperare gli incantesimi. Non è possibile per un sacerdote pregare più volte in uno stesso giorno per ottenere più magie di quelli usabili: la lista degli incantesimi fruibili si riferisce all'arco delle 24 ore, e se il chierico vuole modificare i poteri chiesti alla sua divinità, potrà farlo solo dopo 24 ore dal momento in cui ha meditato per ottenerli. Egli infatti conserva il potere di evocare incantesimi divini per 24 ore ogni giorno, al termine delle quali cessa il dono divino che il suo immortale gli ha concesso: è per questo che deve pregare almeno una volta al giorno per usare la magia.

La scelta di un incantatore divino è limitata solo dal livello di potere massimo che padroneggia, potendo scegliere qualsiasi incantesimo elencato nella lista delle preghiere comuni al suo culto. Infatti, gli incantatori divini conoscono sempre tutti gli incantesimi comuni per il proprio culto e possono scegliere liberamente tra questi (v. *Codex Immortalis* e la sezione *Incantesimi divini* in questo manuale).

Inoltre, alcune magie possono essere utilizzate anche per evocare un effetto completamente contrario a quello standard: queste magie vengono chiamate incantesimi inversi o invertiti. Per usare un incantesimo invertito, un incantatore divino deve recitare la formula invertendo alcune parole con il loro opposto; non è quindi necessario memorizzare la magia al contrario, ma si può invertirla direttamente sul momento. Le uniche limitazioni all'uso di incantesimi invertiti per un sacerdote sono quelle dettate dai precetti dell'ordine o dell'immortale venerato (v. *Codex Immortalis* per informazioni su ogni divinità).

Limiti della Magia Divina

La magia divina dipende dal rapporto che l'incantatore ha con una divinità. I sacerdoti devono stare molto attenti a come si comportano, poiché se non rispettano i dettami della propria divinità o si macchiano di crimini contrari alle sue regole (a giudizio del DM), l'immortale non esiterà un attimo a rescindere il vincolo sacro con questi "traditori", negando loro l'uso di qualsiasi incantesimo e potere speciale concesso [si faccia riferimento al *Codex Immortalis*, disponibile online, per ulteriori informazioni sui poteri dei sacerdoti di ciascun immortale], nonché delle capacità clericali necessarie per usare oggetti specifici dei sacerdoti (v. Capitolo 7). Solo un pentimento sincero e un'azione devota o una lunga ricerca al

fine di favorire la causa della divinità convinceranno l'immortale della redenzione del sacerdote, e solo una volta rientrato nelle grazie dell'immortale egli ritornerà nuovamente in possesso dei suoi poteri.

Non solo la capacità di usare la magia divina è vincolata all'approvazione dell'immortale, ma anche i limiti nel creare oggetti magici, oltre al denaro disponibile e ai normali requisiti del processo di creazione magica (v. Capitolo 7), si basano sull'approvazione dell'Immortale impersonato dal DM, dato che i sacerdoti non possono usare in maniera futile o considerata i poteri magici di cui dispongono.

Occorre anche ricordare che nessun incantesimo divino può essere reso permanente o associato ad una *permanenza*. Questo deriva dal fatto che solo gli immortali decidono quando rendere permanente un effetto magico da loro concesso, e la magia arcana non può quindi estendere la durata di incantesimi divini in alcun modo. I chierici possono tuttavia creare oggetti magici con poteri permanenti, anche se restano esclusi gli incantesimi di durata permanente o istantanea, e quelli la cui descrizione riporta specificatamente questa proibizione.

Nel caso il DM voglia introdurre nuove magie specifiche per certi immortali, dovrebbe inoltre tenere conto delle seguenti linee guida per non generare squilibri:

- **magie che influenzano il tempo:** i sacerdoti non possono influenzare lo scorrere del tempo in alcun modo, ad eccezione delle limitate concessioni fatte da ogni immortale (ad esempio la conoscenza dell'incantesimo *invecchiare* data ai chierici di alcuni immortali dell'Entropia, o degli incantesimi speciali dati da alcune divinità della sfera del Tempo). Infatti i segreti del tempo nell'universo di Mystara sono di esclusivo dominio degli Immortali della Sfera del Tempo, e solo loro sono in grado di concedere la conoscenza di questi segreti agli individui più meritevoli;
- **magie di livello planetario:** i sacerdoti non possono creare effetti che influenzino un'area più grande di 1,5 km per livello di potere, e non possono causare sconvolgimenti di livello universale o planetario utilizzando un incantesimo (per impedire la totale alterazione o distruzione di pianeti o specie e l'assoluto dominio da parte degli incantatori sulle altre creature);
- **magie arcane:** tutte le magie arcane offensive e di trasformazione corporea non sono riproducibili dal chierico in alcun modo (eccettuato tramite *desiderio*). Gli incantesimi che possono essere replicati invece, saranno sempre di un livello di potere superiore rispetto al loro corrispondente arcano (es. *fertilità** è di 3° per i maghi, ma per i chierici è di 4°), con l'eccezione delle magie concesse da un immortale ai suoi chierici specialisti (v. Appendice) o magie strettamente legate agli interessi del culto o della divinità servita, che restano allo stesso livello di quelle arcane. Incantesimi di Divinazione e Abiurazione possono essere replicati allo stesso livello di potere degli incantatori arcani, mentre incantesimi necromantici arcani che animano i morti dovrebbero essere di un livello inferiore per i chierici;
- **magie druidiche:** tutte le magie che influenzano la natura o le condizioni climatiche dovrebbero essere lasciate di dominio dei druidi, che venerano e proteggono la natura in tutti i suoi aspetti. Non è quindi possibile replicare incantesimi druidici, né creare incantesimi con proprietà o scopi similari (non contano ai fini di questa limitazione i poteri o gli incantesimi concessi in modo limitato da un immortale ai suoi chierici);
- **magie mortali:** incantesimi che danno la morte immediata alla vittima senza ulteriori effetti secondari in caso di favorevole TS devono essere di 5° livello o superiore. Incantesimi che danno la morte immediata alla vittima, e

causano ulteriori effetti secondari in caso di favorevole TS devono essere di 7° livello o superiore;

- **magie inevitabili:** incantesimi mortali che non concedono TS per essere evitati devono essere di 7° livello, avere un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, e influenzare un numero limitato di Dadi Vita di creature (al massimo 1 per livello di potere) o una classe specifica. Incantesimi non mortali che non concedono TS per essere evitati devono avere una durata, oppure un raggio d'azione e un'area d'effetto limitati, oppure influenzare un numero limitato di DV di creature (solitamente 4 per livello di potere) o una classe specifica;
- **danno massimo:** il danno massimo possibile per un incantesimo deve essere di 120 Punti Ferita (con un limite di 1d6 PF per livello del chierico), e il livello di potere minimo a cui appartiene è determinato in base ai danni massimi causati nel modo seguente: 20 PF = 2° livello; 40 PF = 3° livello; 60 PF = 4° livello; 80 PF = 5° livello; 100 PF = 6° livello, 120 PF = 7° livello. Se non è possibile dimezzare i danni con un TS, alzare di 1 il livello minimo dell'effetto (quelli di 7° rimangono tali, ma deve essere possibile ridurre il danno).

Per concludere, è importante ricordare che le regole soprastanti devono essere sempre e comunque integrate dalla saggezza e dal buon senso del DM. Se infatti venisse introdotto un incantesimo che, pur rispettando le regole sopraccitate, si rivelasse troppo potente (o squilibrante nel caso venisse reso permanente), il DM ha sempre l'ultima parola su ciò che è o non è possibile fare con gli incantesimi.

Non-morti e Incantesimi Curativi

I non-morti sono animati dall'energia negativa che fluisce nel Multiverso: in pratica sono la versione speculare negativa delle creature viventi. Alcuni di loro si nutrono di carne, altri di carogne o di fluidi vitali, altri infine ricevono sostentamento dallo spirito o persino dai ricordi delle creature viventi.

Proprio a causa della natura opposta a quella dei viventi, anche gli incantesimi che normalmente guariscono grazie all'infusione di energia positiva hanno un effetto opposto sui non-morti. In generale, qualsiasi incantesimo curativo che fa recuperare Punti Ferita ad un essere vivente (come i vari *cura ferite* e *guarigione*) sui non-morti ha gli effetti della versione inversa (quindi causa danni anziché curarli). La versione inversa di questi incantesimi usata sui non-morti invece ha gli stessi effetti del corrispondente incantesimo curativo.

Esempio: se un chierico usa *cura ferite gravi* su uno zombi, causa alla creatura 2d6+2 danni invece di curarli; al contrario se usa *infliggi ferite gravi*, fa recuperare al non-morto 2d6+2 Punti Ferita o il 30% dei PF totali.

Nel caso di altri incantesimi con effetti diversi sui non-morti, l'eccezione viene esplicitata nel testo della magia.

Pietas (Regola Opzionale)

La Pietas di un personaggio indica il favore divino di cui gode il soggetto. Obbedendo agli insegnamenti di un culto ed operando per incrementarne l'influenza, qualsiasi personaggio può ottenere l'aiuto e l'approvazione delle divinità. Queste regole forniscono al DM uno strumento nuovo per incoraggiare il gioco di ruolo e una serie di obiettivi chiari per far guadagnare maggiori poteri ai personaggi.

Glossario: col termine "Fede" si indica la religione o il culto a cui un soggetto appartiene, la divinità che venera e la filosofia o le forze naturali che rappresenta (es. Legge e Caos). Un "Ministro della Fede" è un fedele in grado di evocare incantesimi divini, mentre un "Seguace" è un fedele privo di capacità da incantatore divino.

EFFETTI DELLA PIETAS

Il favore divino viene misurato in Punti Pietas, che vengono guadagnati tramite atti di fede e persi tramite atti empi. L'attuale numero di Punti Pietas determina in un personaggio il suo rango di Pietas. Come per i Livelli di Esperienza, una Pietas più alta porta maggiori benefici, anche se è facile perdere Pietas e diminuire il proprio grado per atti sconsiderati.

La tabella seguente mostra i Punti Pietas minimi per appartenere ad ogni rango di Pietas. I seguaci di una fede cominciano con 1 punto di Pietas, i ministri con 5 PP.

Tab. 4.1 – Gradi di Fedeltà

Rango	Definizione	Pietas
1	Iniziato	1
2	Credente	16
3	Devoto	32
4	Ispirato	64
5	Benedetto	128
6	Prescelto	256

La Pietas di un personaggio rappresenta l'aura divina che lo circonda. Quest'aura è invisibile, ma tutti i ministri appartenenti al culto del soggetto capiscono automaticamente il suo rango, mentre quelli di fede diversa possono intuirlo con una prova di Sagezza; l'aura di personaggi Ispirati risulta invece evidente anche ai seguaci del culto, mentre quelli toccati dalla divinità (Benedetti e Prescelti) si distinguono anche all'occhio di un profano (ad esempio, un Prescelto di una fede benevola potrebbe emanare una sensazione di pace, laddove quello di un culto malvagio potrebbe irradiare una sensazione di malessere tale da far rabbrivire).

Aumentando il rango di Pietas, seguaci e ministri ottengono speciali poteri o particolari vantaggi quali segni del favore divino; tutti i benefici della Pietas sono cumulativi (v. tabelle da 4.2 a 4.5). Ogni potere ottenuto grazie alla Pietas si considera usato da un chierico con 1/3 dei livelli del soggetto. Esempio: Un Seguace di Valerias (Guerriero di 12°) grazie alla sua Pietas (grado 4) ottiene il potere di scacciare i non-morti con la stessa probabilità di un chierico di 4°.

Chi raggiunge il rango di Prescelto, diventa talmente importante per la sua divinità o la sua fede da ricevere particolari poteri che lo rendono un vero e proprio emissario degli immortali (una sorta di angelo o demone, asseconda del culto). Regole per gestire personaggi Prescelti (Exalted) vengono fornite nel boxed set *Wrath of the Immortals* (Book 1) ed esulano dallo scopo di questo manuale.

Tab. 4.2 – Effetti della Pietas per i Ministri

Rango	Beneficio
1	Difficoltà ad evocare incantesimi *
2	Evoca magie come un incantatore di 2 livelli superiore **
3	Bonus di +1 al TxC e a tutti i Tiri Salvezza
4	Resistenza alla Magia al 50% contro effetti di una determinata scuola scelta dal DM
5	Intervento divino ***

* Se la Pietas di un sacerdote o di un Campione Consacrato scende sotto 5 punti, c'è una probabilità del 50% che ogni volta che usa una preghiera sacra la divinità non la conceda.

** Ai fini di determinare le variabili dell'incantesimo (raggio, durata, area d'effetto, danni), il soggetto è considerato un incantatore di 2 livelli più potente.

*** Il personaggio può fare appello al suo immortale e ricevere aiuto divino una volta al mese per una questione di vita o di morte. L'entità dell'intervento è lasciata a giudizio del DM ma potrebbe includere rivelare qualche informazione determinante per l'avventura, concedere un particolare effetto temporaneamente o ribaltare il risultato di un tiro di dado del personaggio per salvarlo o aiutarlo.

Tab. 4.3 – Effetti della Pietas per i Seguaci

Rango	Beneficio
1	Nessun effetto particolare
2	Bonus +4 ai Tiri Reazione nei confronti del Clero (PNG) di fede uguale o alleata
3	Bonus di +1 ad un tipo di TS
4	1 Abilità Minore (vedi Tabella 4.4)
5	1 Abilità Maggiore (vedi Tabella 4.5)

Tab. 4.4 – Abilità Minori

D6	Potere
1	2 gradi bonus in un'abilità legata agli scopi del culto
2	Scacciare (o Controllare) i non-morti
3	Un incantesimo clericale di 1° una volta a giorno *
4	Bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza
5	Benedizione (o anatema) una volta alla settimana
6	Oracolo una volta alla settimana

* L'incantesimo in questione va determinato dal DM e non potrà più essere modificato.

Tab. 4.5 – Abilità Maggiori

D6	Potere
1	Immunità a tutte le malattie
2	Scaccia maledizioni o Maledizione 1 volta a settimana
3	Cura o Infliggi ferite gravi una volta al giorno
4	Cerchio di protezione dal male una volta al giorno
5	Evocare un incantesimo clericale dei primi tre livelli una volta a giorno *
6	Resistenza alla Magia al 50% contro incantesimi dei primi due livelli di potere (divini e arcani)

* Gli incantesimi in questione sono decisi dal DM e non possono essere modificati.

GUADAGNARE E PERDERE PIETAS

I personaggi ottengono o perdono Pietas ogni volta che guadagnano Punti Esperienza e gli eventi dell'avventura sono ancora vividi nella mente del DM. Dato che ogni culto ha obiettivi diversi, il DM utilizzerà un specifico corpus di linee guida per valutare l'operato dei fedeli in base agli interessi del loro culto; alcuni atti potrebbero ricadere in più categorie (ad esempio, rubare le elemosine in un tempio è sia "furto in un tempio" che "danneggiare il debole"), si applica sempre la più elevata in termini di conseguenze (v. sezione "Ricompense e Punizioni").

Per calcolare le assegnazioni di Pietas, si sommano tutti i possibili incrementi e decrementi applicabili fino a determinare un numero, compreso tra 1 e 4 per sessione di gioco in caso di bonus (anche se qualsiasi quantitativo di punti può andar perduto in una singola sessione, dovrebbe esserci un limite ben definito a quanti se ne possono guadagnare).

Abili giocatori possono pianificare le loro azioni in modo da minimizzare le perdite di Pietas e massimizzarne i guadagni (uccidendo solo per una buona causa, compiendo più opere buone per rifarsi di una mancanza, ecc.). Si aggiunga quanto assegnato al totale del giocatore, e si applichi immediatamente ogni risultato. La transizione da un grado all'altro è un evento significativo nella vita di un personaggio, e il DM può evidenziare il passaggio con un qualche segno prodigioso o presagio (un sogno piacevole o un incubo, un evento atmosferico insolito, e così via).

PERDITA TOTALE DELLA PIETAS E MALEDIZIONI

Se il totale dei Punti Pietas viene ridotto sotto zero, il personaggio diventa un "Infedele" e una maledizione divina viene posta su di lui quale ammonimento (v. tab. 4.6). Se è la prima volta che un soggetto esaurisce i suoi Punti Pietas, la divinità invierà una maledizione temporanea (la cui entità dipende dalla condotta del soggetto e dal tipo di culto) che ter-

minerà non appena si compie un atto meritorio e la Pietas ritorna positiva. In caso di una ricaduta, la maledizione ricevuta permane finché il soggetto non riceve una *liberazione* (5°) dal suo culto che cancelli l'onta delle azioni che hanno portato alla maledizione e non riporta in attivo la sua Pietas.

In alternativa, il soggetto può rinnegare la sua fede e votarsi ad altre divinità: in tal caso è sufficiente un incantesimo di *scaccia maledizioni* per annullarne gli effetti, ma il soggetto non potrà mai più ottenere benefici dai seguaci del culto abbandonato.

Tab. 4.6 – Maledizioni per gli Infedeli

D6	Effetti della maledizione
1	Un punteggio di caratteristica (Forza, Destrezza, ecc.) viene diminuito di 3 punti
2	Goffaggine, penalità di -2 a Tiri per Colpire e ai danni e a Tiri Salvezza Riflessi
3	Le gambe avvizziscono, velocità di movimento ridotta di 1/3
4	Perdita di un senso (vista, udito o odorato)
5	Il personaggio subisce 1 Livello Negativo, che può essere eliminato solo quando la maledizione divina viene ritirata
6	Perdita di una Abilità di classe (ad esempio, un ladro può perdere Borseggiare)

RICOMPENSE E PUNIZIONI

Benché tutte i culti abbiano in comune gli stessi benefici o maledizioni, ognuno ha precetti diversi e specifici che portano all'acquisizione delle une e delle altre. Ad esempio, anche se tutte le Fedi richiedono una qualche forma di osservanza cerimoniale in tempi stabiliti, l'esatta natura di tale osservanza varia ampiamente asseconda del culto, dalla meditazione in solitario ritiro alle feste più selvagge e sfrenate. Il DM può dettagliare per ogni singola Fede della propria ambientazione tutte le azioni particolari che determinano punizioni e ricompense, oppure può assegnare tale compito ai giocatori stessi per coinvolgerli maggiormente e ridurre il proprio carico di lavoro; il DM ha comunque l'ultima parola riguardo l'articolazione di ogni culto nell'ambientazione.

Di seguito vengono elencati i punti più importanti che i Seguaci e i Ministri devono rispettare per non allontanarsi dalla Fede. Per ogni ricompensa viene indicata anche la punizione corrispondente se non si ottempera all'azione indicata.

SEGUACI

1. Seguire uno standard di comportamento minimo

Un minimo standard comportamentale (seguire una funzione al mese, donare gli spiccioli al tempio, rispettare i ministri, eccetera) non porta ad azioni o a sacrifici tali da attirare l'attenzione degli Immortali. I giocatori non sono tenuti ad interpretare queste azioni, né possono ricavare benefici da tali atti. Nessun Cambiamento alla Pietas.

Non riuscire a seguire un minimo standard di comportamento, insultare la fede, o cogliere l'occasione per infrangere un precetto minore (ad esempio, bere in un giorno di astinenza): sottrarre 1 Punto Pietas.

2. Seguire un evento religioso importante

Aggiungere 1 Punto Pietas. Eventi importanti, quali Feste, Misteri o Riti, hanno luogo in numero non inferiore a 2 e non superiore a 6 l'anno. Ognuno dovrebbe occupare buona parte della giornata ed implicare una discreta spesa (un sacrificio, un lascito, o semplicemente "Devo comprare un vestito nuovo per la Festa del Solstizio"), per un valore compreso tra 10 e 500 pezzi d'oro.

Non seguire un evento religioso di grande rilevanza per qualsiasi motivo: sottrarre 1 Punto.

3. Versare al Culto una percentuale degli introiti

Aggiungere 1 Punto Pietas se la percentuale è pari al 10%, 2 Punti se arriva al 50%, oppure 3 Punti se si dona il 90%. La percentuale (nota come decima proprio perché il 10% è il caso più diffuso ma variabile in base al culto) va computata sul reddito, e va donata al clero (PNG). In nessun caso può andare a beneficio del personaggio di un giocatore.

Mancare al versamento della percentuale sugli introiti: sottrarre 1 Punto alla Pietas.

4. Costruire una Cappella

Aggiungere 1 Punto Pietas. Col termine Cappella si intende un piccolo santuario in cui sia presente l'effigie della divinità o una reliquia del clero e uno spazio coperto in cui raccogliersi in preghiera. I requisiti specifici vanno determinati dal DM, ma la cosa può includere costruire la struttura da soli con le proprie mani (niente incantesimi), una spesa non inferiore alle 500 monete d'oro, o il posizionamento della struttura in un sito particolarmente significativo. Al termine della costruzione, l'edificio deve essere consacrato da un Ministro della Fede. L'acquisizione di Pietas dovuta alla costruzione di una cappella è limitata a 1 punto ogni 4 mesi.

Danneggiare una cappella della propria fede: sottrarre 1 Punto Pietas.

5. Costruire un Tempio

Aggiungere 1 Punto Pietas per ogni 1.000 m.o. spesi per la costruzione del tempio. Col termine "tempio" si intende una chiesa, un monastero, una scuola gestita da monaci, o persino un ricovero (come quelli gestiti dai Cavalieri Ospitalieri durante le Crociate), del valore non inferiore a 1.000 monete d'oro. I templi devono essere ben costruiti e presentare un'area centrale per gli incontri, uno o più altari, e stanze più piccole sufficienti ai propositi del tempio. Il personaggio è interamente responsabile della costruzione e dei fondi necessari, nonché del reperimento del personale necessario. La costruzione di un tempio è un evento di notevole importanza, e può essere fonte di parecchie avventure. *Danneggiare un tempio della propria fede* (danno di ammontare superiore a 1.000 m.o.): sottrarre 5 Punti Pietas.

6. Martirio

Aggiungere 10 Punti Pietas. Consiste nell'affrontare una morte notevolmente eroica per mano di un nemico della Fede mentre si combatte in favore del proprio credo. A discrezione del DM, se nel gruppo del personaggio è presente un incantatore in grado di risorgerlo dalla morte, questo sacrificio non conta come Martirio.

Tradimento di una santa causa per aver salva la vita: sottrarre 10 Punti Pietas.

7. Aiutare un Ministro della propria Fede

Aggiungere 1 Punto Pietas. Consiste nell'assistere un PNG Ministro nei suoi obblighi o nelle sue ricerche, senza pensare a ricompense.

Danneggiare un ministro della propria fede: sottrarre 1 Punto Pietas per livello di esperienza del ministro. Radoppiare la penalità in caso di morte del ministro, ma dimezzarla in caso in cui il ministro si trovi a 0 Punti Pietas. Se il ministro è di rango "Infedele", il personaggio non subisce penalità.

8. Danneggiare o intralciare membri di fedi nemiche

Aggiungere 1 Punto Pietas. Una "Fede Nemica" si oppone attivamente a quella del soggetto, e i suoi seguaci operano per danneggiare i confratelli del personaggio. Fedi molto intolleranti considerano ogni altra Fede come nemica (si faccia riferimento al *Codex Immortalis* per comprendere quali siano i nemici di ciascun immortale, o quale siano le divinità considerate nemiche da determinati culti).

Aiutare esponenti di una fede nemica: sottrarre 2 Punti Pietas (1 se l'individuo in questione è di rango 1 o nullo).

MINISTRI

1. Espletare ognuna delle incombenze sopraccitate

Tutti i ministri devono agire seguendo tutti gli otto punti di cui sopra, e similmente ricevono penalità e ricompense come qualsiasi seguace.

Commettere una delle mancanze di cui sopra: raddoppiare le penalità descritte.

2. Espletare le incombenze quotidiane dei ministri

Nessun guadagno di punti. Le incombenze includono officiare cerimonie, consigliare e dare assistenza spirituale, usare incantesimi per aiutare i credenti, conformarsi a tutte le restrizioni imposte alla propria classe, e così via. Ci si aspetta che i personaggi agiscano normalmente in questo modo, a meno che specifichino diversamente, ed ogni incombenza non deve costituire motivo di roleplay.

Mancare nelle basilari incombenze tipiche dei ministri: sottrarre 2 Punti Pietas per ogni mancanza.

In aggiunta ai comportamenti usuali specificati sopra, ogni Fede commina ricompense e punizioni specifiche in base ai suoi interessi. Per quanto riguarda i seguaci di un culto, occorre fare riferimento a quanto scritto nel Volume 2 del *Codex Immortalis* per comprendere quali siano questi interessi, oppure si può tenere conto degli interessi dei singoli Immortali specificati nel Volume 1.

Di seguito vengono elencate diverse aree d'interesse per le divinità con ricompense o punizioni associate ad esse.

AGRICOLTURA

Contribuire all'abbondanza di un raccolto: aggiungere 1 Punto Pietas.

Danneggiare volontariamente raccolti o pascoli: sottrarre 1 Punto Pietas.

ALCHIMIA

Inventare pozioni o formule alchemiche: aggiungere 1 Punto Pietas per ogni formula ricercata e ogni 2.000 m.o. di valore delle pozioni prodotte.

ANTENATI

Costruire un mausoleo commemorativo: aggiungere 1 Punto Pietas.

Danneggiare volontariamente un altare commemorativo o una tomba: sottrarre 1 Punto Pietas.

ARTI

Ogni due punti posseduti in un'abilità generale relativa a un'Arte: aggiungere 1 Punto Pietas.

Finanziare opere d'arte di qualsiasi tipo: aggiungere 1 Punto Pietas ogni 5.000 m.o. donate.

Danneggiare un'opera d'arte o uccidere un artista: sottrarre 1 Punto Pietas.

ARTIGIANATO

Una Gilda devota all'insegnamento di una forma di artigianato vale come "Tempio".

Ogni due punti posseduti in un'abilità generale relativa a un Artigianato: aggiungere 1 Punto Pietas.

Uccidere un maestro artigiano o causare danno ad una gilda di artigiani: sottrarre 4 Punti Pietas.

ASTRI O CIELO (LUNA, SOLE, STELLE)

Gli eventi religiosi hanno luogo quando un particolare elemento astronomico è presente (es. le divinità solari vengono celebrate in giorni soleggiate).

Costruire un osservatorio o un almanacco celeste: aggiungere 1 Punto Pietas.

Evitare il cielo (restando deliberatamente chiuso in casa o sotto terra): sottrarre 1 Punto Pietas al giorno.

BELLEZZA

Ogni due punti posseduti in un'abilità generale relativa all'estetica: aggiungere 1 Punto Pietas.

Trascurare il proprio aspetto: sottrarre 1 Punto ogni settimana.

BENE

Aiutare i deboli (sacrificio personale minimo, come usare il tempo libero per aiutare una persona in lavori triviali anziché studiare incantesimi, allenarsi o intraprendere un'avventura): aggiungere 1 Punto Pietas.

Sconfiggere i malvagi: aggiungere 1 Punto Pietas per ogni nemico malvagio sconfitto con livello uguale o superiore.

Usare incantesimi negromantici: sottrarre 1 Punto per livello di potere di ogni incantesimo usato.

Recar danno al debole o all'indifeso: sottrarre 2 Punti Pietas.

Violenza (se non per legittima difesa): sottrarre 2 Punti.

Assassinio (se poteva essere evitato): sottrarre 4 Punti Pietas.

CACCIA e PESCA

Nutrirsi quotidianamente solo con selvaggina o pesci catturati autonomamente: aggiungere 1 Punto Pietas al mese.

CAOS

Culti legati al Caos ricompenseranno o puniranno un particolare comportamento solo il 50% delle volte.

COMMERCIO, DENARO, RICCHEZZA

Creare nuove fonti di guadagno (aprire una nuova rotta commerciale, creare una nuova occupazione, firmare un nuovo trattato commerciale): aggiungere 4 Punti.

Accumulare un patrimonio personale: aggiungere 1 Punto Pietas per ogni 50.000 m.o.

Stralciare un accordo (a meno che la divinità non sia legata al caos): sottrarre 2 Punti Pietas.

COMUNITA'

La divinità di una particolare comunità, nazione o cittadina considera tutti i membri di tale comunità come "Seguaci di Fede alleata", ed ogni traditore come "Nemico della Fede".

Subire una menomazione o una grave perdita (una persona cara o un oggetto di grande importanza), o morire in difesa della comunità: aggiungere 5 Punti Pietas.

Tradire o danneggiare la comunità: sottrarre 5 Punti Pietas.

CONOSCENZA, SCIENZA

Qualsiasi tipo di Conoscenza o di Scienza

Ogni due punti posseduti in un'abilità generale di Conoscenza o Scienza: aggiungere 1 Punto Pietas.

Fare nuove scoperte scientifiche: aggiungere 1 Punto Pietas.

Distruggere una fonte di conoscenza: sottrarre 1 Punto.

CORAGGIO, AUTODETERMINAZIONE

Intraprendere una grande impresa (un'azione dall'esito incerto che richieda più avventure): aggiungere 2 Punti Pietas.

Resistenza di fronte alle avversità (in cui le forze sono palesemente a sfavore del soggetto): aggiungere 1 Punto Pietas

Codardia: sottrarre 2 Punti Pietas.

DESTINO, FATO

Aiutare il destino (come rivelato da oracoli o profezie): aggiungere 2 Punti Pietas se l'evento si compie grazie alle azioni del personaggio.

Opporsi al destino (come rivelato da oracoli o profezie): sottrarre 1 Punto Pietas.

ELEMENTI (TERRA, FUOCO, ACQUA, ARIA)

Compiere un'impresa grazie all'elemento venerato: aggiungere 2 Punti Pietas.

CAPITOLO 4: MAGIA DIVINA

Distruggere o corrompere un sito di rilievo per l'elemento venerato (es. caverne, montagne, fiumi, pire, edifici volanti): sottrarre **4** Punti Pietas.

EMOZIONI (Ambizione, Amore, Invidia, Odio...)

Tra i compiti basilari dei ministri vi è il diffondere un'emozione particolare.

Negare o sopprimere l'emozione venerata (ad esempio, per un seguace di un dio dell'amore impedire o intralciare la fuga di due amanti): sottrarre **1** Punto Pietas.

EQUILIBRIO, NEUTRALITÀ

Epporsi ad un grave squilibrio sull'asse Bene-Male o Legge-Caos: aggiungere **1** Punto Pietas.

Aggravare uno squilibrio: sottrarre **1** Punto Pietas.

EVENTO ATMOSFERICO

Compiere azioni importanti col favore degli agenti atmosferici venerati: aggiungere **1** Punto Pietas.

Evitare gli effetti atmosferici venerati (ad esempio un fedele del dio della pioggia che rimanga al riparo fino alla fine del temporale): sottrarre **1** Punto Pietas.

FERTILITÀ

Gli eventi religiosi importanti di culti legati alla Fertilità tendono ad essere riti orgiastici e sfrenati. I personaggi che partecipano a una tale celebrazione sono così spossati che devono riposare poi per un periodo tra due e quattro giorni.

FORTUNA

Affidarsi alla fortuna (deve trattarsi di un rischio notevole, come la propria vita): aggiungere **1** Punto Pietas.

GIUSTIZIA, LEGGE

I criminali contano come "Nemici della Fede", a meno che siano stati definiti tali a causa di leggi inique.

Consegnare alla giustizia un criminale: aggiungere **1** Punto.

Infrangere la legge: sottrarre **1** Punto Pietas.

Mentire o Tradire una causa: sottrarre **1** Punto Pietas.

GUARIGIONE

Attaccare un essere senziente con un'arma o un incantesimo che può lo uccidere: sottrarre **1** Punto Pietas.

Uccidere un essere vivente: sottrarre **4** Punti Pietas.

GUERRA, BATTAGLIA, COMBATTIMENTO

Scatenare una battaglia o Dare il primo colpo in uno scontro: aggiungere **1** Punto Pietas.

Abbandonare una battaglia per qualsiasi ragione: sottrarre **1** Punto Pietas.

INGANNO, SCHERZO, ASTUZIA

Portare a termine uno scherzo che pone in evidenza le debolezze di un forte o la stupidità di un potente: aggiungere **3** Punti Pietas.

LUCE

Per ogni mese in cui rimane circondato dalla luce anche durante la notte: **1** Punto Pietas

Vivere volontariamente in oscurità o in penombra per tutto il giorno: sottrarre **1** Punto Pietas.

MAGIA

Padroneggiare un livello di incantesimi: aggiungere **1** Punto.

Inventare un nuovo incantesimo: aggiungere **1** Punto Pietas.

Creare un nuovo oggetto magico: aggiungere **1** Punto Pietas.

Distruggere un oggetto o effetto magico permanente: sottrarre **1** Punto Pietas.

Distruggere un artefatto: sottrarre **10** Punti Pietas.

MALATTIE

Patire le sofferenze di una malattia senza lamentarsi: aggiungere **1** Punto Pietas per ogni settimana (max 4).

Diffondere una malattia: aggiungere **1** Punto Pietas ogni cento persone infettate.

Guarire una malattia: sottrarre **2** Punti Pietas.

MALE, MALVAGITÀ

Causare danni e sofferenze immotivati ai più deboli: aggiungere **1** Punto Pietas.

Aumentare il potere temporale della propria fede (soldati, fortificazioni, oggetti magici, influenze diplomatiche, ecc.): aggiungere **2** Punti Pietas.

Mostrare gentilezza o pietà: sottrarre **4** Punti Pietas.

MESSAGGERI

Portare un messaggio tra mille pericoli senza aspettarsi ricompensa: aggiungere **1** Punto Pietas.

Non consegnare un messaggio fondamentale per qualsivoglia motivo: sottrarre **2** Punti Pietas.

MORTE

Prestare assistenza al trapasso di un'altra persona. aggiungere **1** Punto Pietas.

Uccidere altri esseri: aggiungere **1** Punto Pietas ogni cento livelli/DV di creature uccise.

Salvare la vita di una persona (mediante incantesimi, cure o intervento in situazione di rischio mortale): sottrarre **3** Punti.

NATURA, ANIMALI, PIANTE

Aiutare un animale o branco, proteggere un'area naturale senza pretendere ricompensa: aggiungere **1** Punto Pietas.

Danneggiare volontariamente animali o piante: sottrarre **1** Punto Pietas.

OSCURITÀ', NOTTE, TENEBRE

Vivere volontariamente in oscurità o penombra per un mese: aggiungere **1** Punto Pietas.

Vivere volontariamente alla luce per oltre 8 ore al giorno: sottrarre **1** Punto Pietas.

PACE, CARITÀ', TOLLERANZA

Morire rifiutando di fare violenza conta come "Martirio".

Atti di violenza gratuita: sottrarre **3** Punti Pietas.

Incitare alla violenza: sottrarre **2** Punti alla Pietas.

PARTO, BAMBINI, MATERNITÀ'

Aiutare una madre o aver cura di un bimbo: aggiungere **1** Punto Pietas per ogni anno di cure.

Dare assistenza a una partoriente: aggiungere **3** Punti Pietas.

Danneggiare una madre o un fanciullo: sottrarre **5** Punti.

PROTEZIONE, GUARDIANI

Morire in difesa di un oggetto o di una persona posta sotto protezione conta come "Martirio".

Tradire la fiducia: sottrarre **2** Punti Pietas.

RAZZA SPECIFICA

I nemici della razza contano come "Nemici della fede".

TEMPO, STORIA

Raccogliere e conservare cimeli che testimoniano il passato: aggiungere **1** Punto.

Distruggere cimeli del passato: sottrarre **1** Punto.

Nascondere il passare del tempo (es. usando cosmetici per mascherare le rughe): sottrarre **1** Punto Pietas.

Accelerare o ritardare il tempo artificialmente (con incantesimi o pozioni di longevità): sottrarre **2** Punti.

VIAGGIO, AVVENTURA

Passare oltre un anno lontani da casa impegnati in un viaggio o in un'avventura: aggiungere 1 Punto Pietas.

Vivere senza fissa dimora permanentemente: aggiungere 2 Punti Pietas.

Non partecipare ad avventure o non allontanarsi da casa almeno una volta ogni stagione: sottrarre 1 Punto Pietas.

VITTORIA, CONQUISTA

Guidare un gruppo in una conquista militare: aggiungere 1 Punto Pietas.

Causare una sconfitta militare a causa delle proprie decisioni o azioni: sottrarre 1 Punto Pietas.

CONVERSIONE

Quando a causa di valutazioni errate, eventi sfortunati o una volontaria condotta disdicevole, un fedele si ritrova senza Punti Pietas o con qualche maledizione divina sulle spalle, è legittimo pensare di avere scelto la fede sbagliata e domandarsi se non sarebbe più a suo agio seguendo una Fede più congeniale al suo stile di vita. In tali circostanze molti personaggi possono decidere di convertirsi ad una nuova Fede che sia più in sintonia con le proprie convinzioni.

Il personaggio deve trovare un chierico (o, a discrezione del DM, un luogo sacro) del nuovo culto e chiedere umilmente alla divinità o al sacerdote, tramite preghiere, digiuni, veglie e donazioni, l'ammissione all'interno della cerchia dei propri fedeli. Tale richiesta viene di solito accolta, poiché la maggior parte degli Immortali è sempre alla ricerca di nuovi seguaci. Il personaggio perde il 5% dei PE totali poiché rinnega parte delle proprie esperienze passate, nonché tutti i Punti Pietas precedenti e ogni potere da essi derivante, così come le abilità specifiche della vecchia fede, e ottiene in cambio 1 Punto Pietas nel nuovo e la cancellazione di qualsiasi maledizione derivante dalla sua scarsa Pietas.

Se la nuova Fede non ammette la classe del personaggio (ad esempio, un Paladino che si converte ad un culto malvagio), il personaggio deve modificare il proprio allineamento o la propria classe di conseguenza (un Paladino diventa un Guerriero o un Vendicatore, ad esempio) e perde il 10% dei propri Punti Esperienza anziché solamente 5%.

SCETTICISMO

I giocatori che non desiderano partecipare al sistema della Pietas sono considerati Scettici (rifiutano la divinità), ovvero personaggi che hanno la forza di volontà o lo spirito ribelle necessari a negare il potere di una divinità o di una filosofia religiosa. Per ovvie ragioni uno scettico non potrà mai divenire ministro della fede o seguace di un culto.

Gli scettici non ottengono né perdono Punti Pietas, ma la forza del non credere propria di uno scettico è tale che ogni incantesimo clericale di tipo benefico ha sempre una probabilità del 50% di fallire se usato a favore di uno scettico. La divinità non ha interesse a favorire un individuo che rifiuta la sua autorità, e qualsiasi tentativo di aiutarlo dopo il primo rifiuto fallirà automaticamente per il resto della giornata.

INTERVENTO DIVINO

Se il DM lo consente, i personaggi hanno la possibilità di ottenere un intervento divino facendo direttamente appello alla loro Fede; ovviamente, anche i PNG e i nemici possono chiedere l'intervento divino. Gli Immortali non amano essere chiamate in causa di frequente, quindi tali appelli costano al personaggio 1d10 Punti Pietas, sia che vengano accolti o meno. Il fedele deve pregare concentrandosi mentre effettua la richiesta e si tira 1d20, aggiungendo i PP posseduti. Se il risultato è uguale o superiore a 40, l'appello viene ascoltato e il

personaggio ottiene l'intervento divino. L'aiuto sarà utile, ma limitato al minimo necessario a risolvere il problema contingente. Ad esempio un gruppo di nemici potrebbe essere distratto permettendo al personaggio di vincere un'Iniziativa determinante, un dardo avvelenato potrebbe essere meno efficace del normale (garantendo un bonus al TS o effetti più blandi), il personaggio potrebbe notare un passaggio segreto fondamentale o una trappola mortale che aveva mancato di individuare in precedenza, e così via.

NOTA SUGLI INCANTESIMI

Ai fini di quanto segue, ogni trasgressione ("peccato") che causa la perdita di 4 o più Punti Pietas vale come "Peccato Grave", mentre i peccati che causano una perdita di Pietas inferiore a 4 sono considerati un "Peccato Veniale".

Incantesimi necromantici: qualunque personaggio Buono perde 1 Punto Pietas per livello dell'incantesimo negromantico ad ogni utilizzo.

Comando: se il soggetto accetta ed esegue con successo il comando imposto, gli verrà perdonato un Peccato Grave, e la risultante perdita di punti Pietas sarà annullata, mentre un'eventuale maledizione divina può ora essere negata da incantesimo di *liberazione* o *scaccia maledizioni*.

Comunione divina: può essere utilizzata per determinare possibili perdite e guadagni di Pietas per azioni previste, o per scoprire un modo per raggiungere un obiettivo minimizzando i rischi alla Pietas (ad esempio, "Non uccidere la guardia: offrile invece un lavoro").

Desiderio: può essere usato per eliminare gli effetti sulla Pietas di un Peccato Grave, per ottenere 1 Punto Pietas, o per annullare gli effetti di una maledizione divina per 1d6 ore.

Dissolvi Magie: gli effetti di una maledizione divina non possono essere annullati con questo incantesimo.

Liberazione: se il personaggio è veramente pentito (a discrezione del DM), questo incantesimo farà riguadagnare i Punti Pietas perduti e annullerà una maledizione divina dovuta a un Peccato Veniale. Le trasgressioni gravi possono essere perdonate per mezzo di questo incantesimo solo ed esclusivamente in seguito all'adempimento di un *comando*.

Oracolo: può essere utilizzato per chiedere consigli spirituali, che conterranno indizi riguardo al modo migliore di evitare perdite di Pietas in base ai piani elaborati dal personaggio.

Protezione dal male: respinge anche seguaci di una Fede malvagia di rango 3 o superiore.

Reincarnazione: se il personaggio è morto sotto il peso di una maledizione divina non perdonata, la sua nuova incarnazione sarà la meno desiderabile (un coboldo se era un elfo, un cervo se era un cacciatore, ecc.) e può continuare a soffrire della stessa maledizione (a discrezione del DM). Una persona con rango 2 o superiore può tirare due volte sulla tabella di reincarnazione utilizzata e usare il risultato più soddisfacente.

Resurrezione/Resurrezione integrale: se il personaggio è morto sotto il peso di una maledizione divina non perdonata, ha il 50% di probabilità di essere riportato in vita; in caso di esito negativo, l'unica possibilità di appello è tramite un desiderio o una qualche impresa che possa lavare la macchia sull'anima del defunto agli occhi della divinità.

Scaccia maledizioni: annulla una maledizione divina solo in seguito alla conversione del personaggio al nuovo culto.

Scopri pericolo: può rilevare anche un pericolo spirituale, ovvero se una data azione possa portare alla perdita di Pietas.

Vista rivelante: l'incantesimo rivela anche il rango di Pietas del personaggio esaminato, e l'allineamento morale della Fede del soggetto.

Resurrezioni (Regola Opzionale)

Gli incantesimi di resurrezione e di animazione dei morti interferiscono con l'autorità divina proprio nella sfera di competenza più alta, ovvero quella della sovranità sulle anime dei trapassati. I chierici che venerano immortali patroni della necromanzia e della distruzione non si fanno scrupoli ad animare i morti e usare le loro anime per la causa dell'Entropia, né a risorgere i caduti in battaglia per portare ulteriore morte e distruzione. Buona parte dei sacerdoti restanti invece crede che sia compito degli Immortali giudicare le creature trapassate in base alle loro azioni e ai loro principi e decidere della sorte delle loro anime nell'Oltretomba.

I chierici Legali o Buoni sono rispettosi del potere delle divinità e di solito aspettano un responso da parte dell'immortale prima di riportare in vita i morti, dando tempo alle divinità di giudicare l'anima del defunto e di decidere della sua sorte. Essi credono che se l'anima viene spedita nel paradiso o nell'inferno della divinità venerata dal defunto, questi non potrà più essere riportato in vita, e quindi qualsiasi tentativo fallirà automaticamente, in quanto gli dei non concederanno il potere per trasgredire a una loro decisione. Se invece l'anima viene giudicata impreparata ad accedere alla pace eterna o meritevole di redenzione, allora l'immortale acconsentirà a riportare in vita il defunto, per dargli una nuova possibilità di realizzare il proprio destino.

Indipendentemente dalla filosofia religiosa seguita, tutti i chierici hanno comunque una regola condivisa: è sempre concesso tentare di risorgere un fedele dello stesso culto, ma prima di riportare in vita chi appartiene ad una diversa religione occorre valutare attentamente il caso, dato che di norma un immortale non permette a seguaci di altre divinità di richiamare le anime dei suoi fedeli. Sarebbe considerato un grave sgarbo nonché un tentativo di intronarsi nella valutazione di una divinità, e questo potrebbe non solo inficiare il tentativo di resurrezione, ma soprattutto portare ad una rappresaglia da parte di servi dell'immortale contro il chierico. Per questo prima di tentare la resurrezione di chi appartiene ad un altro culto, qualsiasi sacerdote domanda il permesso al proprio patrono tramite un *oracolo*, e procede solo in caso di responso favorevole (spesso accade quando i due immortali sono alleati, come tra Ixion e Valerias, Ilsundal e Ordana, Asterius e Koryis, e così via). Naturalmente i sacerdoti di divinità caotiche e devote alla pratica della necromanzia non hanno tutti questi scrupoli, ma in questi casi è più probabile che il cadavere venga animato come servo non-morto piuttosto che riportato in vita.

La probabilità che l'anima di un fedele possa risorgere si basa sul concetto che quanto più potente è divenuta in vita una persona, tanto più sarà probabile che abbia compiuto il suo destino agli occhi della divinità, guadagnandosi la permanenza nell'aldilà. A meno che il DM non decida arbitrariamente, può usare la seguente formula tirando 1d100 per capire se la resurrezione riesce:

$$100 - \text{età}^* - \text{livello} = \% \text{ di riuscita della resurrezione}$$

* Nota: l'età dovrebbe essere espressa in "centesimi" in base all'età max raggiungibile dalla razza del defunto (es. per un umano che arriva a 100 anni vale la stessa età della morte, ma per un nano con max 300 anni si divide l'età raggiunta per 3 per capire quanto ha vissuto rispetto al suo massimo razziale.

Eventuali modificatori da considerare:

- +5% se dello stesso allineamento del chierico (L, N, C);
- +10% se allineamento identico alla divinità del chierico;
- -10% se allineamento opposto alla divinità del chierico;
- -50% se devoto a una divinità nemica del chierico.

Se il tentativo fallisce non è più possibile ritentare di far risorgere il defunto, poiché ciò significa che l'anima ha già

trovato la pace (o la dannazione) eterna.

Il vero problema riguarda i defunti che non venerano alcun immortale, ovvero gli agnostici. Stando alle credenze della maggioranza dei sacerdoti e dei filosofi planari, una volta morti essi entrano in un luogo di nebbie conosciuto come Limbo, e non sono soggetti al giudizio immortale, ma condannati ad errare in questa terra, evitando che la propria anima venga divorata da spiriti e demoni che governano su questo piano. È quindi possibile resuscitarli anche subito dopo il trapasso, ma il sacerdote deve avere un valido motivo (personale o superiore) per farlo, in quanto si tratta di elargire il dono più prezioso che un immortale possa fare (quello della vita) a un individuo che non ha fede nella divinità che compie il miracolo. È comunque più probabile che un chierico sia propenso a risorgere un agnostico piuttosto che un seguace di un altro immortale, dato che il primo potrà essere più facilmente convertito dopo l'esperienza drammatica del Limbo, mentre il secondo potrebbe essere favorevole alla conversione solo nel caso fosse stato mandato nell'inferno della sua divinità e volesse assolutamente evitare di tornarci (ma in tal caso bisognerebbe domandarsi se un individuo degno della punizione eterna debba essere risorto).

Chiunque tenti di richiamare un'anima dal Limbo con l'incantesimo di *resurrezione* rischia di attirare lo spirito di qualche altra entità che dimora in quel piano, mentre con *resurrezione integrale* o *desiderio* non si corre questo pericolo. In generale, più tempo passa dal momento della morte, e più è difficile che il defunto sia sopravvissuto alle legioni di spiriti e demoni che infestano il Limbo, specie se si tratta di un personaggio di basso livello. La probabilità che il vero possessore del corpo torni dal Limbo è la seguente (tale percentuale dovrebbe sempre restare segreta ai giocatori, in modo da indurli a riflettere a lungo prima di tentare questa strada):

$$50 + \text{livello del personaggio} - \text{nr giorni dalla morte} = \text{probabilità \% che l'anima originale ritorni dal Limbo (minimo sempre 1\%)}$$

Esempio: Vanglar il Furioso, Guerriero di 15°, ha sempre sbeffeggiato le divinità e i loro rappresentanti. Al momento della morte, entra nel Limbo e deve cercare di sopravvivere. Se un suo amico lo volesse resuscitare dopo 20 giorni dalla morte, la probabilità che la sua anima torni nel corpo sarà: $(50+15)-20 = 45\%$. Dopo due mesi e mezzo sarebbe quasi impossibile far tornare indietro Vanglar (1%), e ogni tentativo porterebbe probabilmente lo spirito di una creatura caotica a dimorare nel corpo del guerriero, spacciandosi per lui.

Nel caso un diverso spirito entri nel corpo di un risorto, il DM può decidere arbitrariamente o scegliere casualmente ciò che avverrà tirando 1d20 sulla seguente tabella:

Tab. 4.7 – Esito della resurrezione fallita di un agnostico

- 1-5:** Cadavere rianimato come zombi da 1d4 DV
- 6-9:** Cadavere rianimato come ghoul da 1d4+2 DV
- 10-12:** Cadavere rianimato come spettro da 1d4+4 DV
- 13-14:** Cadavere rianimato come vampiro da 1d4+6 DV
- 15-19:** Cadavere torna in vita posseduto dall'anima di una persona malvagia morta diverso tempo prima
- 20:** Cadavere torna in vita posseduto dall'anima di un demone dell'Entropia o di uno spirito maligno

Le azioni dell'anima risorta dipenderanno dagli obiettivi che aveva in vita: essa cercherà di non rivelare la sua vera natura a chi l'ha risorta (tranne quando sia ovvia, come nel caso dei non-morti), fino a che non sarà in grado di eliminare potenziali nemici e ottenere piena libertà d'azione.

Capitolo 5. INCANTESIMI DIVINI

Lista degli Incantesimi Divini

Di seguito compaiono le liste rivedute degli incantesimi comuni per Chierici, Druidi e Sciamani, sulla base delle regole presentate nella *Rules Cyclopedic*. La lista comprende ora anche incantesimi completamente nuovi, aggiunti per emulare effetti simili a quelli degli oggetti magici comuni descritti nei vari set di regole BECMI. Inoltre, si è scelto di cambiare di livello alcuni incantesimi, sia per ragioni pratiche (*cura ferite gravi* in particolare, è diventato un incantesimo di 3° livello, per alternare con intervallo regolare gli incantesimi di cura ferite al 1°, al 3° e al 5°, mentre *resistenza al freddo* e *resistenza al fuoco*, di eguale potenza, sono stati accumulati nell'incantesimo di 2° *resistenza agli elementi*, così come *creare cibo* e *creare acqua* sono stati unificati in un solo incantesimo di 5°), sia in base agli omonimi incantesimi arcani (*cerchio di protezione dal male* è diventato di 3° anziché 4° livello). Infine, alcuni incantesimi particolarmente legati alla natura (*lingua animale*, *crecita animale*, *bastoni in serpenti* e *sciame d'insetti*) sono stati relegati alla tabella esclusiva dei druidi e non sono più accessibili ai chierici.

L'uso degli incantesimi riveduti in qualsiasi campagna è soggetto alla previa approvazione del DM, ma si coglie l'occasione per ricordare che le sono state studiate per bilanciare quelle magie che normalmente risultano o troppo potenti o troppo modeste per il livello a cui sono attribuite.

Gli incantesimi qui riportati sono divisi per livello di potere di appartenenza, e per ciascuno sono elencati in ordine alfabetico. La legenda sottostante aiuterà il lettore a comprendere meglio le diciture riportate per ciascun incantesimo.

Legenda

NOME DELL'INCANTESIMO

Divinità: l'immortale (o gli immortali) che concede questo incantesimo ai suoi sacerdoti specialisti.

Sostituisce: magia concessa dalla divinità che prende il posto dell'incantesimo clericale comune qui menzionato e non accessibile ai sacerdoti specialisti delle divinità summenzionate.

Raggio: la distanza dall'incantatore entro cui la magia manifesta i suoi effetti (il raggio entro cui deve trovarsi l'area d'effetto). Nel caso il raggio sia a "Tocco", l'incantatore deve effettuare un attacco di contatto, ovvero un Tiro per Colpire a mani nude, ma la CA della vittima si calcola senza considerare l'armatura né lo scudo, solo bonus derivanti da Destrezza, magia, abilità generali e maestrie nelle armi.

Area d'effetto: la zona in cui si manifesta o quanti soggetti può influenzare la magia. Quando questo paragrafo riporta la dicitura "solo l'incantatore", l'effetto è personale (agisce solo sull'incantatore e su nessun altro).

Durata: il lasso di tempo in cui l'effetto dell'incantesimo resta attivo. Nel caso sia istantaneo, i suoi effetti si manifestano solo nel round d'attivazione; se permanente, gli effetti permangono perennemente (o fino a che non vengono rimossi nel modo appropriato specificato); se a concentrazione, la magia dura finché l'incantatore resta concentrato su di essa senza far altro che camminare e parlare (la concentrazione può essere mantenuta per 1 turno ogni 3 punti Saggezza, poi è necessario riposare la mente per metà del tempo prima di concentrarsi nuovamente così a lungo su un incantesimo).

Segue descrizione approfondita degli effetti della magia.

* Incantesimi inversi: le magie asteriscate possiedono sempre un effetto inverso spiegato nella descrizione dell'incantesimo.

Nota sugli incantesimi revisionati

Di seguito vengono elencati per ciascun livello gli incantesimi revisionati in questa edizione del Tomo, indicando ciò che è stato modificato o eliminato rispetto all'edizione precedente (es. raggio, durata, effetto, area, ecc.).

Versione 3.54 del 31/10/21

1° livello

Affascinare animali (cancellato)
 Aiuto divino (effetto)
 Armatura d'ossa (effetto) ← spostato dal 2°
 Armatura sacra (effetto)
 Bacche benefiche (effetto)
 Blocca animali (area) ← spostato dal 3°
 Fuoco fatuo (effetto)
 → *Glifo rinvigorente* (ora *Rinvigorente* spostato al 3°)
 Individuare veleni (raggio, durata, effetto)
 Lancia di spine (raggio, durata, effetto)
 Localizzare l'acqua (raggio, durata, effetto)
 Predire il tempo (durata, effetto)
 Protezione dal male (effetto)
 Richiamo della mandria (raggio, effetto) ← spostato dal 2°
 Scaccia paura / Terrorizzare (durata, effetto)
 Scopri pericolo (raggio, durata, effetto)
 Slancio offensivo (unito ad Aiuto divino 1°)
 Status vitale (raggio, area)
 Tocco paralizzante (durata, effetto)
 Trance (unito ad Astrazione dello spirito 2°)
 Trappola d'ombra (durata)

2° livello

Arco di fuoco (effetto) ← spostato dal 3°
 Arma magica (effetto) ← spostato dal 3°
 Arma sacra (ora *Arma divina* 2°)
 → Armatura d'ossa (spostato al 1°)
 Astrazione dello spirito (effetto)
 Aura scintillante (ora *Aura spirituale* 2°)
 Bacio di Valerias (cancellato)
 Blocca persone / Libera persone (effetto)
 Colori di caccia (effetto)
 Crea fuoco* (durata)
 Cura stordimento / Causa stordimento (raggio, durata)
 Evoca alleato animale (raggio, durata, effetto)
 Evoca totem (durata, effetto) ← spostato dal 3°
 Fiamma liquida (raggio, durata)
 Folata di vento (effetto)
 Furia (effetto)
 Individuare il male (effetto)
 Invisibilità agli spiriti (unito ad *Aura spirituale* 2°)
Marcire (ora inverso di Rinnovare 2°)
 Oscurare (durata, area, effetto)
 Passo sicuro (effetto)
 Porta d'ombra (effetto)
 Potere curativo (effetto)
 Resistenza al veleno (durata)
 → Richiamo della mandria (spostato al 1°)
 Scalda metalli (effetto)
 → Scambio di incantesimi (spostato al 3°)
 Scudo della fede (effetto)
 Torci legno (effetto)
 → Zuppa miracolosa (spostato al 3°)

3° livello

→ Arco di fuoco (spostato al 2°)
 → Arma magica (spostato al 2°)
 Autorità (cancellato)
 Barriera magnetica (effetto)
 → Blocca animali (spostato al 1°)
 → Blocca spiriti * (spostato al 4°)
 Bufera di neve (raggio, durata, effetto)
 Cerchio di protezione dal male (effetto)
Cerchio taumaturgico (cancellato)

CAPITOLO 4: INCANTESIMI DIVINI

Colori di guerra (effetto)
Comunicazione (nuovo)
Consacrare / Dissacrare (effetto)
Crescita animale * (effetto)
Evoca spiriti animali (nuovo)
→ Evoca totem (spostato al 2°)
Evocare fulmini (raggio, area, effetto)
Evoca vortici (effetto, ora **Evocare turbini** 3°)
Fondersi con la pietra (durata, effetto)
Furtività (durata, effetto)
Glifo di interdizione (durata, effetto)
Libera persone (effetto)
Luce perenne * (effetto)
Mano di Atzanteotl (cancellato)
Manto d'ombra ← spostato dal 4°
Pugno di Thor (effetto)
Richiamo animale (cancellato)
Rinvigorimento (durata) ← spostato dal 1°
Scambio di incantesimi (raggio, effetto) ← spostato dal 2°
Sete di sangue (area, effetto)
Talento dei ladri / Lamento dei ladri (cancellato)
Tetro mietitore (effetto)
Zuppa miracolosa ← spostato dal 2°

4° livello

Abilità eccezionale (durata, effetto)
Animazione dei morti (durata, effetto)
Arco del tuono (cancellato)
Arma incantata (cancellato)
Attesa fiduciosa (durata, effetto) ← spostato dal 5°
Bacio della notte (effetto)
Barriera naturale (durata, area, effetto)
Blocca spiriti * ← spostato dal 3°
Camminare nella lava (cancellato)
Cerchio mistico (effetto)
Crea veleno (effetto)
Difesa invincibile (raggio, durata, area, effetto)
Divinazione (effetto)
→ **Evoca licantropi** (ora **Creare licantropi** 5°)
Evoca shikigami (nuovo)
Evoca spiriti minori (cancellato e unito a Evoca spiriti animali)
Fauci della terra (area, effetto)
Fato (unito a Divinazione)
Flagello del male (effetto)
Forma vegetale (durata, effetto)
Influenza sacrilega (effetto)
Licantropia (effetto)
→ Manto d'ombra (spostato al 3°)
→ Melodia di requiem (spostato al 5°)
Parola di guarigione / devastazione (nuovo)
Porta vegetale (unito a Forma vegetale)
Protezione vitale (area d'effetto)
Raffica di vento (effetto)
Richiamo dello spirito (nuovo)
Sacro soffio (effetto)
Scaccia licantropi (cancellato)

5° livello

→ Attesa fiduciosa (spostato al 4°)
Aura draconica (effetto)
Cancello di fuoco (area, effetto)
Catturare l'anima (unito a Trappola spirituale 6°)
Cerchio di guarigione / devastazione (cancellato)
Cerchio miracoloso (nuovo)
Colpo devastante (effetto)
Comando / **Liberazione** (effetto)
Comunione col Grande Spirito (unito a Comunione divina 5°)
Comunione con la natura (effetto)
Creare acqua e cibo (effetto)
Creare animali normali (cancellato)
Creare licantropi (durata, effetto) ← spostato dal 4°
Creare mostri normali (ora **Creare mostri comuni** - effetto)
Creare zombi di ghiaccio (unito a Creare zombi superiori 5°)
Creare zombi famelici (unito a Creare zombi superiori 5°)
Creare zombi superiori (nuovo)
Cura elementale (cancellato)
Cura ferite critiche (effetto)
Distruzione del male (effetto)

Evoca teschio cornuto (ora **Creare teschio cornuto** 5°)
Favore di Atruaghin (raggio, area, effetto)
Forza del campione (durata, effetto)
Infliggi ferite critiche (effetto)
Legame spirituale (effetto)
Melodia di requiem (effetto) ← spostato dal 4°
Perdono (ora **Liberazione** 5°)
Potere dell'arcobaleno (cancellato)
Resistenza alla magia (effetto)
→ Riposo eterno (spostato al 6°)
Scudo del drago (durata)
Sigillo di guardia (cancellato)
Sigillo sacro (nuovo)
Smuovi pietra (unito a Smuovi elemento 6°)
Strali entropici (area, effetto)
Vista rivelante (effetto)
Zona di putrefazione (cancellato)

6° livello

Albero guardiano (cancellato)
Assedio dei rampicanti (durata, effetto)
Aura di imprevedibilità (raggio, area, effetto)
Avvento degli eroi (raggio, durata, area, effetto)
Banchetto divino (raggio, effetto)
Controllare i venti (durata, area, effetto)
Evoca alleato non-morto (nuovo)
Evoca spiriti maggiori (cancellato e unito a Evoca spiriti animali)
Evoca spirito protettore (nuovo)
→ Evocazione / Esilio (spostato al 7°)
Guardiano primordiale (effetto)
Guarire / Ferire (effetto)
Guscio entropico (effetto)
Individuare la corretta via (effetto)
Lamento (ora Lamento straziante)
Martello di Thor (durata, effetto)
Orda scheletrica (nuovo)
Parola del ritorno (raggio, effetto)
Piaga dei non-morti (cancellata)
→ Proibizione (spostato al 7°)
Repulsione (nuovo)
Rigenerazione / Avvizzimento (effetto)
Riposo eterno ← spostato dal 5°
Ristorazione / Sottrai vita (effetto)
Smuovi elemento (nuovo)
Smuovi legno (unito a Smuovi elemento 6°)
Trappola spiritica (ora Trappola spirituale 6°)
Trasporto via piante (ora **Trasporto naturale**, area, effetto)
Vessillo incantato (durata, effetto)

7° livello

Barriera respingi incantesimi (ora Respingi incantesimi 7°)
Desiderio (effetto)
Distruzione (cancellato)
Esplosione solare (durata, area, effetto)
Evocazione / Esilio (effetto) ← spostato dal 6°
Forma spiritica (nuovo)
Fortuna (durata)
Furia marina (effetto)
Interdizione ai viventi / non-morti (cancellato)
Interdizione della tomba (area, effetto)
Ira divina (raggio)
Legame arboreo (ora Legame vitale 7°)
Metamorfosi demoniaca (durata)
Molteplicità necromantica (nuovo)
Morsa della terra (cancellato)
Morte strisciante (effetto)
Parola sacra (effetto)
Pietra del sole (effetto)
Proibizione (area, effetto) ← spostato dal 6°
Semi miracolosi (area, durata, effetto)
Sentiero dell'arcobaleno (cancellato)
Sfera di sicurezza (durata, effetto)
Smuovi metallo (unito a Smuovi elemento 6°)
Sopravvivenza (effetto)
Tempesta spirituale (area d'effetto)
Terremoto (effetto)
Transizione necromantica (nuovo)
Trasmutazione naturale (effetto)

TAB. 5.1 – INCANTESIMI CLERICALI COMUNI

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aiuto divino	Apnea	Cerchio di protezione dal male	Abilità eccezionale	Cerchio miracoloso	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Armatura sacra	Arma divina	Consacrare*	Animazione dei morti	Comando*	Avvento degli eroi	Desiderio
Aura sacra	Benedizione*	Cura cecità/sordità*	Cerchio mistico	Comunione divina	Banchetto divino	Energia purificatrice
Blocca animali*	Blocca persone*	Cura ferite gravi*	Cura programmata	Creare acqua e cibo	Barriera*	Evocazione*
Cura ferite leggere*	Cura stordimento*	Cura malattie*	Divinazione	Creare mostri comuni	Conversare*	Fortuna
Individuare il magico	Individuare il male	Dissolvi magie	Immunità agli elementi	Cura ferite critiche*	Giusto potere	Ira divina
Luce magica*	Individuare l'allineamento*	Forza di volontà	Immunità agli incantesimi	Cura mentale*	Guarigione*	Parola sacra
Parola del comando	Passo sicuro	Glifo di interdizione	Libertà di movimento	Distruzione del male	Individuare la corretta via	Proibizione
Protezione dal male	Resistenza agli elementi	Incantesimo del colpire*	Neutralizza veleno*	Forza del campione	Lamento straziante	Resurrezione integrale*
Purificare cibi e acqua	Resistenza al veleno	Luce perenne*	Paralisi	Resistenza alla magia	Parola del ritorno	Soffio vitale*
Rivela bugie	Rinnovare*	Oracolo	Parola di guarigione*	Resurrezione*	Potere sacro	Sopravvivenza
Santuario	Scopri trappole	Parlare coi morti	Protezione vitale	Sigillo sacro	Repulsione	Stregoneria
Scaccia paura*	Scudo della fede	Riposo inviolato	Raggio divino	Vista rivelante	Rigenerazione*	Terremoto
Tocco paralizzante	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Resistenza alle ferite	Zona purificata	Ristorazione*	Viaggiare

TAB. 5.2 – INCANTESIMI DRUIDICI

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Aura sacra	Apnea	Barriera magnetica	Barriera naturale	Comando*	Assedio dei rampicanti	Armonia universale
Bacche benefiche	Arma magica	Bufer di neve	Bastoni in serpenti*	Comunione con la natura	Barriera*	Controllo tempo atmosferico
Blocca animali*	Blocca persone*	Consacrare*	Evoca alleato mostruoso	Comunione divina	Charme piante	Desiderio
Cura ferite leggere*	Charme animali	Controllo della temperatura	Fauci della terra	Creare acqua e cibo	Guardiano primordiale	Energia purificatrice
Fuoco fatuo	Crea fuoco*	Crescita animale*	Forma vegetale	Creare mostri comuni	Guarigione*	Esplosione solare
Guardiano naturale	Evoca alleato animale	Cura ferite gravi*	Immunità agli elementi	Cura ferite critiche*	Individuare la corretta via	Legame vitale
Individuare il magico	Folata di vento	Cura malattie*	Manipolazione vegetale	Dissoluzione*	Parola del ritorno	Metamorfofi arborea
Intralcicare	Lingua animale	Dissolvi magie	Muro di spine	Distuggere metalli	Reincarnazione	Morsa vegetale
Lancia di spine	Oscurare*	<i>Evocare fulmini</i>	Neutralizza veleno*	Evoca elementali	Repulsione	Morte strisciante
Localizzare specie	Raggio di sole*	Forza di volontà	Paralisi	Resistenza alla magia	Rigenerazione*	Semi miracolosi
Luminosità	Resistenza agli elementi	Metamorfofi animale	<i>Passa pianta</i>	Scarica di fulmini	Ristorazione*	Sopravvivenza
<i>Predire il tempo</i>	Scalda metalli	Parlare con le piante	Protezione vitale	Sciame d'insetti	Smuovi elemento	Stregoneria
Purificare cibi e acqua	Silenzio	Pelle di legno	Raffica di vento	Stagioni della vita	Spine laceranti	Terremoto
Scopri pericolo	Stretta rocciosa	Protezione dal veleno	Respingi fulmini	Vista rivelante	Trasformazione	Trasmutazione naturale
Servo animale	Torci legno	Zuppa miracolosa	Strali elementali	Zona purificata	Trasporto naturale	Viaggiare

incantesimi in italico: l'incantesimo possiede versioni alternative a quella comune (v. nota al termine della descrizione).

TAB. 5.3 – INCANTESIMI SCIAMANICI

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	6° livello	7° livello
Amicizia	Arma magica	Cerchio di protezione dal male	Abilità eccezionale	Comando*	Animare oggetti	Benevolenza divina*
Cura ferite leggere*	Astrazione dello spirito	Consacrare*	Barriera naturale	Comunione con la natura	Barriera*	Controllo tempo atmosferico
Individuare il magico	Aura spirituale	Controllo della temperatura	Blocca spiriti*	Comunione divina	Comando degli spiriti	Desiderio
Individuare veleni	Benedizione*	Cura cecità/sordità*	Cerchio mistico	Confusione mentale*	Controllare i venti	Energia purificatrice
Localizzare specie	Blocca persone*	Cura ferite gravi*	Divinazione	Creare acqua e cibo	Conversare*	Forma spiritica
Luce magica*	Charme animali	Cura malattie*	Evoca shikigami	Cura ferite critiche*	Evoca spirito protettore	Fortuna
Nascondere tracce	Crea fuoco*	Dissolvi magie	Fauci della terra	Cura mentale*	Giusto potere	Morte strisciante
Parola del comando	Evoca alleato animale	Evocare fulmini	Immunità agli elementi	Dissoluzione*	Guarigione*	Parola sacra
Predire il tempo	Folata di vento	Evoca spiriti animali	Libertà di movimento	Distruzione del male	Individuare la corretta via	Respingi incantesimi
Protezione dal male	Lingua animale	Furtività	Neutralizza veleno*	Fortezza di spirito*	Lamento straziante	Semi miracolosi
Purificare cibi e acqua	Oscurare*	Metamorfosi animale	Protezione vitale	Resistenza alla magia	Parola del ritorno	Sopravvivenza
Richiamo della mandria	Resistenza agli elementi	Oracolo	Raffica di vento	Spada di fuoco	Repulsione	Stregoneria
Santuario	Rinnovare*	Parlare coi morti	Resistenza alle ferite	Tormenta gelida	Rigenerazione*	Tempesta spirituale
Scaccia paura*	Rivela maledizioni	Protezione dal veleno	Richiamo dello spirito	Viaggio dello spirito	Ristorazione*	Terremoto
Scopri pericolo	Silenzio	Scaccia maledizioni*	Vigore	Vista rivelante	Trappola spirituale	Viaggiare

Primo Livello

AIUTO DIVINO

Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 2 turni

Concede l'aiuto della divinità in una delle forme sotto descritte; gli effetti non sono cumulabili in alcun modo.

Potenza divina: il beneficiario ottiene un bonus di +1 ai TxC e causa 1 danno aggiuntivo a tutti i suoi attacchi.

Resistenza divina: il beneficiario ottiene 8 PF extra temporanei, con cui può persino superare il suo valore massimo di Punti Ferita. I PF in eccedenza svaniscono non appena l'individuo viene ferito o se vengono dissolti magicamente prima del termine dell'effetto.

Nessuno dei due effetti non può essere reso permanente.

ALTERARE SCRITTI

Divinità: Pflarr, Ssu-Ma
Sostituisce: *Tocco paralizzante*
Raggio: tocco
Area d'effetto: un testo scritto non magico
Durata: 1 giorno per livello

Altera uno scritto non magico modificando una pagina o 200 parole per livello in base al volere del chierico. La modifica riporta la grafia originale dello scritto o quella del chierico (a sua scelta) ed è indistinguibile ad un'analisi comune, mentre un'osservazione con mezzi magici rivela un'aura di trasmutazione. L'alterazione permane al massimo per un giorno per livello e svanisce se dissolta magicamente oppure se si verifica una condizione specificata dal chierico (ad esempio chi legge pronuncia una certa parola, o una certa persona tocca lo scritto, e così via), e in quel momento verrà ripristinato il testo originale.

AMICIZIA

Raggio: 0
Area d'effetto: esseri intelligenti entro un raggio di 18 mt
Durata: 1d6 ore

L'incantatore ottiene un bonus di +2 alle sue prove di Carisma e +4 al tiro Reazioni verso a tutti gli esseri intelligenti presenti entro 18 metri che interagiscono con lui in situazioni non violente. Chi è sotto l'effetto dell'*amicizia* è sempre disposto ad ascoltare le parole dell'incantatore, anche se ciò non assicura che il soggetto seguirà i suoi consigli. Al termine della magia l'ascendente del soggetto sulle vittime scomparirà senza che ciò comporti alcun risentimento da parte loro. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature con intelligenza di livello animale o inferiore.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ARMATURA D'OSSA

Divinità: tutte le divinità entropiche, Marwdyn
Sostituisce: *Armatura sacra*
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni

Il corpo del chierico viene rivestito da una corazza di ossa (con costole che proteggono il torso e gli arti, un teschio cavo come elmo e Punti Danno pari al doppio dei PF del chierico), che concede CA 5, VA 1 e spaventa qualsiasi nemico di livello uguale o inferiore, causando una penalità di -1 ai suoi TxC; se il sacerdote possiede già una corazza, essa assume l'aspetto dell'*armatura d'ossa* (usare le statistiche migliori), suscitando timore negli avversari fino al termine dell'effetto.

ARMATURA SACRA

Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 6 turni

Crea una corazza di energia col simbolo del culto di appartenenza che va a sovrapporsi ad eventuali armature indossate, portando la CA naturale del chierico a 5 o migliorandola di 1 punto se ha una CA superiore (senza modificare il VA), e concede un bonus di +2 ad un tipo di TS scelto dal chierico.

ARTIGLI DEL DEMONE

Divinità: tutte le divinità entropiche
Sostituisce: *Purificare cibi e acqua*
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno

Il beneficiario consenziente viene pervaso dall'energia entropica che rende bestiali le sue fattezze e fa crescere artigli affilati sulle mani con cui guadagna un attacco in mischia che causa 1d8 danni più eventuali bonus di Forza. La magia non concede attacchi aggiuntivi e gli artigli colpiscono come gli attacchi normali del soggetto, ma per ogni ferita subita la vittima è costretta ad effettuare un favorevole TS Corpo per non perdere l'Iniziativa nel round successivo.

ATTRIBUZIONE DEL TOTEM

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Mahmatti, Tahkati
Sostituisce: *Luminosità* (Atruaghin, Mahmatti), *Luce magica** (altri)
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: permanente

Determina lo spirito animale totemico associato a un soggetto secondo i principi del culto. Solitamente viene usato quando un adolescente deve entrare nell'età adulta e sui forestieri che vogliono essere accettati in una tribù. Il rituale prevede che l'incantatore entri in uno stato di profonda trance che dura un'ora, durante la quale invoca gli spiriti o gli dei affinché gli rivelino la vera natura del soggetto per il quale viene condotta la cerimonia e alla fine l'incantatore riceve una visione in cui la persona assume l'aspetto di un animale selvaggio, il suo animale totem. Se vuole il soggetto può nascondere il proprio totem al sacerdote in due modi: resistendo all'incantesimo (con un favorevole TS Magia) oppure interrompendo il rituale prima della fine.

Il DM può assegnare un totem con cognizione di causa, oppure usare questa tabella per un'assegnazione casuale che indica la specie animale tra cui può scegliere il totem, che non avrà alcun tipo di ripercussione sulla vita del soggetto:

Tab 5.4 – Tipi di Totem

d%	Tipo di Totem
01-13	Pesce
14-20	Aracnide
21-25	Crostaceo
26-30	Insetto
31-40	Anfibio
41-55	Rettile
56-70	Uccello
71-00	Mammifero

AURA SACRA

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: permanente

Conferisce un'aura di sacralità ad una creatura seguace del culto o ad un oggetto (peso max 1 kg), che svanisce solo se il bersaglio viene distrutto o colpito dall'incantesimo *dis-sacrare*; questo è l'unico incantesimo che un chierico può usare senza l'ausilio di un simbolo sacro. Il rituale di consacrazione dura 1 turno e richiede un'offerta in preziosi per un valore di 10 m.o.; in assenza di tesori da offrire alle divinità, il rituale consuma l'energia dell'incantatore (che perde permanentemente 100 PE). L'*aura sacra* è percepibile solo usando la magia (emana un'aura di trasmutazione) e viene usata di solito per incantare simboli sacri e creare acqua santa. Un'arma incantata con *aura sacra* ottiene un bonus permanente di +1 ai danni contro esseri di un certo allineamento (Legale o Caotico, Buono o Malvagio) scelto dal chierico, mentre un'icona, un alimento sacro o acqua santa causano 1d6 danni a ogni non-morto, demone o diavolo che li ingerisca o li maneggi (1d6 danni al round per icone/simboli sacri).

BACCHE BENEFICHE

Raggio: tocco

Area d'effetto: 2d4 bacche fresche

Durata: 1 giorno per livello

Dona ad ogni bacca incantata il potere di nutrire una creatura di taglia Media o inferiore come un pasto normale e di fargli recuperare 2 PF; ogni essere può assumere al massimo 2 bacche al giorno, mangiarne altre non darà alcun effetto. In altri habitat in cui le bacche non sono presenti, è possibile sfruttare l'incantesimo su alimenti diversi:

- Artico: qualsiasi pianta commestibile appena colta;
- Deserto: datteri e simili agrumi;
- Mare: alghe, vongole o simili frutti di mare;
- Sottosuolo: funghi, muschio e licheni.

BLOCCA ANIMALI*

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: fino a 2 animali

Durata: 3 turni

Blocca fino a 2 animali normali o giganti visibili all'incantatore, paralizzandone i centri nervosi. Ogni vittima può effettuare un TS Mente per resistere all'effetto; se la magia è usata contro un singolo essere, il TS riceve una penalità di -2. Una vittima paralizzata continua a udire e a vedere, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione (prova di Forza).

L'incantesimo inverso, *libera animali*, rimuove la paralisi magica, quella causata da veleno, effetti di rallentamento (es. *lentezza*) o impedimenti esterni (es. corde, catene, ragnatele) su al massimo 2 animali normali o giganti, ma non ha alcun effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati).

CERIMONIA

Divinità: Brindorhin, Coberham, Garal, Ilsundal, Kagyar, Lornasen, Mealiden, Nob Nar

Sostituisce: *Aura sacra*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Questo incantesimo viene usato dai semi-umani per officiare i riti più salienti. Una *cerimonia* può durare a 1 a 6 turni

(in base alla complessità del rituale) e lascia segni esteriori: alcuni sono visibili a chiunque, altri possono essere visti solo dai semi-umani, ma nessuno dei marchi si palesa con *individuare il magico*. Le cerimonie possibili sono le seguenti:

Adozione: trasferisce un semi-umano (in occasioni speciali un umano o un semi-umano di razza differente) da un clan a un altro. Gli appartenenti al clan riconoscono istintivamente un membro adottato e reagiscono positivamente (+2 Reazioni). Il chierico che officia la cerimonia deve essere almeno di 5° livello. Può anche servire per creare una nuova reliquia sacra, prendendo parte della reliquia originale.

Anatema: bandisce per sempre da qualsiasi clan un semi-umano che abbia agito deliberatamente contro le leggi della comunità e della sua specie. Il rito può essere celebrato solo dal capo del clan a cui appartiene il traditore, aiutato dal Custode. Il semi-umano maledetto acquista un marchio visibile solo agli occhi dei membri della sua razza (-6 tiro Reazioni), che può essere rimosso solo se l'individuo si pente dei suoi crimini e viene perdonato con una cerimonia di *adozione*.

Iniziazione: sancisce il passaggio del soggetto all'età adulta, con gli obblighi e i vantaggi che ne conseguono, o gli attribuisce un Soprannome, che lo rende immune a qualsiasi incantesimo di Charme o Dominazione, a meno che l'incantatore non conosca il suo vero nome (cosa che gli nega un TS per resistere). Il rito va celebrato da un chierico di livello superiore all'iniziato.

Investitura: santifica un simbolo sacro o investe un soggetto con la carica di Custode della Reliquia (in quest'ultimo caso la cerimonia deve essere celebrata da un altro Custode); tutti i semi-umani della stessa razza riconoscono un Custode a prima vista e lo onorano (+4 tiro Reazioni).

CURA FERITE LEGGERE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Il beneficiario recupera permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo (non può superare i suoi PF totali). L'incantesimo produce l'effetto più vantaggioso per il soggetto tra i seguenti: cura 1d6+1 PF o fa recuperare all'individuo il 10% dei suoi Punti Ferita totali.

Esempio: Arcadis (20 PF) è ridotto a 11 PF, con *cura ferite leggere* recupererebbe 1d6+1 PF anziché il 10% del totale (visto che il 10% di 20 è 2 PF, pari al minimo risultato di 1d6+1). Norman (50 PF) è stato ridotto a 20 PF e l'incantesimo potrebbe guarire 5 PF fissi (il 10% di 50) oppure 1d6+1 PF (sperando che il giocatore realizzi 5 o 6 col d6).

L'incantesimo inverso, *infliggi ferite leggere*, con un attacco di contatto causa 1d6+1 danni o fa perdere alla vittima il 10% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale condizione infligga più ferite), senza possibilità di evitare i danni.

FERITA SANGUINANTE

Divinità: Bagni, Danel, Hircirsmus, Jammudaru, Kiranjo, Orcus, Thanatos, Yagrai

Sostituisce: *Rivela bugie*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Impedisce alle ferite della vittima di rimarginarsi normalmente, causando una fuoriuscita di sangue più cospicua. Se la vittima designata non effettua un favorevole TS Corpo per evitarlo, ogni danno subito fino al termine dell'effetto fa perdere al soggetto 1d4 PF in più. La *ferita sanguinante* può essere negata solo da un incantesimo curativo di qualsiasi livello. Non-morti, costrutti e creature prive di liquidi vitali (come le melme) sono immuni agli effetti di questa magia.

FUOCO FATUO

Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: 1 bersaglio ogni 4 livelli
 Durata: 1 round per livello

Circonda i bersagli visibili con un fuoco bagliore di color verde pallido, che impone al soggetto una penalità di -10 a qualsiasi prova di *Movimento furtivo* e garantisce un bonus di +1 a tutti i TxC diretti contro il bersaglio circondato dalla luce. Un secondo incantesimo di *fuoco fatuo* usato contro lo stesso bersaglio prolunga la durata dell'incantesimo senza altri effetti, e non è possibile effettuare un TS per negarlo.

GENEALOGIA

Divinità: Khoronus, Liena, Odino, Ssu-Ma, Tiresias, Yav
 Sostituisce: *Blocca animali**
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: una creatura, un oggetto o un luogo
 Durata: istantanea

Permette di determinare l'età reale (espressa in anni dal momento della nascita o della creazione) e il vero nome di un soggetto, incluso quello dei suoi genitori, oppure del creatore di un oggetto o una costruzione, o del proprietario di un luogo, e infine la città e regione di provenienza (per oggetti e persone), nonché almeno un evento di notevole importanza associato ad esso. L'incantesimo non rivela l'allineamento, né le capacità o i poteri del bersaglio, né suoi particolari segreti (come passaggi segreti o azioni non pubbliche).

Esempio: il sacerdote del re (C10°) esamina un barone appena giunto a corte con *genealogia* e scopre che si chiama Wulfric Magnusson della casata di Skolgrim, ha 40 anni, i suoi genitori erano Magnus Stallast e Inga Gefjun, e proviene dalla città di Stallansford, nella regione di Heldland e che cinque anni prima ha partecipato ad una battaglia in cui ha sconfitto un pericoloso gruppo di briganti che minacciava la sua città.

Una creatura può effettuare un TS *Magia* per opporsi alla lettura (anche se non si accorgerà di nulla), mentre oggetti, luoghi o edifici magicamente camuffati (con *metamorfosi superiore*, *terreno illusorio*, ecc.) sono immuni all'incantesimo, come le creature protette da barriere anti-magia o che impediscono la lettura della mente o la divinazione magica.

GUARDIANO NATURALE

Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: una pianta o un animale
 Durata: 8 ore

L'incantatore programma la pianta o l'animale designato per avvertirlo dell'avvicinarsi di qualsiasi creatura di taglia minuta o superiore che supera il chilogrammo di peso. Non appena un essere vivente si avvicina a meno di 6 metri dalla pianta o dall'animale designato come guardiano, questi emette un lamento udibile chiaramente in un raggio di 18 metri (sottrarre 3 metri per eventuali porte e 6 metri per muri che si frappongono fra l'incantatore e la sorgente del lamento). Il suono continua per un round, poi svanisce lentamente.

Le creature invisibili che tentano di oltrepassare il guardiano vengono percepite ugualmente, facendo scattare l'allarme. I non-morti e i costrutti invece, non essendo vivi, non possono essere individuati con questo incantesimo. Il lamento inoltre non si attiva se vicino al guardiano passa l'incantatore o qualsiasi essere si trovasse già a meno di 6 metri quando il bersaglio è stato incantato.

INDIVIDUARE IL MAGICO

Raggio: 0
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
 Durata: 2 turni

Permette all'incantatore di individuare le zone, gli oggetti e le creature a cui è associato un effetto magico entro l'area d'effetto. I bersagli incantati appaiono circondati da un'aura colorata in costante mutamento, simile ad un'aurora boreale, e in base al tempo in cui si concentra sulla stessa zona, l'incantatore ottiene informazioni sempre più accurate:

1° round: numero di aure magiche e fonte di ciascuna.

2° round: potenza e scuola d'appartenenza di ogni aura magica (occorre una favorevole prova di *Magia Arcana* o *Religione* per riconoscere le scuole con sicurezza, ma con effetti di Negromanzia è sempre ingannevole e serve *individuare il male* per un'analisi certa).

La potenza di un'aura e la sua luminosità dipendono dal livello o dalla somma dei livelli di potere degli incantesimi presenti (se vi sono diverse magie sullo stesso bersaglio):

Liv. inc.	Potenza	Aura
1-3	Debole	Tenue
4-8	Media	Luminosa
9+	Forte	Splendente

Ogni aura magica persiste in un luogo anche dopo che l'essere, l'incantesimo o l'oggetto che la emanava lo abbandona o viene distrutto. Se esamina una zona in cui era presente una fonte di magia ora scomparsa, registra un'aura intermittente senza specificare altri dettagli. Un'aura magica rimane percepibile in un'area per un certo periodo di tempo, in base alla potenza della sua fonte:

Potenza	Aura svanisce in:
Debole	1d6 minuti
Media	1d6 turni
Forte	1d6 ore

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri magici fino a quando la magia non cessa, ma finché rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose invisibili all'occhio dell'incantatore o nascoste da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), ma individua l'aura di bersagli nascosti in sacchi, borse o sotto i vestiti.

INDIVIDUARE VELENI

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: un bersaglio
 Durata: 2 turni

Rivela la presenza di veleno (magico, alchemico o naturale) negli oggetti e nelle creature visibili entro 9 metri, che siano avvelenati o dotate di attacchi velenosi. Inoltre concentrandosi attivamente per un round su uno dei bersagli che irradiano l'aura velenosa, l'incantatore conosce il tipo esatto di veleno e i suoi effetti, e se mantiene la concentrazione per un secondo round viene a conoscenza dell'antidoto o della cura più efficace contro quella particolare sostanza velenosa.

INTRALCIARE

Raggio d'azione: 36 metri
 Area d'effetto: cerchio di raggio 12 metri
 Durata: 1 round per livello

Anima arbusti, liane, erbacce e persino rami di alberi, che si avvolgono intorno a ogni creatura che entri nell'area d'effetto (incluso l'incantatore), imprigionandola e intralciandone il movimento. Ogni vittima può muoversi a metà della normale velocità con un favorevole TS Riflessi, oppure con una prova di Forza o Destrezza (o una prova sull'abilità *Artista della fuga*) con penalità di -5. Se il TS o la prova non riescono, la vittima non può spostarsi, ma è possibile eseguire qualsiasi altra azione che non comporti movimento. È possibile tentare di liberarsi ogni round, fino a che l'incantesimo ha termine o si abbandona l'area d'effetto.

LANCIA DI SPINE

Raggio: 3 metri
 Area d'effetto: una lancia di spine
 Durata: 3 turni

Crea una lancia fatta di spine che può essere usata in mischia o scagliata. La lancia causa 1d8+1 danni (la maestria con la lancia può essere sfruttata per aumentarne l'efficacia) e se scagliata contro un bersaglio colpisce automaticamente e causa 2d8+2 danni, poi scompare. La *lancia di spine* non è un'arma magica, e può essere dissolta magicamente.

LOCALIZZARE L'ACQUA

Divinità: Al-Kalim
 Sostituisce: *Rivela bugie*
 Raggio: 90 metri
 Area d'effetto: acqua
 Durata: 3 turni

Consente di percepire la presenza di acqua in qualsiasi forma entro 90 metri, e di indovinare la quantità dell'acqua (con precisione fino ai 10 litri, "molta" in caso superi i 10 litri). L'incantesimo non viene bloccato da elementi che normalmente interferiscono con magie di divinazione e permette di distinguere tra acqua salata, dolce e acqua presente nell'organismo di creature viventi (50% del peso corporeo).

LOCALIZZARE SPECIE

Raggio: 1,5 km
 Area d'effetto: una specie animale o vegetale
 Durata: 6 turni

Permette all'incantatore di individuare la direzione in cui si trova il più vicino animale o vegetale di una determinata specie presenti entro un raggio di 1,5 km. La magia non permette di localizzare bestie fantastiche, piante mostruose o esseri intelligenti, e l'incantatore deve nominare specificamente il tipo di animale o pianta che vuole trovare, e saprà in quale direzione dirigersi per raggiungere il più vicino esemplare fino al termine dell'incantesimo; se non esistono membri della specie cercata entro l'area d'effetto, la magia non rivela alcuna direzione. L'effetto permette di localizzare un solo tipo di bersaglio: per individuare una nuova specie, occorre usare nuovamente l'incantesimo.

LUCE MAGICA *

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: sfera di raggio 4,5 metri
 Durata: 12 turni

Crea una luce che illumina perfettamente una sfera del diametro di 9 metri. Se associata ad un'area (come un soffitto), la luce rimane fissa nella zona, mentre se associata ad un oggetto mobile (es. una spada), la luce si sposterà con esso. La creatura che porta con sé l'oggetto bersaglio può opporsi all'effetto con un favorevole TS Riflessi e in caso di successo la luce rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso. Se la luce è indirizzata contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata per 12 turni, o finché l'effetto non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la luce non si manifesta.

L'incantesimo inverso, *tenebre magiche*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 metri in un punto prefissato; se associato ad un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra). Le tenebre impediscono la visuale normale entro la sfera di oscurità, eccettuata l'infravisione. Le *tenebre magiche* annullano gli effetti di una *luce magica*, e possono essere dissolte da un incantesimo di *luce magica* o più potente. Se indirizzate contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo per evitare di essere accecata per 12 turni o fino a quando l'effetto non è dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la zona di tenebra non si manifesta.

LUMINOSITÀ

Raggio: 45 metri
 Area d'effetto: sfera di 12 metri di diametro
 Durata: 6 turni

Modifica la luminosità nell'area prescelta, variandola dal buio totale fino alla luce abbagliante (o qualsiasi grado di luminosità compreso tra questi due). L'incantatore può concentrarsi per variare l'intensità della luce ogni volta che lo desidera, viceversa l'intensità della luce resta fissa fino al termine dell'effetto. Se viene aumentata al massimo all'improvviso provoca disorientamento e parziale accecamento (-3 ai Tiri per Colpire delle vittime nell'area per quel round), oppure cecità totale quando oscura completamente la zona. Le creature dotate di infravisione subiscono l'accecamento per la luce abbagliante, ma ignorano gli effetti dell'oscurità totale.

NASCONDERE TRACCE

Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 6 turni + 1 turno per livello

Permette alla creatura bersaglio di muoversi senza lasciare orme (il personaggio potrebbe per esempio attraversare un pavimento polveroso o una distesa innevata senza lasciare impronte). L'incantesimo nasconde solamente le orme lasciate da una creatura, non eventuali alterazioni dell'ambiente; se ad esempio occorresse farsi strada in mezzo ai cespugli, si lascerebbe comunque alle spalle dei ramoscelli spezzati.

PAROLA DEL COMANDO

Raggio: 3 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 round

Finchè è attivo l'effetto l'incantatore può dare un comando pronunciando una sola parola e concentrandosi sulla vittima prescelta, che però è immune all'effetto se non comprende la lingua dell'incantatore o non può udire il comando. Creature con Saggiezza di 13+ punti o con 5+ DV o livelli possono effettuare un TS *Mente* per resistere ad ogni ordine (se una creatura ha entrambi i requisiti effettua un solo TS), ma se fallisce la vittima esegue l'ordine per un round. Tipiche parole del comando includono: *Arrenditi* (lascia cadere le armi e non attacca), *Arretra* (effettua il suo normale movimento a ritroso), *Attaccalo* (attacca l'individuo indicato dal chierico), *Fermati* o *Blòccati* (rimane immobile), *Muori* o *Dormi* (si accascia a terra e sviene per un round), *Scappa* (fugge in una direzione casuale al massimo della velocità), *Silenzio* (non profferisce parola), e così via.

PREDIRE IL TEMPO

Raggio: 0
Area d'effetto: raggio di 2 km per livello
Durata: 1 giorno per livello

Per la durata dell'effetto l'incantatore conosce le esatte condizioni meteorologiche nell'area prescelta per le successive 24 ore, e concentrandosi può prevedere quelle di ogni giorno successivo fino al termine dell'incantesimo.

Nota: i druidi del sottosuolo usano *proiettili magici* (incantesimo arcano di 1° livello) al posto di questa magia.

PROTEZIONE DAL MALE

Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 12 turni

Una barriera personale concede all'incantatore un bonus di +1 a tutti i suoi Tiri Salvezza, impone una penalità di -1 ai Tiri per Colpire dei nemici che lo attaccano in mischia e contro effetti di possessione negromantica o di controllo mentale può tirare due d20 e considera il risultato migliore come TS.

Inoltre, creature con DV/livelli uguali o inferiori al livello del chierico che siano evocate, create, animate o controllate magicamente o vittima di una *maledizione* non possono toccarlo. La barriera protegge dagli attacchi in mischia portati da queste creature, ma non dagli attacchi a distanza o che non implicino il contatto fisico (es. sguardo, urlo, soffio), né da attacchi di esseri con 10+ DV/livelli. Se il mago attacca o tocca una di queste creature, quell'essere potrà attaccarlo in mischia, ma subisce ancora la penalità ai TxC.

PURIFICARE CIBI E ACQUA

Raggio: 3 metri
Area d'effetto: volume di 27 dm.cu. o 27 kg acqua e cibi
Durata: permanente

Purifica cibo e acqua da qualsiasi veleno o li rende commestibili se sono marci. Il chierico può scegliere di purificare acqua e cibo contenuti in un volume di 27 decimetri cubi, ovvero un totale di 27 chilogrammi di materiale tra acqua e cibi (ad esempio 27 litri d'acqua, o 27 chilogrammi di cibo, oppure 13 litri d'acqua e 14 chilogrammi di cibo insieme). Se usato su una pozza di fango, la rende una polla d'acqua bevibile (entro il limite di litri consentiti). Non ha alcun effetto usato su esseri viventi, pozioni magiche o fiale di veleno.

RICHIAMO DELLA MANDRIA

Raggio: 6 km
Area d'effetto: una mandria
Durata: 6 turni

Permette di evocare una mandria di animali comuni entro il raggio d'azione, composta da animali con Dadi Vita pari o inferiori al livello dello sciamano +1 (es. al 3° livello richiama animali con 4 DV o meno). Lo sciamano può scegliere il tipo di animali richiamati, oppure far arrivare la mandria più vicina, che lo raggiunge dopo 1d6 minuti. Gli animali richiamati restano nella zona per la durata del richiamo, ma non ubbidiscono allo sciamano e fuggiranno se attaccati; l'incantesimo viene usato soprattutto per radunare gli animali per la caccia o per ricomporre una mandria dispersa.

RIVELA BUGIE

Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: 1 turno

Ogni minuto fino al termine dell'effetto (max dieci volte) il chierico può capire se un'affermazione sia vera o falsa, relativamente alle conoscenze di chi l'ha pronunciata. Se l'affermazione è vera ma contiene una menzogna (o viceversa), la magia rivela che il soggetto sta mentendo ma non lascia intuire quale sia la menzogna. L'incantesimo non rivela nulla a proposito di omissioni deliberate nell'affermazione, e non permette alcun Tiro Salvezza per opporsi.

Esempio: i personaggi stanno interrogando un goblin con questo incantesimo. Il goblin afferma che lo sciamano della sua tribù possiede un bastone che scaglia palle di fuoco. Questo non è affatto vero, ma il goblin ne è convinto perché lo sciamano ne ha dato false dimostrazioni, e l'incantesimo mostra tale affermazione come vera. In seguito, il goblin afferma che la sua tribù agisce al servizio di un potente stregone, ma omette consapevolmente di dire che si tratta di un drago. Tuttavia, l'incantesimo non rivela l'omissione e mostra l'affermazione come vera, in quanto il goblin non ha mentito.

SANTUARIO

Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 6 round + 1 round per livello

Il beneficiario è circondato da un'aura che ostacola gli attacchi dei nemici. Chiunque cerchi di colpire il soggetto deve effettuare un favorevole TS *Mente* ogni round in cui lo assale: se riesce, può portare i suoi attacchi per quel round, viceversa gli è impossibile arrecare danno all'individuo per quel round, e perde gli attacchi che intendeva portare contro di lui; coloro che non tentano di ferire o attaccare il soggetto non sono influenzati dall'incantesimo. Il *santuario* protegge solo da attacchi in mischia effettuati con armi o da attacchi naturali, non da attacchi a distanza o con mezzi magici (tramite incantesimi, oggetti magici o effetti soprannaturali). Se il personaggio protetto attacca un nemico direttamente, questi può contrattaccare automaticamente per quel round senza fare alcun TS, ma al round successivo la protezione ritorna se il soggetto smette di assalirlo, fino al termine dell'incantesimo.

SCACCIA PAURA *

Raggio: 18 metri
Area d'effetto: 1d4 creature viventi
Durata: speciale

Concede ai bersagli un bonus al TS *Mente* per resistere alla paura pari alla metà del livello del chierico (max +5 al

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 1° LIVELLO

10°) per 3 turni; se usato su esseri già impauriti, annulla istantaneamente gli effetti della paura senza altri effetti.

L'incantesimo inverso, **terrorizzare**, mette in fuga i bersagli che falliscono un TS Mente. Un soggetto terrorizzato si allontana dal chierico alla massima velocità per un minuto, scegliendo una direzione che lo porti in salvo, e si rifiuta di avvicinarsi e di attaccare il chierico per un turno intero o finché la paura non viene eliminata magicamente; se assalito senza avere vie di fuga si difende normalmente, ma qualsiasi TxC contro il chierico subisce una penalità di -2.

SCOPRI PERICOLO

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un bersaglio o area di 3x3 metri

Durata: 3 turni

Permette di capire se il bersaglio su cui si concentra è pericoloso. L'incantatore vede circondati da un bagliore rossastro le creature a lui ostili e gli oggetti avvelenati entro il raggio d'azione, e consente di effettuare una prova di *Percezione* con bonus di +5 per determinare se vi siano trappole in un'area di 3x3 mt o sull'oggetto osservato. L'incantesimo non indica il tipo di veleno o di trappola, né permette di individuare creature od oggetti invisibili o nascosti alla vista.

SERVO ANIMALE

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un animale di taglia Grande o inferiore

Durata: 1d4 giorni

Stabilisce un legame empatico con l'animale prescelto, che può essere usato in uno dei due modi descritti di seguito; l'animale può evitare l'effetto con un favorevole TS Mente.

Messaggero: l'incantatore affida all'animale un messaggio da portare in un determinato luogo. Il messaggio può essere riferito dall'animale per tre volte nella sua lingua una volta giunto a destinazione, oppure è possibile affidargli un messaggio scritto da portare (purché non ecceda il peso trasportabile dall'animale). Dopo aver descritto al messaggero la zona in cui recarsi, l'animale si reca sul posto il più velocemente possibile per consegnare il messaggio. Se il messaggero non giunge a destinazione prima dello scadere della magia, esso si dimenticherà del suo incarico e il messaggio andrà perso; una volta consegnato il messaggio, l'animale è libero dagli effetti della magia.

Spia: concentrandosi l'incantatore può condividere i sensi dell'animale (vedere attraverso i suoi occhi, sentire con le sue orecchie, fiutare col suo naso, ecc.) finché la magia non termina; non è possibile guidare le azioni dell'animale, che agisce in modo indipendente, e se si allontana per più di 3 km dall'incantatore, il vincolo si spezza e la magia cessa.

STATUS VITALE

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: qualsiasi creatura

Durata: 1 round per livello

Concentrandosi conosce le condizioni di salute di tutti gli esseri visibili entro 18 metri, nonché la presenza di malattie (magiche o comuni). *Status vitale* è in grado di discernere tra le seguenti situazioni di salute: creature morte (sotto zero PF), creature agonizzanti (10% o meno dei Punti Ferita totali), creature ferite (dal 70% al 10% dei Punti Ferita totali), creature in buone condizioni (oltre il 70% dei Punti Ferita totali), e consente quindi di scoprire se qualcuno finge di essere morto. Creature protette contro lo scrutamento magico o da un'aura di anti-magia non vengono rilevate.

TOCCO PARALIZZANTE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente taglia Media o inferiore

Durata: 1d4 minuti

Con un attacco di contatto paralizza completamente una vittima che fallisca il TS Corpo; se il TS riesce, la vittima risente di perdita di sensibilità alla parte del corpo toccata fino al termine dell'effetto. In base alla parte resa insensibile, l'incantesimo ha effetti diversi (tirare 1d8 per determinare la parte colpita se non si effettua un colpo mirato):

1. **Testa:** vittima fatica a parlare (30% di probabilità di fallimento arcano), udire e vedere (-3 prove di *Percezione*, -2 TxC).
- 2-4. **Busto:** la vittima è rallentata e maldestra nei movimenti (-1 a TxC, Destrezza, Iniziativa e CA).
- 5-6. **Braccio:** la vittima lascia cadere qualsiasi cosa aveva in mano per quel round e il punteggio di Forza è ridotto di 2 punti (penalità cumulative se entrambe le braccia sono insensibili). Se il bersaglio ha una coda prensile o con cui può attaccare, considerarla al pari di un braccio.
- 7-8. **Gamba o Zampa o Ala:** il movimento della vittima è ridotto di un grado, penalità di 1 punto alla CA e la Destrezza è ridotta di 2 punti; se entrambe le gambe sono rese insensibili è impossibile correre, penalità di 2 punti alla CA e 4 punti alla Destrezza, e il movimento di cammino è dimezzato; creature dotate di più di due gambe dimezzano il movimento di cammino e perdono la corsa quando più della metà sono rese insensibili. Se viene paralizzata un'ala, la creatura non sarà più in grado di volare fino a quando la paralisi non svanisce.

TRAPPOLA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx, Zugzul

Sostituisce: *Tocco paralizzante*

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3d6 round

Impedisce alla vittima designata di muoversi al di fuori del raggio della sua stessa ombra se fallisce un TS Magia e se tenta di uscire dall'ombra si blocca come se trattenuta da corde invisibili; l'incantesimo è inefficace contro esseri che non proiettano un'ombra, che sono in volo o che non si trovano su una superficie stabile sufficientemente larga a giudizio del DM (ad esempio su una corda o un ramo). La vittima è in grado di parlare e muovere gli arti, ma resta a contatto con l'ombra ai suoi piedi che invece rimane fissa, e per questo subisce un malus di -2 ai TxC in mischia, alla Classe d'Armatura e ai TS Riflessi. Il soggetto può muoversi solo magicamente tramite incantesimi di trasporto istantaneo (es. *teletrasporto*) ma non volando.

Secondo Livello

APNEA

Raggio: 9 metri
Area d'effetto: una creatura
Durata: 12 turni

Permette al beneficiario di non respirare per due ore, pur continuando a sopravvivere. In pratica, chiude i polmoni all'elemento presente all'esterno e produce all'interno dei polmoni l'elemento che necessita per respirare. Questo protegge la creatura da qualsiasi veleno agisca tramite le vie respiratorie e le permette di respirare nel vuoto.

ARCO DI FUOCO

Divinità: Atruaghin, Mealiden, Ruaidhri
Sostituisce: *Apnea*
Raggio: tocco
Area d'effetto: un arco
Durata: 1 freccia per livello

Rende l'arco capace di scagliare una freccia infuocata per livello dell'incantatore, che si materializza ogni volta che si tende la corda e può ferire anche le creature immuni alle armi comuni; la capacità permane fino a che non sono state scoccati tutti i dardi o l'incantesimo viene dissolto. Ogni freccia infuocata causa 1d8 danni (indipendentemente dalla maestria con l'arco) e ha una probabilità pari a 10% per punto di danno arrecato di incendiare il bersaglio, causando altri 1d4 danni al round finché il fuoco non viene spento.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ARMA DIVINA

Raggio: 45 metri
Area d'effetto: un bersaglio
Durata: istantanea

Crea un'arma di energia del tipo favorito dalla divinità (es. un chierico di Thor invocherà il "sacro martello di Thor", quello di Vanya la "sacra spada di Vanya", e così via) che colpisce automaticamente un bersaglio visibile entro il raggio d'azione e causa 2d6 al 3° livello, 3d6 dal 6° e 4d6 dal 9°, senza possibilità di TS per ridurre i danni.

ARMA MAGICA

Divinità: Bemarris, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Karaash, Kurtulmak, Ninfangle, Razud, Vanya, Wayland, Wogar, Zugzul
Sostituisce: *Passo sicuro*
Raggio: tocco
Area d'effetto: un'arma o un attacco naturale
Durata: 6 turni

Rende temporaneamente magica un'arma o un tipo di attacco naturale (morso, artiglio, calcio, pugno, ecc.) di una creatura. L'arma (inclusi proiettili di armi da tiro e da fuoco) o il beneficiario non ottengono bonus al TxC o ai danni, ma possono danneggiare esseri feribili solo con armi magiche o fatte di materiali speciali. In base al livello dell'incantatore si determina la potenza dell'*arma magica*:

- Fino al 5°: colpisce come arma composta di un materiale particolare a scelta (es. argento, oro, frassino, mithral);
- Dal 6° al 10°: colpisce come arma +1;
- Dal 11° in avanti: colpisce come arma +2 o come arma magica con un punto di bonus superiore al suo standard.

ASTRAZIONE DELLO SPIRITO

Raggio: 0
Area d'effetto: solo lo sciamano
Durata: 6 turni

Lo sciamano proietta il suo spirito fuori dal corpo e lo materializza in un luogo ben preciso entro 100 metri per livello, oltrepassando qualsiasi ostacolo solido ad eccezione di barriere di forza o di anti-magia. Lo spirito dello sciamano è invisibile e mantiene le proprie capacità visive, ma non può udire nulla né comunicare con nessuno o interagire fisicamente con il mondo circostante, e non può allontanarsi oltre 36 metri dal punto in cui viene materializzato. Concentrandosi lo sciamano può rilevare entro 36 metri la presenza di effetti magici o maledizioni (pur senza discernere la natura o la scuola di appartenenza), e vedere spiriti e non-morti incorporei anche se invisibili o nel piano Etereo. Solo creature in forma eterea, spettrale o astrale possono interagire con lo spirito dello sciamano e persino ferirlo: egli mantiene la sua CA, TS e PF, e può attaccare questi esseri come se avesse con sé le proprie armi, anche se non può usare incantesimi. Lo spirito torna automaticamente nel corpo dello sciamano al termine dell'effetto, e se sceglie di farlo prima ciò decreta la fine della magia. Se la forma spirituale dello sciamano viene portata in un piano diverso o uccisa, la sua anima resta intrappolata nel Mondo Spirituale, e non potrà più fare ritorno nel suo corpo, che morirà nel giro di 1d8 ore, a meno che lo spirito non venga riportato indietro in tempo. Mentre lo sciamano è in forma spiritica, il suo corpo è in trance e indifeso, ma viene sorvegliato dallo spirito guida dello sciamano, che lo richiamerà telepaticamente non appena si profila una minaccia.

AURA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Cretia, Hel, Korotiku, Kurtulmak, Mrikitat, Nyx, Zugzul
Sostituisce: *Individuare l'allineamento**
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 1 turno per livello

Circonda il beneficiario con un'aura oscura simile ad una nube di fumo che ne cela parzialmente i lineamenti e lo segue costantemente. Il soggetto occultato può essere riconosciuto con grande difficoltà (-4 alla prova di *Percezione*, concessa solo a persone che lo hanno già visto), ottiene un bonus di +5 alle prove di *Movimento furtivo*, e qualsiasi proietto o arma scagliata ha il 25% di probabilità di fallire il bersaglio.

AURA SPIRITUALE

Raggio: 0
Area d'effetto: solo lo sciamano
Durata: 1 turno per livello

Circonda lo sciamano con un'aura che può avere due diverse manifestazioni; applicazioni multiple della magia estendono solo la sua durata, e non è possibile cumulare i bonus o sfruttare entrambi gli effetti contemporaneamente.

Celante: rende lo sciamano invisibile agli occhi degli Spiriti (esseri nativi del Mondo Spirituale), degli Oni e dei non-morti incorporei di ogni tipo, fino a quando egli non attacca uno di loro, azione che pone fine all'incantesimo.

Protettiva: conferisce un bonus di +2 alla CA e a tutti i Tiri Salvezza dello sciamano.

BENEDIZIONE *

Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri
 Durata: 6 turni

Dona ai beneficiari scelti entro l'area d'effetto un bonus di +1 al TxC e ai danni, nonché ai TS Mente e al tiro Morale; applicazioni multiple della magia estendono solo la sua durata, non è possibile cumulare i bonus. L'immortale può non concedere la *benedizione* a coloro che non seguono la sua dottrina o che si sono dimostrati sprezzanti o ostili nei confronti dei suoi ministri (a discrezione del DM).

L'incantesimo inverso, *anatema*, infligge una maledizione minore alle creature scelte che comporta una penalità di -1 al TxC, ai danni e al tiro Morale, senza possibilità di evitare l'effetto; applicazioni multiple della magia estendono solo la sua durata, senza cumulare i malus.

Un *anatema* annulla automaticamente gli effetti della *benedizione* senza altri effetti e viceversa, e nessuno dei due incantesimi può essere reso permanente.

BLOCCA PERSONE *

Raggio: 54 metri
 Area d'effetto: fino a 4 umanoidi di taglia max Media
 Durata: 3 turni

Blocca fino a 4 umanoidi visibili scelti dall'incantatore, paralizzandone i centri nervosi. Ogni vittima può effettuare un TS Mente per resistere all'effetto; se la magia è usata contro un singolo essere, il TS riceve una penalità di -1. Una vittima paralizzata continua a udire, vedere e respirare, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo esercitando una forte pressione. L'incantesimo è efficace contro ogni umanoide (creatura dotata di due gambe, due braccia, un busto e una testa) di taglia media o inferiore, ma è inutile contro non-morti, costrutti, animali, umanoidi di taglia grande o superiore e le creature non umanoidi.

L'incantesimo inverso, *libera persone*, rimuove la paralisi magica, quella causata da veleno, effetti di rallentamento (es. *lentezza*) su al massimo 4 esseri umanoidi di dimensioni medie o inferiori. L'incantesimo non ha alcun effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati) o impedimenti esterni (es. corde, catene, ragnatele), né può liberare non-morti, costrutti, umanoidi di taglia grande o superiore ed esseri non umanoidi (es. animali, sfingi, draghi, ecc.).

CHARME ANIMALI

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 2 DV per livello di animali (max 20 DV)
 Durata: speciale

Rende istintivamente amichevoli verso l'incantatore animali normali e giganti di qualsiasi specie, escluse bestie fantastiche per le quali è necessario *charme mostri*. Si può influenzare un totale di Dadi Vita di animali pari al doppio del livello dell'incantatore (max 20 DV al 10°) visibili entro il raggio d'azione, e ognuno può evitare lo *charme* con un favorevole TS Mente, che può ripetere ogni 24 ore; animali che stanno già attaccando l'incantatore sono immuni all'effetto.

Gli animali influenzati non faranno mai del male all'incantatore, a meno che lui non li attacchi (azione che pone fine allo *charme*), possono eseguire semplici ordini che non li mettano in pericolo, e restano vicino all'incantatore fino a che lui non li allontana o l'effetto cessa. Se egli viene attaccato in loro presenza, gli animali si gettano contro gli aggressori per difenderlo; se un animale perde metà dei PF totali, l'incantesimo viene dissolto ed esso fugge.

COLORI DI CACCIA

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Tahkati
 Sostituisce: *Oscurare** (Atruaghin), *Scudo della fede* (altri)
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: pigmenti o tinture per una persona
 Durata: 24 ore

Rende magici pigmenti, tinture o altre sostanze coloranti da applicare sul volto prima di un combattimento o di una caccia. I colori possono conferire al personaggio un bonus tra i seguenti a discrezione del chierico che li crea: +2 a TxC, ai danni, ai Tiri Salvezza, o alla Classe d'Armatura per 24 ore o finché la pittura non viene lavata via. L'applicazione del pigmento richiede un round e deve essere operata dal chierico che crea i *colori di caccia*; ulteriori applicazioni di questi o di altri colori magici possono solo modificare il tipo di bonus concesso, ma non permettono di cumularli in alcun modo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CREA FUOCO *

Raggio: 0
 Area d'effetto: una fiammella o sfera 12 mt diametro
 Durata: 1 turno per livello

Crea una fiammella magica sulla mano dell'incantatore, che può impugnarla senza scottarsi e farla scomparire o riapparire una volta al round come azione gratuita. La fiamma illumina un'area di raggio 6 metri e incendia materiali infiammabili (tessuti, legno, olio, ecc.) con cui viene in contatto fino al termine della sua durata; finché resta in mano al suo creatore non può essere spenta dal vento, anche se viene estinta se immersa in acqua o dissolta magicamente. Se usata per colpire bersagli in mischia provoca 1d6 danni da ustioni ad ogni colpo, e può anche essere scagliata fino a 9 metri di distanza creando una piccola esplosione che causa 4d6 danni in un raggio di 3 metri, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi, dopo di che la fiamma si spegne.

L'incantesimo inverso, *divora fiamme*, estingue automaticamente qualsiasi fuoco normale presente in una sfera di 6 metri di raggio centrata sull'incantatore, mentre ha il 50% di probabilità di spegnere fiamme magiche, anche se questo non annulla eventuali ustioni preesistenti. L'area d'effetto del *divora fiamme* può essere fissa per impedire a qualsiasi tipo di fuoco di sprigionarsi in quella zona, o muoversi con l'incantatore, a discrezione del suo creatore. Se un elementale del fuoco o un simile essere fatto completamente di fuoco entra nel raggio d'azione del *divora fiamme*, deve effettuare un favorevole TS Corpo o essere distrutto.

CURA STORDIMENTO *

Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: fino a 4 creature viventi
 Durata: permanente o 2d6 round

Cura i beneficiari scelti dal chierico dagli effetti di uno stordimento di origine naturale o magica, rimuovendo istantaneamente qualsiasi penalità dovuta allo stordimento.

La forma inversa, *causa stordimento*, stordisce fino a 4 esseri viventi per 2d6 round, ma le vittime possono evitare totalmente l'effetto con un favorevole TS Mente.

Nessuno dei due effetti può essere reso permanente.

EVOCA ALLEATO ANIMALE

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 DV di animali per liv (max 10 DV)

Durata: 3 turni

Evoca un animale che obbedisce agli ordini telepatici dell'incantatore. La creatura appare entro il raggio d'azione della magia e agisce nello stesso round, obbedendo al meglio delle sue capacità fino al termine/dissoluzione della magia o alla sua morte, se ciò avviene prima. Essa può allontanarsi per eseguire gli ordini dell'evocatore, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale: egli può inviare ordini, ma la creatura non può rispondere in alcun modo. Il Morale della creatura è di 10 punti e va controllato da quando perde il 50% dei PF: in caso di tiro fallito l'istinto di sopravvivenza prende il sopravvento e si rifiuterà di compiere azioni pericolose.

L'incantatore può evocare solo animali normali o giganti di una certa specie a lui nota: il totale di Dadi Vita di animali evocati non può superare il suo livello (max 10 DV di animali al 10° e mai più di 5 esemplari), ogni evocazione richiama creature della stessa razza, e anche usando più volte la magia non si possono evocare più alleati dei DV massimi consentiti.

Esempio: Reinar (6°) può evocare fino a 6 DV di animali, e far comparire tre lupi da 2 DV, o cinque cani da 1 DV. Usando due volte l'incantesimo potrebbe evocare un lupo gigante da 4 DV e un'aquila da 2 DV, ma non potrebbe superare il massimo di 6 DV di animali evocati con questa magia.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVOCA TOTEM

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Tahkati

Sostituisce: *Evoca alleato animale*

Raggio: 1,5 km per livello

Area d'effetto: animale totem di un individuo

Durata: 1 ora per livello

Convoca il più vicino esemplare di animale comune analogo allo spirito totemico dell'individuo che l'incantatore sta toccando; l'incantesimo ha effetto solo se l'animale totem si può ragionevolmente trovare entro il raggio d'azione. L'animale compare davanti all'evocatore ed è costretto ad eseguire i compiti che gli impone quest'ultimo per la durata della magia. Gli ordini devono essere alla portata di una creatura di intelligenza animale (quindi non troppo complessi), ma possono avere qualunque grado di rischio e persino richiedere all'animale di sacrificarsi. Ad esempio, potrebbe comandare ad uno scoiattolo di rosicchiare una corda o andare a prendere un piccolo oggetto, e persino ordinarli di attaccare un animale da cui lo scoiattolo normalmente fuggirebbe, ma non gli si può chiedere di aprire uno scrigno chiuso a chiave, perché ciò va oltre le capacità dell'animale.

FASCIO DI LUCE

Divinità: Ixion

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto o creatura

Durata: permanente

Il bersaglio emana un fascio di luce lungo 18 metri e largo 30 centimetri ogni 3 metri (alla massima estensione è quindi lungo 18 mt e largo 1,8 mt) ben visibile anche da grandi distanze, che può penetrare una zona di *tenebre magiche* ma non di *tenebre perenni*. Se il bersaglio è una creatura consenziente, può scegliere da che parte del corpo emetterlo, e può interromperlo e poi ricrearlo a propria discrezione come azione gratuita una volta al round, finché non viene dissolto magicamente (conta come una *permanenza*), mentre un oggetto produce il fascio perennemente, anche se può essere interrotto schermandolo o chiudendolo in un contenitore.

Una volta al round il *fascio di luce* può essere diretto contro gli occhi di una creatura come azione d'attacco, ed essa deve effettuare un TS Riflessi per non restare abbagliata e subire una penalità di -2 a TxC e CA per un round; vittime sensibili alla luce solare (come orchetti, vampiri, e così via) hanno -2 al TS Riflessi, ma la potenza della luce non è sufficiente a danneggiare esseri vulnerabili al sole.

FIAMMA LIQUIDA

Divinità: Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Polunius, Slizzark

Sostituisce: *Scopri trappole*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una roccia di grandi dimensioni

Durata: 1 ora per livello

Crea una fiamma scarlatta che appare su una roccia senza danneggiarla: essa non consuma aria bensì acqua (in assenza di acqua la fiamma si spegne e l'incantesimo termina), e non produce fumo né bolle, ma riscalda l'acqua come il fuoco di una fucina. La magia viene usata da incantatori subacquei per permettere lavori di forgiatura sott'acqua e creare oggetti metallici di vario tipo. Il calore e la grandezza della fiamma è comparabile a quello di una piccola forgia, e danneggia qualsiasi cosa con cui entri in contatto ad eccezione della sua base, causando 3d6 danni non dimezzabili per round di contatto.

FOLATA DI VENTO

Raggio: 0

Area d'effetto: onda larga e lunga 9 metri

Durata: istantanea

Crea un vento forte (50 km/h) che dalla posizione del mago si propaga nella direzione scelta come un'onda larga 9 metri e lunga altrettanto che solleva polvere, sabbia e foglie, e può capovolgere tende e spingere lontano oggetti non ancorati di dimensioni medie o inferiori. Il vento estingue automaticamente candele, torce e simili fiamme non protette, mentre quelle protette hanno una probabilità del 50% di spegnersi. Inoltre, i bersagli vengono spinti indietro di 3 metri per livello del mago (max 30 mt al 10°) e perdono 1d6 PF ogni 3 mt percorsi; esseri di taglia Enorme o superiore subiscono solo 1d6 danni e ignorano lo spostamento. Ogni vittima libera di muoversi può fare un TS Riflessi per evitare di cadere e ridurre la distanza percorsa e i danni subiti in base alla taglia:

Piccola o inferiore: distanza e danni dimezzati.

Media: distanza e danni ridotti a 1/3.

Grande: distanza e danni ridotti a 1/4.

FURIA

Divinità: Bartziluth, Crakkak, Karaash, Kiranjo, Loup, Thor

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 10 round

Il beneficiario viene posseduto da una smania battagliera che garantisce un attacco aggiuntivo al round (considerato come il primario) e 8 PF extra, che verranno poi detratti dai PF correnti del personaggio al termine dell'effetto (questo potrebbe provocarne la morte se è ferito), ma le caratteristiche di Intelligenza e Saggiezza si riducono temporaneamente di 2 punti; al termine dell'incantesimo il personaggio è stanco e subisce una penalità di -1 a TxC, ai danni e alla CA per 1 turno. Applicazioni multiple della magia non permettono di cumularne gli effetti, ma ne prolungano la durata e pospongono le penalità dovute all'affaticamento.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

GORGIO MARINO

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorziok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark
 Sostituisce: *Passo sicuro*
 Raggio: 0
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
 Durata: istantanea

La mano dell'incantatore emette un'onda d'urto di forma conica davanti a sé, che causa 3d6 danni e spinge lontano 18 metri chiunque venga a trovarsi nell'area d'effetto e fallisca un TS Riflessi; se il TS riesce, il soggetto subisce comunque 2d6 danni. Inoltre, creature di taglia Gigantesca subiscono i danni ma non vengono spostate a causa della loro stazza.

INDIVIDUARE IL MALE

Raggio: 0
 Area d'effetto: cono lungo 18 metri e largo 1/3
 Durata: 2 turni

L'incantatore individua effetti di negromanzia associati a oggetti, luoghi o creature entro l'area d'effetto, e vede circondati da un'aura nera esseri di natura maligna (non-morti, demoni, diavoli e streghe) o che hanno intenti nocivi verso di lui. In base al numero di round in cui rimane concentrato su un'area, l'incantesimo fornisce informazioni più accurate:

1° round: numero e posizione delle aure maligne

2° round: magnitudo di ogni aura maligna

La magnitudo di un'aura dipende dalla tipologia della fonte e dai suoi Dadi Vita (per le creature) o dal livello di potere della maledizione o della magia (o dalla somma dei livelli di potere, nel caso vi siano diverse magie/maledizioni sullo stesso bersaglio) che la genera, come segue:

Fonte dell'aura	Magnitudo dell'aura			
	Debole	Moderata	Forte	Potente
DV Creatura *	1-3	4-7	8-12	13+
Livello effetto	1-2	3-5	6-8	9+

* comprende le creature maligne (diavoli, demoni, streghe e non-morti) e quelle che vogliono nuocere all'incantatore.

L'aura di un essere maligno o di una maledizione persiste in un luogo anche dopo che l'essere o la fonte della maledizione lo ha abbandonato o è stato distrutto. Se l'incantesimo viene usato per esaminare una zona in cui era presente un'aura maledetta, la magia registra un'aura intermittente, ma senza specificarne la magnitudo. In questo caso l'aura rimane percepibile nell'area per un certo periodo di tempo, in base alla sua magnitudo:

Magnitudo	Aura svanisce in:
Debole	1d6 minuti
Moderata	1d6 turni
Forte	1d6 ore
Potente	1d6 giorni

L'incantatore può concentrarsi ogni round per esaminare una nuova zona alla ricerca di cose o esseri maligni fino a quando la magia non cessa, ma finché rimane concentrato non può combattere o usare altri incantesimi, solo parlare lentamente. L'incantesimo non è in grado di rilevare la presenza di esseri o cose invisibili all'occhio dell'incantatore o nascoste da una barriera di legno o di materiale più duro (es. in una cassa di legno o di metallo), ma individua l'aura di bersagli nascosti in sacchi, borse o sotto i vestiti.

INDIVIDUARE L'ALLINEAMENTO *

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 turno per livello

Comprende l'allineamento di un essere visibile (Legale, Neutrale, Caotico, Buono o Malvagio), senza TS per evitarlo; ogni round è possibile concentrarsi per esaminare un soggetto diverso entro il raggio d'azione.

L'incantesimo inverso, *occultare l'allineamento*, impedisce di rilevare il vero allineamento del beneficiario per la durata dell'effetto e consente al soggetto di proiettare un allineamento fittizio in risposta ai tentativi di identificarlo.

ISPIRAZIONE POETICA

Divinità: Al-Kalim, Brindorhin, Cochere, Guidarezzo, Ilmarinen, Nob Nar, Palson, Soubrette, Tiresias
 Sostituisce: *Benedizione**
 Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: esseri entro superficie di 36 mq
 Durata: 6 turni

Recitando dei versi sacri, il chierico può ispirare una delle tre reazioni seguenti in base al bisogno:

Convincere: influenza le reazioni delle persone nell'area d'effetto e migliora di due gradi il risultato del tiro Reazioni o concede un bonus di +4 a ogni sua prova di Carisma per la durata dell'effetto, partendo dal presupposto che gli ascoltatori comprendano le parole del chierico.

Intimidire: instilla terrore nei nemici prescelti entro l'area d'effetto (malus di -1 al TxC, ai danni e al Morale).

Spronare: infonde ardore marziale nei beneficiari entro l'area d'effetto (bonus di +1 a TxC, ai danni e al Morale); Quest'effetto non può essere reso permanente.

LINGUA ANIMALE

Raggio: 0
 Area d'effetto: animali entro 18 metri
 Durata: 6 turni

Conversa con ogni esemplare di una specie animale prescelta (ad esempio pipistrelli, lupi, delfini, gatti, cani, topi, ecc.) che si trovi entro 18 metri. L'incantesimo permette di comprendere e parlare con animali di qualsiasi taglia (normali o giganti) della specie scelta dal druido (che mantiene le sue competenze linguistiche normali), ma non con bestie fantastiche o altri tipi di esseri.

L'incantesimo concede un bonus di +2 al tiro Reazioni degli animali, che possono essere anche convinti ad aiutare l'incantatore in base al risultato (qualsiasi favore richiesto deve essere comprensibile ed attuabile da parte dell'animale).

LOCALIZZARE IL TOTEM

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Tahkati
 Sostituisce: *Stretta rocciosa* (Atruaghin), *Rinnovare** (altri)
 Raggio: stesso piano di esistenza
 Area d'effetto: un animale totem
 Durata: 6 turni

Rivela la distanza e la direzione in cui si trova il più vicino esemplare di animale analogo allo spirito totemico dell'individuo che l'incantatore sta toccando, e concentrandosi può individuare in ogni momento la posizione della bestia fino al termine dell'effetto; l'incantesimo ha effetto solo se il sacerdote conosce già l'animale totem del soggetto.

MODELLARE IL CORALLO

Divinità: Polunius

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: 270 dm.cu. per livello di corallo

Durata: permanente

Modella qualunque pezzo di corallo dandogli una forma adeguata ai suoi scopi. Può ad esempio creare un'arma di corallo, una statua, o un oggetto comune, ma non è possibile creare una forma in corallo che necessita di parti mobili. Qualsiasi tipo di intervento artistico deve essere accompagnato da una relativa prova di abilità *Artigiano del corallo*: se il personaggio non la possiede, l'opera sarà sempre approssimativa e priva di valore artistico.

Modellare il corallo permette anche di riparare completamente oggetti di corallo che rientrano nel volume influenzabile, o far recuperare 1 PS ogni 5 livelli a grandi costruzioni di corallo (come case o mura). La magia si può sfruttare per cambiare forma ad una parete di corallo creando un'apertura dove non esiste (se le dimensioni dell'apertura rientrano nel volume massimo modellabile) o per sigillare una porta. Se usato su creature di corallo (golem o vegetali mostruosi), l'effetto può curare o causare 3 PF per livello (max 60), con un TS Corpo ammesso per dimezzare i danni.

OSCURARE *

Raggio: 0

Area d'effetto: volume altezza 6 mt e spigolo 3 mt per livello

Durata: 1 minuto per livello

Fa scaturire dal terreno una nube di nebbia intorno all'incantatore, che sceglie se fissarla nella zona o farla spostare con lui. Nella nebbia fissa la visibilità è ridotta a 1,5 metri, mentre in quella mobile è ridotta a 6 metri e il confine della bruma è talmente fitto che impedisce a chi è all'esterno di vedere ciò che è all'interno della zona oscurata e viceversa. L'incantatore non viene influenzato dalla nebbia, e solo la *vista rivelante* permette di ignorarla, mentre l'infravisione e la scurovisione sono ostacolate da *oscurare*. La nebbia può essere spazzata via da un vento di forza moderata (20+ km/h) in 1 round, o dagli incantesimi *dissolvi nebbia* o *dissolvi magie*. Inoltre, essendo la nebbia una manifestazione magica, essa confonde anche gli incantesimi divinatori che rilevano solo magia di Evocazione in tutta l'area occupata dalla bruma. Se usato sott'acqua, *oscurare* intorbida l'acqua nell'area d'effetto con le stesse conseguenze sopra riportate. La zona di acque torbide può essere dissolta magicamente o spazzata via da una corrente con forza di almeno 20 km/h o 10 nodi.

L'effetto inverso, *dissolvi nebbia*, fa svanire all'istante tutta la nebbia (magica o normale) nell'area d'effetto, e per la durata dell'incantesimo rende impossibile che si formi bruma magica o normale all'interno della zona. L'incantatore può decidere se la zona epurata dalla nebbia si sposti con lui o rimanga fissa nel punto in cui ha evocato l'incantesimo.

PASSO SICURO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Il beneficiario può camminare su qualsiasi tipo di liquido, o su qualsiasi superficie (inclusi ghiaccio, fango, una corda o un cornicione) senza affondare, scivolare o cadere finché rimane eretto. La magia non permette di camminare sui gas o sull'aria, e non protegge da effetti deleteri degli elementi naturali presenti sulla superficie (come geysir o lava). Inoltre, il soggetto beneficia di un bonus di +2 a qualsiasi TS o prova di abilità per evitare di cadere a causa di un'azione esterna (spinta, incantesimo, terremoto, mare agitato, e così via).

PORTA D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx, Perla

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 round

L'incantatore apre un portale attraverso una zona d'ombra che lo risucchia nell'Etereo e lo fa uscire alla fine del round da un'altra zona d'ombra visibile entro un raggio di 30 metri (anche più in alto o in basso) come azione di round completo. In mancanza di un'ombra sufficientemente grande per accogliere il soggetto (larga e lunga quanto la sua altezza), il passaggio non si attiva. L'incantesimo non permette di penetrare in zone protette da anti-magia e barriere di forza, o prive di vie d'accesso aperte (come una stanza chiusa), e mentre attraversa l'Etereo non può compiere azioni.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

POTERE CURATIVO

Divinità: Alphatia, Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Koryis, Plasmatore, Ralon, Simurgh, Usamigaras

Sostituisce: *Cura stordimento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente e il chierico

Durata: permanente

Fa recuperare al beneficiario 1d6 PF +1 PF per livello del chierico (max 1d6 +10 PF al 10°) e rimuove qualsiasi penalità dovuta a uno stordimento, mentre il sacerdote recupera contemporaneamente 1 PF ogni 2 livelli (max 10 PF al 20°).

PUGNO DI THOR

Divinità: Thor

Sostituisce: *Passo sicuro*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 10 round

Conferisce ad un'arma la capacità di colpire come fosse magica (bonus pari a +1 ogni 4 livelli che non si aggiunge al TxC) e dona ai danni inflitti un bonus in base al tipo di arma: +3 danni alle armi contundenti e +1 danno a tutte le altre armi e ad armi naturali come pugni, calci, artigli.

RAGGIO DI SOLE *

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: cilindro di diametro 6 metri

Durata: 1 round per livello

Un raggio di luce solare largo 6 metri illumina l'area come fosse giorno, anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, ecc.). L'incantatore può concentrarsi per spostare ogni round la zona illuminata entro il raggio d'azione, e ogni non-morto o essere refrattario alla luce solare (come le ombre spettrali) subisce 4d6 danni per round di esposizione, dimezzabili con TS Riflessi; se l'area è più piccola di 6 metri e non vi sono vie di fuga, non è possibile sfuggire al *raggio di sole* (TS non ammesso).

L'incantesimo inverso, *raggio di luna*, crea un raggio di luce che illumina l'area con l'intensità della luna piena (visibilità buona), anche se al di fuori si applicano le normali condizioni ambientali (buio, penombra, sole, ecc.). L'incantatore può concentrarsi per spostare ogni round la zona illuminata entro il raggio d'azione, causando 4d6 danni per round di esposizione ad ogni mutaforma, che deve effettuare un anche TS Riflessi. In caso di successo dimezza i danni, viceversa la vittima subisce danni interi e assume la propria forma originale o animale, restando così finché non esce dall'area; se l'area è più piccola di 6 metri e non vi sono vie di fuga, non è possibile sfuggire al *raggio di luna* (TS non ammesso).

RESISTENZA AGLI ELEMENTI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Rende il beneficiario immune agli effetti di un elemento normale a scelta dell'incantatore tra **elettricità** (fulmini), **gelo** (freddo, ipotermia, congelamento) o **fuoco** (caldo, insolazioni, disidratazione, ad esclusione della lava, considerata fuoco magico). Inoltre ogniqualvolta l'individuo subisca un attacco magico o soprannaturale basato sull'elemento scelto (come *tempesta di ghiaccio*, *fulmine magico*, *palla di fuoco* o il soffio di un drago), i danni subiti vengono diminuiti di 1 punto per ciascun dado o DV della creatura che sferra l'attacco, e l'individuo beneficia di un bonus di +2 al TS per ridurre o evitare i danni derivanti da quell'elemento.

RESISTENZA AL VELENO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Concede al beneficiario un bonus di +2 ai TS per ridurre o evitare i danni da avvelenamento e in base alla volontà del chierico l'incantesimo può ritardare l'effetto di un avvelenamento oppure rende il soggetto immune a una particolare gamma di veleni; nessuno dei due effetti può annullare un avvelenamento già in corso (occorre *neutralizza veleno*).

Immunità ai veleni: il beneficiario è immune a certi tipi di veleno in base al livello del chierico che crea la magia (l'immunità è cumulativa con quelle dei gradi inferiori):

- 3° livello: immune ai veleni derivati da piante o erbe;
- 4°-6°: immune al veleno di mostri max 3 DV;
- 7°-9°: immune al veleno di mostri max 7 DV;
- 10°-14°: immune al veleno di mostri max 15 DV;
- 15°+: immune al veleno di qualsiasi mostro.

L'effetto protegge solo da veleni di piante o creature viventi, non da veleni alchemici o magici (come una *nube mortale*) o prodotti da esseri artificiali (come il soffio di un mek).

Ritarda veleno: il beneficiario non risente degli effetti di un avvelenamento (indipendentemente dalla fonte e dal tipo di veleno), nel caso in cui abbia fallito il TS per evitarlo. Al termine della protezione offerta dall'incantesimo, tutti gli effetti del veleno (o dei veleni) si applicano contemporaneamente, come se fosse stato avvelenato in quel momento. Se nel frattempo il soggetto ha assunto un antidoto contro il veleno o beneficia di un incantesimo *neutralizza veleno*, gli effetti deleteri non si manifesteranno.

RINNOVARE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 oggetto o 1 essere

Durata: permanente

L'incantesimo può riparare un oggetto danneggiato o risanare una creatura ferita. Oggetti spezzati si ripristinano a condizione di avere tutte le parti, mentre oggetti bucati vengono risigillati subito, e dopo un turno i segni della riparazione svaniscono, rendendo impossibile dissolverne gli effetti.

In caso di un individuo che ha perso Punti Ferita o un oggetto con Punti Danno ridotti, *rinnovare* ripristina 4 PD o 2 PF per livello del mago (max 40 PD o 20 PF al 10°) con ogni applicazione. Il mago deve toccare il bersaglio, che recupera 1 PF o PD al minuto: se la concentrazione è interrotta, l'incantesimo termina. Questo genere di riparazione è più complessa e il mago sacrifica la sua forza vitale per effettuarla, perdendo 1 PF ogni 2 PF o 4 PD risanati; per questo motivo, *rinnovare* non può essere usato per l'autoguarigione.

Un incantatore di 10° livello o superiore può riparare oggetti magici e costrutti animati sacrificando oltre ai suoi PF

anche 30 m.o. di materiali per PD/PF da risanare, ma non può ricaricare gli oggetti, né ripristinare oggetti o costrutti distrutti, solo riparare quelli danneggiati ma pur sempre attivi.

L'incantesimo inverso, *marcire*, fa marcire un oggetto di materia vegetale o animale, vivande o un liquido in un contenitore. Solo oggetti magici possono evitare l'effetto con TS Distruzione, viceversa il bersaglio diventa inutilizzabile (es. una vela o una corda con parti marce si strappano al primo tiro) o tossico in caso di cibarie (TS Corpo per evitare nausea e -1 a tutti i tiri per 24 ore). Rivolta contro un essere vivente, la magia fa perdere 1 PF per livello dell'incantatore corrompendo le carni (danni dimezzati con TS Corpo).

RIVELA MALEDIZIONI

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio 9 metri

Durata: 3 turni

Concentrandosi l'incantatore individua tutti gli oggetti, le creature e le zone maledette entro 9 metri, venendo a conoscenza della natura della maledizione e del modo in cui viene attivata, e ha una probabilità percentuale pari 20 + livello di capire come contrastare il maleficio (se esiste un modo diverso dall'incantesimo *scaccia maledizioni*).

SANGUE BOLLENTE

Divinità: tutte le divinità entropiche

Sostituisce: *Rinnovare*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: istantanea

Con un attacco di contatto fa bollire il sangue della vittima provocandole ustioni che causano danni pari al doppio del livello del chierico (max 40 al 20°), dimezzabili con un favorevole TS Corpo. Non-morti, costrutti, melme e creature prive di sangue sono immuni a questo incantesimo.

SCALDA METALLI

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: oggetti metallici max 50 mn (2,5kg) per livello

Durata: 3 round

Scalda e successivamente raffredda oggetti inanimati di metallo di peso massimo pari a 50 monete per livello scelti tra quelli visibili entro il raggio d'azione (es. un druido di 5° può scaldare quattro spade da 60 monete). Il calore sprigionato provoca danni sia all'oggetto che a chi lo tocca con questa progressione: 6 danni nel primo round, 10 danni nel secondo e 6 danni nel terzo, per un totale di 22 danni in tre round; nel secondo round inoltre, il calore incendia materiali infiammabili a contatto col metallo, causando 1d4 danni al round finché non viene estinto il fuoco. Gli oggetti normali non possono contrastare l'effetto, mentre quelli magici possono dimezzare i danni con un favorevole TS Fuoco (gli artefatti sono immuni), mentre la *resistenza al fuoco* protegge totalmente dallo *scalda metalli*. Il riscaldamento e il raffreddamento procedono automaticamente e solo *dissolvi magie* può interrompere l'effetto (l'immersione in acqua non serve).

SCOPRI TRAPPOLE

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio 9 metri

Durata: 2 turni

Concentrandosi l'incantatore individua tutte le trappole artificiali (comuni e magiche) visibili entro 9 metri, anche se non comprende la loro esatta natura né il modo per disinnescarle. Condizioni naturali del terreno come buche e sabbie mobili non sono considerate trappole e non vengono rilevate.

SCUDO DELLA FEDE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 3 turni

Crea uno scudo di energia (bianco se Legale, blu se Neutrale, rosso se Caotico) che fluttua intorno al chierico e ha una probabilità del 30% + 1% per livello di deviare qualsiasi dardo diretto contro di lui; lo scudo è efficace contro dardi di materiali comuni e magici o proietti d'energia di qualsiasi tipo, ma non ferma massi né proietti d'assedio.

SIGILLO DELLA MEMORIA *

Divinità: Fugit, Ninsun, Noumena, Ssu-Ma

Sostituisce: *Resistenza al veleno*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura con Intelligenza superiore a 2

Durata: permanente

Imprime nella memoria del beneficiario in modo permanente e preciso una data informazione di cui sia a conoscenza (ad esempio una mappa elaborata, la dimostrazione di un teorema, la sequenza delle note che compongono una melodia, e così via); solo l'incantesimo *amnesia* e l'inverso di questo effetto possono rimuovere o corrompere l'informazione. Il numero di conoscenze che si possono imprimere nella mente di un essere con *sigillo della memoria* è determinato dai suoi punti di Intelligenza: ulteriori informazioni non potranno essere sigillate nella sua mente se prima non viene cancellata magicamente una delle altre.

L'incantesimo inverso, *sigillo dell'oblio*, causa la perdita di un'informazione specifica dalla memoria del soggetto toccato, che può evitare l'effetto con un favorevole TS Mente. L'incantatore deve essere a conoscenza della memoria da cancellare, ovvero un'informazione circoscritta (come l'ubicazione di un luogo, la mappa di una località, l'identità di un individuo, l'argomento di una conversazione, o persino un singolo incantesimo), che può in seguito essere recuperata tramite l'esperienza (ristudiando l'incantesimo, rivisitando un luogo, o ascoltando il resoconto di ciò che si è dimenticato).

SILENZIO

Raggio: 54 metri

Area d'effetto: sfera di 4,5 metri di raggio

Durata: 12 turni

Annulla qualsiasi suono prodotto all'interno dell'area d'effetto, mentre i suoni provenienti dall'esterno non riescono a penetrare nell'area del *silenzio*; coloro che vi si trovano sono quindi sordi e muti fintanto che vi restano. Se invocato contro una creatura o un oggetto indossato da un individuo, la vittima può effettuare un TS Magia: in caso di successo il *silenzio* resta ancorato all'area in cui si trova la vittima, viceversa l'area di *silenzio* si sposta con la vittima.

SONNO RISTORATORE

Divinità: Asterius, Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Ralon, Simurgh, Usamigaras

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 ora

Addormenta un soggetto consenziente per un'ora, al termine della quale si ridesta riposato come se avesse dormito per 8 ore, recupera 1d4 PF e qualsiasi stanchezza gravasse sul soggetto svanisce come dopo una notte di riposo, mentre gli incantatori possono memorizzare nuovamente gli incantesimi. Se viene ferito o se la magia è dissolta prima che sia trascorsa l'ora, il dormiente si sveglia e l'effetto è sprecato.

L'incantesimo può essere usato solo una volta al giorno su individui che non abbiano riposato nelle ultime 24 ore: ulteriori applicazioni nello stesso lasso di tempo sono inefficaci.

STRETTA ROCCIOSA

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura max taglia Grande (L)

Durata: 1 round per livello

Crea un tentacolo fatto della materia di cui è composto il terreno o le pareti (terra, roccia o pietra), che emerge dal suolo o dalla parete e si avviluppa al bersaglio scelto; se la vittima è di taglia enorme o superiore il tentacolo non riesce ad afferrarla e scompare, mentre non si materializza neppure se il suolo è di materia diversa (es. legno o ferro). La vittima deve tentare un TS Riflessi: se riesce evita la stretta e il tentacolo si scioglie. Tuttavia, esso si riforma all'inizio di ogni round cercando di avvinghiarsi alla vittima designata finché questa rimane entro 36 metri dall'incantatore, senza che il mago debba concentrarsi. Se la vittima fallisce il TS, il tentacolo la intrappola: la vittima può ancora parlare ma è bloccata per la durata rimanente dell'incantesimo, e può tentare ogni round di liberarsi dal tentacolo con una prova di Forza a -8. Anche attaccare fisicamente il tentacolo può servire, e le sue statistiche variano asseconda della materia di cui è composto: Pietra: CA 3 e 20 PF; Roccia: CA 5 e 15 PF; Terra: CA 7 e 10 PF. La vittima può anche decidere di attaccare il tentacolo quando questi cerca di imprigionarla, se realizza il suo TS Riflessi e lo evita, impiegando quindi la sua azione per cercare di distruggerlo. Se il tentacolo viene distrutto fisicamente o dissolto magicamente, ciò pone fine all'incantesimo.

TORCI LEGNO

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: un'arma piccola di legno per livello

Durata: permanente

Provoca una curvatura innaturale nelle armi di legno rendendole inservibili, e solo le armi magiche o d'assedio possono evitarlo con favorevole TS Distruzione (i proiettili invece non possono resistere nemmeno se magici). L'incantesimo influenza un'arma di dimensioni piccole o inferiori per livello, mentre per armi più grandi l'equivalenza è la seguente: 1 Media = 2 Piccole; 1 Grande = 4 Piccole; 1 Enorme = 8 Piccole; 1 Gigantesca = 16 Piccole (fare riferimento all'*Armeria di Mystara* per le dimensioni di ciascuna arma o proiettile).

TRAPPOLA TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Yav

Sostituisce: *Individuare l'allineamento**

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Intrappola la vittima in un circolo vizioso che la obbliga a ripetere costantemente la stessa azione. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, il sacerdote ha un turno per trovare un bersaglio prima che la magia svanisca, concentrandosi sulla vittima dopo che questa ha compiuto l'azione che si intende reiterare. La vittima può ignorare l'effetto con un favorevole TS Magia, ma se fallisce è costretta a ripetere esattamente l'ultima azione intrapresa con lo stesso identico esito, fino a quando sussistono le condizioni per ripetere l'azione. La vittima può tentare un nuovo TS Magia per liberarsi dalla *trappola temporale* ogni minuto successivo, viceversa l'effetto permane finché non diventa impossibile reiterare l'azione (la vittima per quel round compie la stessa azione ma si accorge che è un'assurdità si libera dall'effetto della trappola).

Esempio 1: un chierico usa l'incantesimo contro un nemico che ha appena mancato il suo compagno mago. La vittima

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 2° LIVELLO

fallisce il TS e nel round successivo attaccherà nuovamente il mago mancandolo automaticamente, continuando fino a che non riuscirà nel TS o il mago non sarà più raggiungibile.

Esempio 2: un chierico usa la trappola contro un mago che ha appena invocato un incantesimo di *scudo magico* su di sé. Il mago fallisce il TS e il round successivo è costretto a ripetere

l'azione, possibile se ha memorizzato più volte l'incantesimo o ha sufficienti Punti Magia residui, viceversa il mago sarà spaesato per un round, poi potrà decidere in maniera autonoma, essendo libero dall'effetto.

Terzo Livello

ARRESTARE LA MALEDIZIONE ROSSA

Divinità: Frey, Freyja, IIsundal, Ixion, Korotiku, Odino, Pflarr, Tarastia, Valerias (solo nella Costa Selvaggia)
 Sostituisce: nessuno (è in aggiunta alla lista comune)
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: 1 giorno per livello

Questo incantesimo è stato inventato per contrastare gli effetti della Maledizione Rossa, ed è diffuso solo tra i sacerdoti delle seguenti nazioni: Baronie Selvagge, Robrenn, Eusdria, Renardie, Bellayne ed Herath [fare riferimento alla sezione *La Maledizione Rossa e le Eredità* nel Capitolo 3 per ulteriori chiarimenti sulla natura e gli effetti della Maledizione Rossa]. Il rituale prevede che il chierico abbia in mano almeno un'oncia di cinnabryl non ancora consumato con cui toccare la fronte del beneficiario mentre pronuncia la formula che arresta gli effetti della Maledizione Rossa per tutta la sua durata, senza consumare il cinnabryl. Questo significa che un individuo nel Periodo di Grazia rimane in quella fase fino al termine della magia (come se i giorni non passassero per lui), oppure fino a quando non usa un'eredità o non viene colpito da *consumare cinnabryl*. L'incantesimo non può impedire la perdita di un punto di caratteristica (che avviene non appena una creatura contrae la Maledizione Rossa), né può curare le affezioni già causate dalla maledizione.

L'effetto non può essere associato ad oggetti magici.

AUDACIA

Divinità: Arnelee, Diulanna, Hattani, Madarua, Ninfangle, Nob Nar, Petra, Razud, Sinbad, Thor, Turmis, Vanya
 Sostituisce: *Forza di volontà*
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura vivente
 Durata: 3 turni

Rende il beneficiario più prestante e coraggioso per compiere azioni ardimentose, aumentando di 2 punti il suo punteggio di Forza e rendendolo immune agli effetti della paura e della disperazione. Inoltre, se il beneficiario è un fedele della divinità, ottiene anche temporaneamente un Punto Ferita extra per livello del chierico (max +10 PF), con cui può superare il valore massimo di PF a piena salute; i PF in eccedenza svaniscono non appena l'individuo viene ferito o se vengono dissolti magicamente prima del termine dell'effetto.

BARRIERA MAGNETICA

Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 6 turni

Circonda l'incantatore con un campo magnetico che respinge qualsiasi oggetto metallico di peso inferiore a 6 kg (120 monete), senza tuttavia impedirgli di usare le proprie armi metalliche, ma è inefficace contro armi di altri materiali (osso, pietra, legno, ecc.) che non comprendano parti metalliche. La barriera è incapace di respingere corpi metallici più pesanti di 120 monete (es. un golem di ferro, una palla di cannone, un'alabarda o uno spadone), e le armi magiche hanno una probabilità percentuale pari a dieci volte il proprio bonus di ignorare la barriera (es. una spada +1 ha 10% di probabilità di oltrepassare la barriera); il tiro va effettuato una volta al round e influenza tutti gli attacchi di quella specifica arma per quel round.

BUFERA DI NEVE

Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: cubo di spigolo 6 metri
 Durata: concentrazione (max 6 round)

Crea una fitta tempesta di neve al cui interno la visuale è ridotta a 3 metri e che l'incantatore può spostare di 9 mt al round finché mantiene la concentrazione. La tempesta causa ogni round 5d6 danni da gelo (TS Corpo per dimezzare) a creature e cose presenti nella zona, spegne fuochi grandi quanto un falò e ghiaccia la superficie del terreno; chiunque si muova di corsa in mezzo al nevischio deve superare ogni round una prova di Destrezza a -4 per non cadere a terra.

Sott'acqua l'incantesimo produce una corrente gelida composta di frammenti di ghiaccio che riduce al suo interno la visibilità a 3 metri, impedisce la corsa e causa 5d6 danni al round (TS Corpo dimezza) finché la concentrazione persiste.

CALMARE EMOZIONI

Divinità: Alphatia, Koryis, Plasmatore, Urtsen
 Sostituisce: *Parlare coi morti*
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: una creatura per livello
 Durata: 1 turno

Tranquillizza le creature agitate e infuriate, e impedisce loro di intraprendere qualsiasi azione violenta per la sua durata. Il chierico individua un bersaglio per livello e ogni vittima può effettuare un TS Mente per evitare totalmente gli effetti: chi fallisce il TS si calma improvvisamente, anche nel mezzo della battaglia, e non può intraprendere alcuna azione distruttiva, ma solo reagire per proteggere se stessa, fino al termine dell'effetto. L'incantesimo inoltre sopprime gli effetti di una *benedizione* e di qualsiasi forma di furia, odio e paura sui bersagli, che tuttavia tornano preda degli effetti succitati al termine dell'incantesimo, se nel frattempo non sono svaniti.

CERCHIO DI PROTEZIONE DAL MALE

Raggio: 0
 Area d'effetto: raggio di 3 metri attorno all'incantatore
 Durata: 12 turni

Crea una barriera protettiva che si estende per 3 metri intorno all'incantatore e si muove con esso, visibile grazie a un cerchio di rune bluastre che ne delimita il perimetro. L'incantatore e i suoi alleati che restano nel cerchio ottengono un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza e contro effetti di possessione negromantica e di controllo mentale tirano due volte il d20 e considerano il risultato migliore come TS, mentre chiunque li attacchi all'interno del cerchio subisce una penalità di -1 ai Tiri per Colpire.

Inoltre, creature evocate, create, animate o controllate magicamente o vittime di una *maledizione* non possono penetrare nel cerchio, a meno che l'incantatore non lo consenta esplicitamente, se di livello inferiore al chierico o comunque con meno di 10 DV/livelli; esseri con DV/livelli superiori al chierico hanno una probabilità di oltrepassare la barriera pari a 10% per DV/livello di differenza, viceversa anche loro sono respinti fino al termine dell'effetto. La barriera protegge chi resta al suo interno dagli attacchi in mischia portati da queste creature, ma non dagli attacchi a distanza (che subiscono sempre -1 al TxC) o che non implicino il contatto fisico (es. sguardo, urlo, soffio). Se chi si trova nel cerchio attacca una creatura tenuta a bada dall'incantesimo, la protezione è infranta e ogni essere potrà entrare nel cerchio e attaccare in mischia chi si trova all'interno, anche se subisce ancora la penalità di -1 ai TxC fino al termine dell'effetto.

COLORI DI GUERRA

Divinità: Atruaghin, Hattani, Tahkati

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno

Rende magici pigmenti, tinte o altre sostanze coloranti da applicare sul volto prima di un combattimento o di una caccia. I colori possono conferire al personaggio un bonus tra i seguenti a discrezione del chierico: +4 a TxC, ai danni, ai Tiri Salvezza, o alla Classe d'Armatura per 24 ore o finché la pittura non viene lavata via. L'applicazione del pigmento richiede un round e deve essere operata dal chierico che crea i colori di guerra; ulteriori applicazioni di questi o di altri colori magici possono solo modificare il tipo di bonus, ma non permettono di cumularli in alcun modo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

COMUNICAZIONE

Divinità: Asterius, Noumena, Ssu-ma

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: variabile

Area d'effetto: un supporto ogni 3 livelli

Durata: permanente

Permette di incantare un oggetto ogni tre livelli per collegarli magicamente tra loro in modo da scambiarsi messaggi. L'incantatore sceglie se incantare gli oggetti per comunicazione scritta, orale o completa, e in base al tipo prescelto il rituale avrà un costo, un raggio e un effetto diverso.

Scritta (raggio: stesso piano; costo: 500 m.o. per oggetto): incanta pergamene, velli e tavolette, che permettono di scrivere e ricevere messaggi a distanza finché restano nello stesso piano di esistenza. Qualsiasi disegno o scritto con massimo 100 parole fatto su uno dei supporti compare su quello/i del destinatario, ove rimarrà impresso fintanto che non venga cancellato dal supporto mediante una parola magica prestabilita; è possibile scrivere o cancellare un messaggio al minuto.

Orale (raggio: 1 km per livello; costo: 1.500 m.o. per oggetto): incanta corni, conchiglie ed elmi, che permettono di inviare ogni minuto a quelli collegati un messaggio non più lungo di 10 secondi. A discrezione dell'emittente, il messaggio è udibile intorno all'oggetto (in base al volume della voce) o solo da chi indossa o tocca l'oggetto ricevente, e si può rispondere dopo un minuto con la parola magica prestabilita.

Completa (raggio: 100 metri per livello; costo: 3.000 m.o. per oggetto): incanta specchi, vetrate e cristalli larghi almeno 50 cm, che permettono di inviare e ricevere messaggi audiovisivi. L'emittente deve posizionarsi davanti all'oggetto e attivarlo con la parola magica prestabilita, poi può scegliere se "registrare" un messaggio (durata massima 1 minuto) o attendere il collegamento per comunicare in presa diretta. L'oggetto ricevente inizierà a lampeggiare in attesa che venga accettata la comunicazione con la parola apposita. A quel punto il destinatario riceve il messaggio registrato, oppure interloquisce con l'emittente in tempo reale al massimo per un'ora (o meno se l'oggetto viene disattivato prima). Emittente o destinatari possono scegliere di limitare la comunicazione a quella orale (senza inviare o ricevere immagini), e solo dopo un'ora dalla disattivazione è possibile usare nuovamente l'oggetto per stabilire una nuova comunicazione. Qualsiasi supporto venga distrutto o influenzato da una *distruzione del magico* perde per sempre questo potere.

CONSACRARE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto, un luogo o una creatura

Durata: permanente

Il rituale è fondamentale per le più importanti cerimonie religiose e si adopera per consacrare armi, templi, luoghi di sepoltura o di preghiera (come il rifugio in cui il chierico arriva con l'incantesimo *parola del ritorno*) o fedeli particolarmente meritevoli. La cerimonia ha durata variabile e richiede sempre un sacrificio di materie preziose agli immortali per imporre la consacrazione in maniera permanente. Gli effetti di *consacrare* sono permanenti finché il bersaglio non viene dissacrato (v. sotto) o distrutto, e *individuare il magico* rivela un'aura di Abiurazione sul bersaglio consacrato. L'incantesimo ha quattro applicazioni possibili:

- **consacrare un'arma** (durata rito: 7 giorni, costo 10.000 m.o.): conferisce all'arma un bonus al TxC e ai danni pari a ¼ del livello di chi la impugna (max +4); se usato su un'arma già magica potenzia il bonus di 1 punto, fino a massimo +5. L'incantesimo è efficace solo se l'arma è usata da un fedele del culto, ovvero un chierico o un laico che abbia giurato fedeltà esclusiva a quel culto; nelle mani di un infedele, l'arma non ha alcun bonus speciale;
- **consacrare un'armatura o scudo** (durata rito: 7 giorni, costo 15.000 m.o.): dona all'oggetto un bonus pari a ¼ del livello di chi lo indossa (max +4); se usato su un oggetto già magico potenzia il bonus di 1 punto, fino a massimo +5. L'effetto si attiva solo se l'oggetto è usato da un fedele del culto, ovvero un chierico o un laico che abbia giurato fedeltà esclusiva a quel culto, mentre l'oggetto non possiede bonus se indossato da infedeli;
- **consacrare un individuo** (costo 2.000 m.o., durata 1 ora): l'individuo deve essere un fedele del culto (v. sopra) ed ottiene in maniera permanente un effetto di *protezione dal male* o di *santuario* che conta come permanenza;
- **consacrare un luogo** (costo 5.000 m.o., durata 1 giorno): rende sacro al culto ciò si edifica sopra l'area interessata, che può estendersi fino a 10 mq per livello del chierico. L'area consacrata impone una penalità di -1 a tutti i tiri degli esseri non affiliati o fedeli al culto, concede un bonus di +2 ai tiri per Scacciare o Controllare non-morti al suo interno (in base al volere del creatore) e impedisce a qualsiasi cadavere tumulato al suo interno di essere rianimato come non-morto.

L'incantesimo inverso, *dissacrare*, rimuove automaticamente qualsiasi tipo di aura sacra o consacrazione esistente sul bersaglio creata da sacerdoti di livello pari o inferiore, mentre ha una probabilità di fallimento del 5% per livello di differenza con effetti creati da chierici di livello superiore. Se non sono presenti aure sacre, impone ad un soggetto o ad un oggetto una maledizione che comporta una penalità di -2 a tutti i tiri (nel caso dell'oggetto la penalità si applica a chi lo utilizza, che tuttavia non è obbligato a tenerlo con sé). Il rituale per *dissacrare* un luogo invece richiede 1 ora, copre fino a 10 mq per livello del chierico e costa 2.000 m.o., imponendo una maledizione che comporta i seguenti effetti:

- penalità di -4 a tutti i tiri per scacciare non-morti;
- penalità di -1 ai TS contro effetti di Necromanzia;
- impossibile guarire le ferite naturalmente o tramite la magia, inclusi effetti di resurrezione;
- impossibile usare incantesimi divinatori;
- impossibile entrarvi o uscirne usando magie di trasporto istantaneo.

La dissacrazione su oggetti, persone o luoghi permane finché non è rimossa da un apposito rituale di *scaccia maledizioni*; un bersaglio gravato da dissacrazione può essere consacrato solo dopo aver rimosso l'aura dissacrante.

CONTROLLO DELLA TEMPERATURA

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 1d6+2 ore

Permette di alterare la temperatura nell'area intorno all'incantatore di 50°C in più o in meno rispetto all'ambiente esterno. Il cambiamento è istantaneo e la zona influenzata si sposta con l'incantatore, che può concentrarsi per variare la temperatura una volta al round finché dura l'effetto.

CORNUCOPIA

Divinità: Brindorhin, Faunus, Hymir, Ralon

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: 0

Area d'effetto: una cornucopia

Durata: speciale

Crea una cornucopia, ovvero un corno cavo lungo 50 cm con un'imboccatura di 30 cm del peso di 10 monete (500 gr) che sembra vuota se si guarda al suo interno. Tuttavia, un chierico o un fedele del culto possono invocare gli immortali rovesciando la *cornucopia* mentre si concentrano su un oggetto comune (ad esempio un pasto, una borraccia di vino, una fiasca di olio combustibile, un paio di stivali, e così via), e dalla bocca del corno uscirà il bene desiderato, che sarà sempre permanente e non magico, dopo di che la *cornucopia* svanisce; è possibile creare una nuova *cornucopia* solo dopo che la precedente è svanita. L'oggetto evocato deve essere sufficientemente piccolo da passare attraverso l'imboccatura (quindi si può ottenere un pugnale o una sacca con 20 pietre da fionda, ma di certo non un'ascia bipenne), deve avere un peso massimo di 10 monete per livello e un valore monetario non superiore a 3 m.o. per livello del chierico. Qualora un sacerdote utilizzi questo incantesimo con eccessiva frequenza, l'immortale può punirlo negandone l'uso (il DM deve scoraggiare l'uso di questa magia al fine di accumulare oggetti da rivendere per profitto personale).

CRESCITA ANIMALE *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: fino a 4 animali

Durata: 12 turni

Aumenta di una taglia fino a 4 animali prescelti entro il raggio d'azione, che non possono resistere all'effetto. La crescita fa guadagnare all'animale 2 DV, che migliorano THACO, PF, TS e l'ingombro massimo trasportabile, dona un bonus di +2 al punteggio di Forza, mentre il movimento base aumenta di 6 metri e ad ogni attacco naturale si aggiunge un dado dello stesso tipo di quello usato (es. 1d4 diventa 2d4).

L'incantesimo inverso, *riduzione animale*, riduce di una taglia fino a 4 animali prescelti nel raggio d'azione, che possono opporsi all'effetto con un favorevole TS Corpo. La riduzione fa perdere all'animale 2 DV, fino a un minimo di ½ DV (1d4 PF), che peggiorano il suo THACO, PF, TS e l'ingombro massimo trasportabile, e la creatura vede diminuire la sua Forza di 2 punti, il movimento base di 6 metri al round (velocità minima 1 mt/rnd) e il danno di ogni attacco naturale viene scalato al dado precedente (es. da 1d8 a 1d6).

CURA CECITÀ/SORDITÀ *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Guarisce dalla cecità o dalla sordità (ma non da entrambe contemporaneamente) il soggetto toccato, a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo non permette di far ricrescere occhi o orecchie mancanti, ma cura qualsiasi tipo di afflizione a questi sensi.

L'incantesimo inverso, *cecità/sordità*, con un attacco di contatto causa la cecità o la sordità permanente (a scelta del sacerdote) nella vittima, che può evitare totalmente l'effetto con un favorevole TS Corpo a -4. Questi effetti non possono essere annullati con *dissolvi magie*, ma solo tramite *cura cecità/sordità* o una *guarigione*.

CURA FERITE GRAVI *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Il beneficiario recupera permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo (non può superare i suoi PF totali). L'incantesimo produce l'effetto più vantaggioso per il soggetto tra i seguenti: cura 2d6+2 PF o fa recuperare all'individuo il 30% dei suoi Punti Ferita totali.

Esempio: Herimon (20 PF) è ridotto a 11 PF, un *cura ferite gravi* gli farebbe recuperare 2d6+2 Pf solo se il risultato fosse superiore a 6 (visto che il 30% di 20 è 6 PF). Norman invece (40 PF) è ridotto a 20 PF, e nel suo caso l'incantesimo potrebbe guarire 12 PF fissi (il 30% di 40) oppure 2d6+2 PF, sperando che il giocatore tiri il massimo coi 2d6.

L'incantesimo inverso, *infliggi ferite leggere*, con un attacco di contatto causa 2d6+2 danni o fa perdere alla vittima il 30% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale condizione infligga più ferite), senza possibilità di evitare i danni.

CURA MALATTIE *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Guarisce un essere da una malattia di qualsiasi tipo (magica o normale), annullando immediatamente ogni effetto debilitante (fisico o mentale) che influenzi il soggetto. Il chierico può curare malattie di una certa categoria di potenza in base al suo livello (v. sotto per la descrizione delle 3 categorie):

- Fino al livello 7°: Malattie di categoria A
- Dal 8° al 12°: Malattie di categoria B e licantropia infettiva (se usato prima della prima trasformazione)
- Dal 13° in avanti: Malattie di categoria C e licantropia infettiva (se trattata dopo la prima muta, il licantropo deve ricevere *scaccia maledizioni* e *cura malattie* da un chierico di almeno 15° livello)

La tabella 5.5 riporta le malattie più diffuse su Mystara e include per ciascuna la categoria, il tipo di infezione che ne provoca il contagio, il periodo d'incubazione, i danni arrecati, e il periodo dell'anno e la regione in cui è possibile imbattersi per caso in epidemie ricorrenti. Le tre categorie di malattie vengono qui di seguito definite per chiarezza, indicando le penalità comunemente associate a ciascuna e i metodi di cura (anche le malattie considerate minori, come raffreddore o influenza, se non curate possono causare gravi danni).

Categoria A: Malattie debilitanti.

La malattia impone una *penalità* di -1 a una o due caratteristiche, abilità, o TxC *per ogni settimana trascorsa senza che venga debellata*. La malattia può essere guarita con metodi naturali (prove di *Guarire* o *Medicina* a -3) o tramite la magia. Di norma non causa la morte del malato ma lo debilita fortemente: la perdita di punti caratteristica è temporanea, ma se la caratteristica scende a zero, il sistema immunitario della vittima non riesce a contrastarla e potrà essere curata solo con un incantesimo. In base alla caratteristica azzerata, il soggetto avrà determinate limitazioni:

Forza, Destrezza o Costituzione: impossibile muoversi.

Intelligenza, Saggiozza o Carisma: impossibile ragionare o esprimersi correttamente, delirio costante.

Tab. 5.5 – Malattie diffuse su Mystara

Nome	Cat.	Infezione	Incubaz.	Sintomi & Danni	Regione	Stagione
Acne hin	A	Contatto	1d6 giorni	Rash cutaneo, pustole, apatia. –1 Car e Iniziativa	Cinque Contee	ogni 5 anni
Bronchite nanica	A	Contatto, Inalazione	1d4 giorni	Febbre, tosse. –1 Cos e Sag, attacchi berserk (50% ogni volta che si vedono oro o gemme)	Casa di Roccia	Inverno
Cataratta purulenta	A	Contatto	1 giorno	Polvere causa cefalea. –1 Int e cecità finchè curata	Sud Alpathia	Siccità
Colera	B	Ingestione	1d4 giorni	Vomito, diarrea, disidratazione. –3 Cos e For	Zone costiere	Primavera
Difterite	B	Contatto	2d6 giorni	Febbre, mal di gola, stanchezza, cefalea, pallore, edema al collo. –1 For, Cos e Int	Bambini da 0 a 6 anni	Inverno
Epatite A	A	Ingestione	1 mese	Nausea, vomito, febbre, prurito, ittero. –1 Cos e Int	Ovunque	Estate
Epatite B	B	Ferimento	1 mese	Prurito, vomito, ittero, feci e urina chiare. –2 Cos e For, 10% prende cirrosi (fegato collassa in 10 anni)	Ovunque	Sempre
Febbre dumdum	A	Inalazione	1d6 giorni	Raffreddore, ipersalivazione, delirio. –1 Int e Sag	Terre del nord	Inverno
Febbre gialla	C	Zanzara	1d4+2 gg	Ittero, febbre, cefalea, congiuntivite, dolori lombari, nausea, delirio. –2 Int, Sag e Cos	Da latitudine 10° N a 10° S	Stagione piogge
Febbre mau-mau	B	Zanzara	1d2 giorni	Sudore e eruzioni cutanee. –2 For e Cos	Ierendi	Sempre
Febbre reumatica	B	Inalazione	1d4 giorni	Faringite, febbre, dolori articolari, spasmi incontrollati, sonnolenza. –1 Des, Cos e Iniziativa	Zone sporche	Inverno
Febbre spaccaossa (Dengue)	C	Zanzara	2d4 giorni	Febbre, tosse, cefalea, nausea, vomito, dolori articolari. –2 Cos, For e TxC	Zone tropicali	Stagione piogge
Febbre tifoide	A	Ingestione	7 giorni	Febbre, dolori addominali, sensi indeboliti. –1 TxC e prove <i>Percezione</i>	Zone sporche	Sempre
Influenza	A	Inalazione	1d3 giorni	Febbre, cefalea, dolori muscolari, tosse, raffreddore. –1 For e Cos (può causare Polmonite*)	Ovunque	Inverno, Primavera
Influenza cobolda	A	Contatto	1d2 giorni	Tosse, raffreddore, febbre. –1 For, Cos, Des	Zone cobolde	Mesi freddi
Lebbra comune	A	Contatto	1 mese	Lesioni cutanee, squamazione. –1 Des e Cos	Ovunque	Sempre
Lebbra mortale	B	Ferimento	1d4 mesi	Tumefazione, squamazione. –2 Des e Cos, perdita 1% PF al giorno per lesioni cutanee e interne	Zone non fredde	Sempre da infetti
Malaria	B	Zanzara	1d8+8 gg	Brividi, febbre, delirio, tachicardia. –1 For, Int e Sag ogni 2 giorni	Zone paludose o calde	Notte
Malaria sindhi	B	Tafano	2d6 giorni	Delirio, allucinazioni. –2 Int e Sag	Sind	Autunno
Meningite acuta	B	Inalazione	1 giorno	Cefalea, febbre, vomito, convulsioni. –2 Int, Sag e <i>Concentrazione</i> , 10% svenimento x 1 min ogni ora	Ovunque	Autunno, Inverno
Morbillo	A	Inalazione	1d6+8 gg	Inappetenza, cefalea, tosse, febbre, congiuntivite, rash cutaneo. –1 Cos e <i>Percezione</i>	Ovunque	Inverno
Morbillo goblin	B	Contatto	1d6 giorni	Pustole rosse da cui nascono larve. –2 Cos	Monti Cruth	Inverno
Morbo della mummia	C	Contatto	1d2 giorni	Piaghe, pustole, necrosi dei tessuti. –1 For e Cos, incantesimi <i>Cura ferite</i> non fanno recuperare PF	Ylaruam, Thothia	1 volta ogni anno
Peste bubbonica	B	Pulci, Ferimento	3d6 giorni	Febbre, cefalea, debolezza, nausea, vomito, delirio, pustole, bubboni. –2 Cos, For e Int	Zone sporche	1 volta ogni 10 anni
Peste orchesca	B	Pulci, Ingestione	1d6 giorni	Ittero, tosse, singhiozzo, bubboni alla gola. –2 For e Des, 20% probabilità fallire incantesimi	Terre Brulle	1 volta ogni 5 anni
Peste polmonare	B	Inalazione	1d8 giorni	Tosse, asma, cianosi, debolezza, –3 Int e Cos	Ovunque	Con peste
Polmonite	B	*	1 giorno	Tosse, febbre, dolore al petto. –2 Cos e For	Ovunque	Inverno
Rabbia	B	Ferimento, Ingestione	1d8 settim.	Febbre, cefalea, delirio, ipersalivazione, idrofobia. –2 Int e Sag, attacchi berserk (50% ogni giorno)	Animali infetti	Sempre
Scabbia (Rogna)	A	Pulci	1d12 gg	Prurito, vesciche, croste. –1 TxC e <i>Concentrazione</i>	Zone sporche	Inverno
Scarlattina	A	Inalazione	1d4+1 gg	Febbre, brividi, nausea, faringite, patina bianca su lingua, pelle arrossata. –1 For	Umani da 2 a 16 anni	Autunno e Primavera
Scorbuto	B	**	3 mesi	Cachessia, debolezza, caduta dei denti, gonfiore alle articolazioni, emorragie. –1 Cos, For e TxC	Navi	Sempre
Sifilide	B	Intimità	1 mese	Pustole e sanguinamento parti intime, –2 Cos e For	Ovunque	Da infetti
Tarlo cerebrale	A	Ingestione	1 mese	Sonnolenza, vuoti di memoria, cefalea. –1 Int	Soderfjord	ogni 10 anni
Tifo	A	Pulci	7 giorni	Febbre, brividi, cefalea, rash cutaneo. –1 Cos e Int	Zone sporche	Sempre
Tubercolosi	B	Inalazione, Ingestione	2d8+8 gg	Febbre, brividi, perdita d'appetito, pallore, sudori notturni, emorragie. –1 Cos, For, TxC	Zone sporche	Sempre da infetti
Vaiolo animale	A	Ingestione	2d4 giorni	Ittero, febbre, rash cutaneo. –1 Cos e Int	Terre di conf.	Inverno
Vaiolo nero	C	Inalazione	2d8 giorni	Brividi, emicrania, febbre, rash cutaneo, pustole, blocco polmonare. –3 For e Cos, –1 Int	Cime Nere	Primavera
Varicella	A	Contatto	1d8+7 gg	Rash cutaneo, emicrania. –1 <i>Concentrazione</i> e Int	Zone urbane	Estate

* La polmonite è causata da infezione batterica, funghi, o danni ai polmoni se l'influenza riduce a zero il punteggio di Costituzione, ma in sé non è contagiosa (un malato di polmonite può attaccare l'influenza, non la polmonite).

** Lo scorbuto è causato da mancata ingestione di vitamina C dovuto a una dieta priva di vegetali e frutta per almeno 3 mesi (tipica malattia diffusa tra i marinai che non possono usufruire di frutta o verdura fresche per lunghi periodi).

Nota: La licanthropia è una malattia magica, ma non si diffonde con questo incantesimo (occorre *Licanthropia* o *Maledizione*).

Categoria B: Malattie mortali.

La malattia impone sempre un malus di -1 a tutti i TS del personaggio durante il suo decorso, e prevede una *penalità* che varia da -1 a -3 a due o tre elementi compresi tra caratteristiche e TxC *per ogni giorno in cui non viene debellata*; inoltre, il ritmo di recupero delle ferite della vittima è dimezzato. La malattia porterà alla morte del personaggio nel momento in cui il punteggio di una delle caratteristiche raggiunge zero, a meno che non venga debellata naturalmente tramite aiuto esterno (il personaggio non beneficia di TS per guarire da solo) o magicamente. Qualsiasi tentativo naturale di cura incorre in una penalità di -6 alla prova *Guarire o Medicina*.

Categoria C: Malattie mortali incurabili naturalmente

La malattia è simile a quelle mortali di categoria B, con due sostanziali differenze: non è trasmissibile e qualsiasi tentativo di guarirla con rimedi naturali fallirà automaticamente; solo la magia può debellare la malattia prima che sia tardi.

L'incantesimo inverso, *infliggi malattie*, contagia la vittima con una malattia. Il tipo di malattia che può essere creata dipende dal livello del chierico, come indicato nella descrizione di *cura malattie*, con l'esclusione della licanthropia. La malattia non può essere dissolta magicamente, ma può essere debellata solo con incantesimi di cura o con rimedi naturali (laddove sia possibile). Prima che si sviluppi completamente e comporti penalità rilevanti, la malattia resta dormiente per un periodo di incubazione, durante il quale il soggetto manifesta lievi sintomi che ad un occhio attento possono annunciare il tipo di malanno che sta agendo nell'organismo. Se la malattia viene curata entro il periodo d'incubazione, non vi sono danni per il soggetto. Dopo il periodo d'incubazione il soggetto è chiamato ad effettuare un TS Corpo con penalità pari alla gravità della malattia (Cat. A: +0; Cat. B: -2; Cat. C: -4); se riesce, il fisico ha sconfitto la malattia autonomamente, viceversa continua a soffrirne e potrà tentare un nuovo TS per guarire autonomamente una volta ogni settimana. Il ricorso a cure mediche (prove di *Guarire o Medicina*) concede al soggetto di effettuare un TS aggiuntivo per ogni settimana di cura efficace con bonus di +1. Nel momento in cui il malato guarisce naturalmente (erbe, cure mediche, TS riuscito), le penalità spariscono al ritmo di 1 punto al giorno; se risanato mediante la magia, le penalità spariscono tutte all'istante.

Una malattia può essere trasmessa a un'altra persona se questa viene esposta al veicolo dell'infezione nella maniera opportuna (contatto, ingestione, inalazione o ferimento), che dipende dalla malattia. Le vittime successive sono chiamate allo stesso Tiro Salvezza per evitare il contagio, e se fallisce subiscono gli stessi effetti.

DISSOLVI MAGIE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cubo di 6 metri di lato

Durata: permanente

Permette di annullare istantaneamente qualsiasi effetto magico temporaneo presente nell'area d'effetto; se il chierico trattiene il potere dell'incantesimo sul palmo delle dita e tocca il bersaglio (attacco di contatto), *dissolvi magie* influenza solo la persona o l'oggetto toccato anziché l'intera area. Si possono annullare gli effetti di incantesimi od oggetti magici che non abbiano durata istantanea o permanente, esclusi quindi gli incantamenti permanenti degli oggetti magici (come i bonus al colpire o alla difesa) ed alcuni effetti specifici se esplicitamente indicato nella descrizione dell'incantesimo (come *campo di forza*, *maledizione*, *imposizione*, ecc.).

Tutti gli effetti magici nell'area d'effetto creati da incantatori di livello uguale o inferiore al personaggio sono annullati automaticamente. Effetti creati da incantatori più potenti hanno una probabilità pari a 10% per ogni livello di differen-

za di non venire annullati e il tiro percentuale deve essere ripetuto per ogni effetto magico presente nella zona.

Esempio: per un chierico di 7° che vuole annullare un incantesimo *blocca persone* di un mago del 10° livello, le probabilità di fallimento sono pari a: $10 \times (10-7) = 10 \times 3 = 30\%$.

EVOCA OMBRE

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx, Zugzul

Sostituisce: *Forza di volontà*

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: 1 ombra spettrale ogni 2 livelli (max 5 al 10°)

Durata: 3 turni

Evoca un'ombra spettrale ogni due livelli che obbedisce ai comandi telepatici dell'evocatore, nei limiti delle proprie capacità. Le ombre spettrali sono incorporee e non possono spostare oggetti o aprire porte, ma possono attraversare le pareti ed andare in esplorazione, comunicando telepaticamente ciò che scoprono con pensieri semplici. Le ombre non possono allontanarsi oltre 72 metri dall'evocatore, altrimenti svaniscono e l'incantesimo ha termine. L'incantesimo non funziona in aree illuminate dalla luce solare, né può essere usato più volte per controllare contemporaneamente un numero di ombre maggiore rispetto al livello dell'evocatore.

Ombra spettrale minore: CA 7; DV 2; PF 8; MV 27/9 volando; Att.: 1 tocco (1d4 +1 pt Forza); TS G2°; AM N.

Difese speciali: immune agli incantesimi di Ammalimento; danneggiabile da armi +1. Abilità speciali: incorporeo; vede al buio; sorprende con 1-5 su d6; tocco risucchia 1 punto di Forza (recuperato dopo 8 ore); Vulnerabile alla luce (esposta a luce solare perde 1 PF/round, se bersaglio di una *luce magica* TS Magia per non dissolversi).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVOCA SPIRITI ANIMALI

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 DV di spiriti animali o maligni per livello

Durata: 3 turni

Evoca fino a tre spiriti della razza dell'animale totemico dello sciamano, la cui somma dei DV non superi il livello dell'incantatore (che decide come ripartire i DV fra gli esseri convocati); non è possibile usare più volte questo incantesimo per avere più di tre spiriti per volta al proprio servizio. Gli spiriti hanno un aspetto antropomorfo (umanoidi con la testa di animali) e sono completi di equipaggiamento standard, possono trasformarsi in animali normali o giganti della propria specie, ma rifiutano di combattere in tale forma (se attaccati ritornano umanoidi con un'azione di round completo). Gli spiriti obbediscono allo sciamano al meglio delle loro capacità e parlano la sua lingua, e svaniscono se vengono uccisi, dissolti magicamente o rimandati nel proprio mondo con incantesimi appositi prima del termine dell'effetto. Gli spiriti rifiutano di separarsi dal proprio equipaggiamento, e se costretti possono far svanire l'oggetto per rimandarlo nel Mondo Spirituale (evitando che sciamani senza scrupoli li evochino per derubarli e rivendere l'equipaggiamento).

Uno sciamano può richiamare solo spiriti animali minori fino al livello 9°, mentre dal 10° livello può evocare spiriti maggiori con minimo 9 DV, che hanno taglia grande ed equipaggiamento magico che comprende un arco lungo che crea frecce infiammantanti (+1d4 danni). Il bonus magico delle armi e dell'armatura dipende dai DV dello spirito: +1 con 9-11 DV; +2 con 12-15 DV; +3 con 16-19 DV, +4 con 20 DV.

Spirito animale minore: CA 3 (VA 3); DV 1-8; PF 5 x DV; MV 36/12; Att.: 1 spada (1d8+2) o lancia (1d8+3) o freccia (1d6+2); TS G1°-8°; AM N; Fo 14 (+2), De e Co 13 (+1). Difese speciali: danneggiabile da armi +1; immune charme, paralisi e sonno.

Abilità speciali: forma animale (1/round a volontà), forma immateriale (3/giorno, fluttua 36 mt/rnd, invisibile, immune pietrificazione, passa attraverso materiali a velocità 3 mt/rnd).

Spirito animale maggiore: MV 54/18; Att.: spada x2 o freccia x2 (danni variano); TS G9°-20°; AM N; altre statistiche variano in base ai DV (v. tabella 5.12).

Difese speciali: danneggiabile da armi +2; immune charme, paralisi e sonno; Resistenza alla magia 30%.

Abilità speciali: forma animale (1/round a volontà), forma immateriale (3/giorno, fluttua 36 mt/rnd, invisibile, immune pietrificazione, passa attraverso materiali a velocità 3 mt/rnd).

Tab. 5.6 – Statistiche di uno Spirito Animale Maggiore

DV	9-11	12-15	16-19	20
CA (VA 5)	0	-2	-4	-6
PF	5 x DV	6 x DV	7 x DV	8 x DV
Danni	2d8 +4	2d8 +6	2d8 +8	2d8 +10
Fo e Ca	16 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	22 (+6)
Co e Sa	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)
De e In	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Uno sciamano di allineamento malvagio può evocare spiriti maligni al posto degli spiriti animali con questo stesso incantesimo. Uno spirito maligno non viene distinto da uno animale a prima vista, possiede gli stessi poteri, statistiche e difese speciali, ma in aggiunta gli spiriti maligni superiori hanno la capacità di possessione spiritica, possono cioè entrare nel corpo di un umanoide o un animale quando sono in forma immateriale per controllarlo (come sfruttando l'incantesimo giara magica). Fino a quando sono dentro il corpo possono sfruttare le capacità e le memorie della vittima, ma perdono i propri poteri e immunità, anche se mantengono le proprie capacità mentali (Int, Sag e Car). Solo magie come *scaccia maledizioni*, *distruzione del male*, *bandire ed esilio* possono liberare un soggetto posseduto da uno spirito maligno, mentre l'uso di *dissolvi magie* o simili è inutile.

EVOCARE FULMINI

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 3 metri

Durata: 6 round

Il druido richiama un primo fulmine dal cielo al 1° round e un secondo fulmine al 6° round, ma solo se resta concentrato durante il round in cui appare il fulmine e la magia non è dissolta prima del termine. L'incantesimo può essere usato solo all'aperto poiché il fulmine parte dalle nubi e colpisce un punto visibile entro il raggio d'azione, causando 1d6 danni elettrici per livello nell'area (max 20d6 al 20°), dimezzabili con un favorevole TS Riflessi (o TS Fulmini per gli oggetti).

Nota: i druidi subacquei e quelli del sottosuolo usano *evocare turbini* (incantesimo divino di 3°) al posto di questa magia.

EVOCARE TURBINI

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorrziok, Hymir,

Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Slizzark

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 6 round

Crea un turbine d'acqua o vento al 1° round e uno al 6° round, ma solo se resta concentrato nel round in cui appare il turbine e la magia non è dissolta prima del termine. Il turbine colpisce un punto visibile entro il raggio d'azione, causando 1d6 danni per livello nell'area (max 20d6 al 20°), dimezzabili con favorevole TS Riflessi (o TS Distruzione per gli oggetti).

FASCINO

Divinità: Freyja, Kallala, Kythria, Soubrette, Valerias

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura senziente

Durata: 1d6 ore

Rende il soggetto più attraente e seducente, facendolo diventare più bello fisicamente (corregge piccoli difetti estetici come rughe, cicatrici, calvizie e così via) e più persuasivo e carismatico nell'atteggiamento. Il beneficiario guadagna un numero di punti Carisma temporanei pari a 2 + il bonus di Saggezza del sacerdote; non è possibile cumulare l'effetto con altri incantesimi per aumentare ancora il punteggio.

FONDERSI CON LA PIETRA

Divinità: Kagyar, N'grath, Terra, Terreno

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 4 ore

Permette all'incantatore di fondersi con un ammasso di pietra o di roccia abbastanza grande da contenerlo. Al suo interno il soggetto può riposare o rimanere cosciente, e in tal caso ode ciò che accade entro un raggio di 9 metri ma non può muoversi né vedere nulla e nemmeno usare incantesimi od oggetti magici. Il chierico recupera 2d6 PF se resta nella pietra per 4 ore e allo scadere dell'effetto viene automaticamente espulso dalla roccia senza danni; se fuoriesce prima l'incantesimo termina e non recupera alcun PF.

Se la roccia viene danneggiata fino a ridurre il volume del blocco al punto da non poter più contenere il soggetto, egli viene espulso violentemente e subisce 6d6 danni, dimezzabili con un favorevole TS Corpo; un tentativo efficace di dissolvere la magia avrà lo stesso effetto sul soggetto. Se la pietra viene distrutta completamente (per esempio tramite *disintegrazione*, *dissoluzione* o *passa pareti*), l'incantatore deve effettuare un TS Corpo: se fallisce subisce la stessa sorte della pietra e muore sul colpo, mentre in caso di riuscita viene espulso prima che sia tardi ma perde 6d6 PF.

FORTUNA MINORE *

Divinità: Bastet, Corvo, Tyche

Sostituisce: *Incantesimo del colpire**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 6 turni

Il beneficiario ottiene un bonus di +1 che può aggiungere a qualsiasi tiro una volta al round (es. TxC, TS, prove di abilità, ecc.). Il bonus si applica solo ad attività svolte totalmente entro la durata dell'effetto: una prova per *Fabbricare armi* o per creare un oggetto magico non gode del bonus poiché queste attività si protraggono per un tempo superiore a 6 turni.

L'incantesimo inverso, *fortuna avversa*, rende sfortunata la vittima, che subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per la durata dell'effetto (nessun TS per evitare).

Entrambe le forme di questo incantesimo non possono essere usate più di una volta sullo stesso soggetto per accumulare i bonus o i malus concessi e si annullano a vicenda.

FORZA DI VOLONTÀ

Raggio: 0

Area d'effetto: cerchio di raggio 4,5 metri

Durata: 3 turni

Crea un'aura che si sposta con l'incantatore e garantisce un bonus di +2 ai TS Mente e l'immunità a paura e disperazione a chi è all'interno dell'area d'effetto, sospendendo fino al termine dell'incantesimo anche eventuali effetti già in atto.

FURTIVITÀ

Divinità: Asterius, Korotiku, Masauwu, Talitha, Turmis, Usamigaras

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario ottiene i gradi di un Ladro di pari livello nelle abilità *Movimento furtivo* (P1) *Percezione* (P2), *Scalare* (P3) e *Scassinare* (S1); se ha già pari gradi o superiori, guadagna un bonus di +2 alle prove di quelle abilità.

GLIFO DI INTERDIZIONE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un oggetto apribile o un passaggio

Durata: speciale

Ricopre un oggetto apribile (uno scrigno, un libro, un baule, una porta) o un passaggio (un corridoio o un'arcata) con simboli mistici che infliggono danni a chi lo apre o lo oltrepassa attivando la condizione stabilita dall'incantatore; ad ogni oggetto o passaggio può essere attribuito un solo glifo. La condizione per attivare il glifo può dipendere da razza o morale del soggetto (scatta in presenza di una specie di creature o per esseri dotati di un certo allineamento), oppure da un'azione non compiuta (come recitare una formula apposita che impedisce l'attivazione del glifo); il glifo non può essere però regolato in base a variabili come la classe, i Dadi Vita o il livello di un individuo. Il glifo è localizzabile sia con mezzi comuni che magici (con *scopri trappole* o *individuare il magico*, che rivela un'aura di Abiurazione) e dopo la prima attivazione scompare, a meno che il chierico non lo scriva compiendo un rituale della durata di un'ora che impiega polvere preziosa del valore di 2.000 m.o. per renderlo permanente.

L'attivazione emette un suono d'allarme estremamente acuto e crea un'onda di energia magica che infligge 1d6 danni per livello (max 15d6 al 15°) dimezzabili con un favorevole TS Corpo esclusivamente alle creature viventi e animate presenti entro 6 mt (senza oltrepassare muri e simili barriere). Il glifo può anche essere associato ad un incantesimo clericale entro i primi 3 livelli del creatore: in tal caso, si applicano gli effetti dell'incantesimo con gli opportuni TS al posto dell'onda di energia.

Il *glifo di interdizione* reagisce a creature invisibili, ma non a quelle che transitano attraverso altri piani di esistenza o che vengono trasportate magicamente oltre ad esso, e può essere ingannato da creature la cui forma è alterata magicamente (se ad esempio è settato per esplodere quando viene attraversato da un umano, e un mago umano si trasforma in goblin prima di attraversarlo, il glifo non reagirà al suo passaggio).

IDILLIO AMOROSO

Divinità: Freyja, Faunus, Kythria, Valerias

Sostituisce: *Riposo involato*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: due creature viventi

Durata: 24 ore

Altera le emozioni di due creature prescelte entro il raggio d'azione per scatenare un improvviso amore nei confronti dell'altro; funziona sia con creature di razze diverse che dello stesso sesso, ma non ha effetti sulle piante. Entrambe le vittime evitare l'effetto con un favorevole TS Mente, ma se una delle due prova già un sentimento amoroso o un desiderio sessuale nei confronti dell'altro fallisce automaticamente il TS. Un soggetto preda dell'*idillio amoroso* è soverchiato da un desiderio costante dell'altro individuo e non può resistere all'impulso di dimostrare tutto il suo amore. Qualunque individuo innamorato supporterà ogni decisione dell'oggetto del

suo amore e cercherà di stargli vicino e di proteggerlo al meglio delle proprie capacità fino al termine della malia, quando la vittima ritorna nel pieno possesso dei suoi ricordi e facoltà mentali con possibili situazioni imbarazzanti da dover gestire.

INCANTESIMO DEL COLPIRE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: 1 turno

Concede ad un'arma da mischia, da tiro, da fuoco o naturale di aggiungere 1d6 ai danni e di considerare i propri colpi come portati da un'arma +1 (pur senza bonus al TxC); se l'arma è magica, il bonus si considera di un grado superiore.

L'incantesimo inverso, *incantesimo del parare*, permette a chi impugna l'arma di rinunciare ad attaccare per un round (la decisione si applica all'inizio del round, senza aspettare il turno dei personaggi) e in cambio di ottenere un bonus alla CA pari a 1/4 della Saggiezza del chierico o al bonus magico dell'arma, in base alla condizione più favorevole; il bonus vale solo contro attacchi in mischia, non contro armi scagliate o proietti, né contro attacchi alle spalle o portati di sorpresa.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LAMENTO DELL'UBRIACO

Divinità: Corvo, Cretia, Faunus, Harrow, Hymir

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello

Induce uno stato di ebbrezza nella vittima designata, che subisce una penalità di -2 ai danni e alle prove di Destrezza, e ha il 50% di probabilità di mancare un bersaglio ogni volta che un colpo va a segno; il soggetto può evitare totalmente l'effetto con un favorevole TS Corpo a -2.

LEGAME TOTEMICO

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Mahmatti, Tahkati

Sostituisce: *Zuppa miracolosa* (Atruaghin, Mahmatti), *Glifo di interdizione* (altri)

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un animale e un individuo

Durata: permanente

Il rituale vincola un individuo al suo animale totem, che deve essere presente durante la cerimonia e non può opporsi in alcun modo all'effetto. L'animale vincolato obbedisce a qualsiasi ordine verbale del padrone al meglio delle sue capacità (è in grado di comprendere solo le parole del soggetto) e non fallisce mai un tiro Morale finché si trova ad eseguire i compiti assegnatigli dal padrone. Un individuo può legare a sé solo un animale totem non gigante per volta, che è considerato come un famiglia animale; se si usa l'incantesimo su un nuovo animale, il primo viene liberato dal vincolo.

LUCE PERENNE *

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: permanente

Crea una sfera di luce grande un pugno che illumina una zona sferica del raggio di 9 metri. La luce creata è permanente e può essere rimossa soltanto magicamente con *dissolvi magie* o simili, o con l'incantesimo inverso, *tenebre perenni*. Se associata ad un'area (come un soffitto), la luce rimane fissa nella zona, mentre se associata ad un oggetto mobile (come un'arma), la luce si sposterà con esso. La creatura che porta con sé l'oggetto bersaglio può opporsi all'effetto con un favorevole TS Riflessi e in caso di successo la luce rimarrà fissa nella zona senza spostarsi con esso. Se la luce è indiriz-

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 3° LIVELLO

zata contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata finché l'effetto non viene dissolto magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la luce non si manifesta.

L'incantesimo inverso, *tenebre perenni*, crea un cerchio di tenebre del diametro di 18 metri nel punto fissato; se associato ad un oggetto mobile, si sposta con esso (vedi sopra). Le tenebre impediscono la visuale entro la sfera di oscurità, compresa l'infravisione magica o normale. Se indirizzate contro una creatura, la vittima deve effettuare un favorevole TS Corpo o rimane accecata finché l'effetto non è annullato magicamente; se il TS ha effetto, la vittima evita la cecità e la zona di tenebra non si manifesta. Le *tenebre perenni* annullano gli effetti di una *luce perenne*, e viceversa.

Ogni magia consuma un focus di almeno 10 m.o. di valore, in mancanza del quale l'incantesimo non funziona.

MANTO D'OMBRA

Divinità: Aracne Prima, Hel, Nyx

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio fino a 6 metri

Durata: 3 turni

L'incantatore può creare e annullare una zona d'ombra di raggio da 1 a 6 metri centrata su di sé, concentrandosi una volta al round finché dura l'effetto. La zona d'ombra impedisce la visuale al suo interno anche a chi possiede infravisione, ad eccezione dell'incantatore e di chiunque sia dotato di *vista rivelante*, e chiunque vi entri deve effettuare un TS Mente o fuggire per 1d4 round assalito da orribili visioni. Inoltre, qualsiasi attacco contro chi è avvolto dal *manto d'ombra* portato da chi non è in grado di vedere nella tenebra o incapace di *Combattere alla cieca* riceve una penalità di -6 e ha il 50% di probabilità di mancare il bersaglio. Un incantesimo di *luce perenne* o più potente scagliato contro il *manto d'ombra* lo annulla automaticamente senza altri effetti.

METAMORFOSI ANIMALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Permette di assumere la forma di qualsiasi animale normale o gigante, con Dadi Vita non superiori al livello del mago; in caso di insetti il limite di taglia è 1 cm e il raggio sensoriale (udito e vista) si riduce a 50 cm. Fino a quando la magia è attiva, l'incantatore può assumere la forma di un animale diverso ogni round semplicemente concentrandosi, ma se torna alla propria forma originale l'incantesimo termina. In forma animale il personaggio mantiene i suoi PF, i TS, il THACO e le proprie qualità mentali, ma acquisisce il tipo di movimento, la CA e il numero e tipo di attacchi dell'animale in questione, oltre che i suoi sensi e il suo linguaggio (può comunicare con animali dello stesso tipo), mentre sfrutta le caratteristiche fisiche (For, Des e Cos) migliori tra le proprie e quelle dell'animale. Finché resta in forma animale non può usare incantesimi e nemmeno il suo equipaggiamento, che si fonde nel suo corpo finché l'incantesimo non cessa.

METAMORFOSI ARACNIDE

Divinità: Aracne Prima, Korotiku

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: 1 turno per livello

Con ogni applicazione l'incantatore assume una delle tre forme descritte di seguito, ma una volta tornato alla forma originale l'incantesimo ha termine.

Forma aracnide comune: assume la forma di un ragno comune ed ottiene tutte le abilità naturali dei ragni, ma mantiene la propria personalità e le facoltà mentali. Il ragno comune si muove di 3 mt al round (anche in verticale o su ragnatele), può effettuare un solo attacco al round con il morso (1 danno debilitante dovuto ad un blando veleno), e può tessere circa 100 cm² di ragnatela al turno.

Forma aracnide gigante: assume la forma di un ragno largo 3 metri, con le zampe anteriori munite di artigli affilati. Nella nuova forma, il chierico ottiene le abilità naturali di un ragno chelato gigante ma mantiene la propria personalità e le statistiche, la CA, i TS, il THACO e i suoi Punti Ferita, anche se non può parlare né usare incantesimi od oggetti di alcun tipo, e il suo equipaggiamento viene fuso nel nuovo corpo e resta inutilizzabile. Il ragno gigante si muove a 36(12) metri al round (anche in verticale), e ogni round può effettuare un attacco con il morso (2d6 danni + veleno che paralizza per 1d6 round se la vittima fallisce un TS Corpo) e due attacchi con le zampe anteriori (1d8 danni), oppure scagliare una *ragnatela* (v. magia arcana di 2°) 1 volta al turno.

Forma aracnide ibrida: il viso assume fattezze di ragno e il chierico può camminare sia sulle ragnatele senza rimanere appiccicato, sia su qualsiasi parete o soffitto con la stessa facilità di un ragno, fino a che mantiene il contatto con almeno due arti. Egli mantiene tutte le sue facoltà e capacità fisiche e mentali, può usare incantesimi e sfruttare il suo equipaggiamento, e guadagna un attacco naturale col morso (1d6 danni + veleno che paralizza per 1d6 round se la vittima fallisce un TS Corpo) e la possibilità una volta al turno di discernere una *ragnatela* dalle mani (v. magia arcana di 2°).

ODIO

Divinità: Alphaks, Bachraeus, Jammudaru, Ranivorus

Sostituisce: *Oracolo*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 round per livello del chierico

Provoca un sentimento di odio feroce e irrazionale in un soggetto visibile, che può evitare completamente l'effetto con un favorevole TS Mente a -2. Se il TS fallisce, la vittima attacca chiunque abbia a tiro nel modo più letale possibile, utilizzando anche incantesimi ed oggetti magici e senza fare distinzioni (non riconosce più alleati e nemici); inoltre, la vittima si disinteressa della propria incolumità e non cerca mai di curarsi o fuggire. Il soggetto attacca sempre la creatura più vicina a sé e continua a infierire su di essa fin quando non la uccide, poi passa alla successiva; se non ci sono esseri da assalire nel suo raggio visivo e non può allontanarsi per cercare vittime, il soggetto inizierà a fracassare oggetti e strutture, gridando e impreccando, fino al termine dell'incantesimo.

ONESTÀ

Divinità: Al-Kalim, Arnelee, Forsetta, Maat, Raith, Tarastia

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Qualsiasi creatura che giuri di effettuare una determinata azione o proclami come vera una certa affermazione dopo essersi sottoposta a questo incantesimo, viene maledetta nel caso non mantenga la parola o l'affermazione risulti falsa. Il DM è l'unico che può giudicare se l'azione compiuta sia accettabile o se l'affermazione è veritiera. Ai fedeli del culto non è concesso alcun Tiro Salvezza per resistere alla maledizione in caso di inadempienza o falsità, mentre gli infedeli possono effettuare un TS Magia a -4 per evitarla. Ogni soggetto è limitato a subire un solo vincolo di *onestà*, che grava su di lui fino a quando la maledizione non viene rimossa.

Il DM stabilisce la natura e la durata della maledizione, usando le parole del giuramento come ispirazione. Ad esempio, se un personaggio dice: “Possa Al-Kalim fulminarmi se non farò questo e quello”, il personaggio maledetto potrebbe essere colpito da una folgore durante una successiva tempesta, oppure ucciso da un guerriero di Al-Kalim durante una battaglia in un'altra avventura, oppure Al-Kalim potrebbe apparire improvvisamente e stroncare il personaggio con un incantesimo. Fate in modo che la maledizione sia proporzionata alla serietà del crimine, e predisponete bene il momento in cui la maledizione avrà effetto, in modo che sia palese a chiunque che si tratta di una punizione per l'infedeltà del personaggio rispetto al suo giuramento.

ORACOLO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: istantanea

Consente di chiedere agli immortali un indizio generico per risolvere un particolare problema, o avere un suggerimento circa la bontà di un'azione da intraprendere nel breve periodo. L'incantesimo può essere usato solo una volta alla settimana, e dà sempre come risposta una visione, un enigma o un aforisma da interpretare (mai un semplice “sì” o “no”).

Di norma gli immortali si disinteressano dei problemi più futili, e una tipica risposta è “Puoi cavartela da solo.”

Altre volte possono disapprovare il comportamento del chierico, e usano l'incantesimo per farglielo sapere: “Sei stato troppo preso dalla tua smania di potere/dalla tua avidità e ti sei dimenticato di coloro che vegliano sul tuo destino. Redimmi o le tue preghiere non verranno ascoltate.”

In alcuni casi invece, gli immortali sfruttano l'oracolo per comunicare un messaggio che gli interessa, come “Uccidere quest'uomo non è una buona idea: è un fedele servitore stregato con l'inganno. Salvalo, e te ne saremo riconoscenti.”

Infine, quando il DM ha un'informazione chiave da comunicare ai personaggi tramite una profezia in versi (“i serpenti strisceranno sul sottile ghiaccio, in una caverna sotto il mare. E l'occasione busserà due volte, prima che la chiave possiate ritrovare”) o una visione (es. “vedo sette fratelli cavalcare verso la nostra città, ed il settimo porta con sé l'anello di Habib il Distruttore, che ci incenerirà se non agiremo con prudenza”), può sfruttare questo incantesimo per farlo.

Note per il DM: giocatori inesperti necessitano di questi suggerimenti, ma visto che non hanno accesso a questo incantesimo fino al 5° livello e potrebbero non riuscire ad evitarne l'abuso, il DM può sfruttare un PNG amico per far avere loro il responso dell'oracolo, oppure far trovare al gruppo un oggetto con cariche limitate dotato di questo potere. L'incantesimo consente al DM di parlare direttamente ai giocatori come voce degli Immortali, sviluppando la personalità delle diverse divinità: siate divertenti, enigmatici o seri nelle risposte, a seconda del tono dell'avventura. Premiate le interpretazioni ben riuscite dei personaggi e le intuizioni intelligenti. Se la richiesta d'aiuto viene formulata in modo eloquente e aulico, o se il giocatore ha posto una domanda appropriata o ha richiesto un aiuto nel momento in cui il gruppo non ha elementi per avanzare nella trama, siate benevoli.

PARLARE COI MORTI

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: 1 turno

Evoca lo spirito del cadavere su cui si concentra, a cui può porre tre domande. C'è un limite alla capacità di interagire con gli spiriti dei defunti in base al livello del chierico:

- fino al 10°: esseri morti da non più di una settimana;
- 11°-20°: esseri morti da non più di 1 mese;

- 21°-35°: esseri morti da non più di 1 anno;
- 36°: esseri morti da non più di 10 anni;

Lo spirito evocato risponde sempre in una lingua nota a chi lo interroga, ma può offrire spunti di conoscenza solo fino al momento della sua morte. Se l'allineamento morale del defunto e del chierico sono uguali, le risposte saranno chiare e veritiere; se invece i due sono di diverso allineamento o il defunto ha motivi di contrasto con l'interlocutore, risponderà per enigmi, parabole criptiche e mezze verità. L'incantesimo non permette di parlare coi non-morti o con cadaveri privi di oltre il 50% del corpo, ed è limitato a comunicare una sola volta a settimana col medesimo spirito.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PARLARE CON LE PIANTE

Raggio: 0

Area d'effetto: qualsiasi pianta o creatura vegetale entro 9 mt

Durata: 3 turni

Permette di comunicare con le piante e con qualsiasi mostro vegetale per domandare informazioni o richiedere un semplice favore (come scostarsi per passare in un fitto intrico di rampicanti); i vegetali intelligenti o mostruosi acconsentiranno se si effettua una favorevole prova di Carisma a -2. Solo l'incantatore comprende il linguaggio dei vegetali: qualsiasi altra creatura non udrà che fruscii lievi. Grazie al loro apparato sensoriale, le piante possiedono informazioni su ciò che avviene nell'ambiente circostante entro un raggio che dipende dalle loro dimensioni (ad esclusione di quanto accade all'interno di zone a loro non accessibili, come una casa), e ricordano sempre tutti i fatti di cui sono testimoni. Il raggio d'azione dei sensi di ogni pianta è il seguente:

TAB. 5.7 – RAGGIO SENSORIALE DELLE PIANTE

Taglia	Dimensione Max.	Raggio
Minuscolo	Fino a 20 cm	3 metri
Minuto	21 cm – 60 cm	6 metri
Piccolo	61 cm – 1,20 m	15 metri
Medio	1,21 m – 2,1 m	30 metri
Grande	2,2 m – 3,6 m	60 metri
Enorme	3,7 m – 7,5 m	120 metri
Gigantesco	Oltre 7,5 m	250 metri

PELLE DI LEGNO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 3 turni

Rende la pelle del beneficiario bruna, rugosa e dura come un tronco d'albero, dandogli CA naturale 7 e VA naturale 3 (riduce i danni subiti di 3 punti a ogni attacco). Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulabili con altre magie o capacità innate che garantiscono al soggetto CA o VA naturale: si applicano solo le condizioni migliori.

PROTEZIONE DAL VELENO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario diventa immune a qualsiasi tipo di veleno i cui effetti possano essere evitati o ridotti con un TS, inclusi quelli prodotti tramite incantesimi (come *nube mortale* o *crea veleno*), e garantisce un TS Corpo per evitare gli effetti di quei veleni che non ne ammetterebbero alcuno, ma non annulla un avvelenamento già in corso; questa protezione si estende agli oggetti trasportati. Per quanto riguarda il soffio di un drago verde (parzialmente acido e parzialmente velenoso), il soggetto subisce automaticamente metà dei danni, riducibili a 1/4 con un favorevole TS Riflessi.

RINVIGORIMENTO

Divinità: Chardastes, Chirone, Idraote, Ka, Usamigaras

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente ferita

Durata: 3 ore

Accelera il ritmo di guarigione di un essere vivente ferito e gli permette di rigenerare 1 Punto Ferita al turno fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto. La magia non è in grado di riportare in vita i morti, e non permette di rigenerare danni da fuoco o acido, né di superare il valore massimo di PF del personaggio, ma permette di ricostruire una piccola parte del corpo recisa (es. mano, occhio, orecchio) usandola per 24 ore consecutive (8 applicazioni), mentre per recuperare un arto (gamba, braccio) o organo interno (rene, polmone) occorre amministrare la preghiera 24 ore al giorno per una settimana.

RIPOSO INVIOLOTO

Raggio: tocco

Area d'effetto: un cadavere

Durata: 1 giorno per livello

Preserva le spoglie di una creatura morta dal deterioramento, arrestando il ciclo di decomposizione al momento in cui il *riposo inviolato* viene usato, e circonda il corpo con un fresco aroma floreale, che rende più sopportabile la presenza del cadavere senza cambiarne l'aspetto. L'incantesimo inoltre sospende il processo di trasformazione di un cadavere in non-morto causato da malattie, maledizioni o risucchi di energia (come accade alle vittime di vampiri, ghouls, mummie o necrospettri) e impedisce di rianimare magicamente il cadavere come non-morto (ad esempio con *animazione dei morti*), mentre i giorni in cui il cadavere rimane sotto l'effetto del *riposo inviolato* non vengono calcolati nel limite di tempo massimo per gli incantesimi di resurrezione.

RITARDO TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav

Sostituisce: *Luce perenne**

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 giorno per livello

Causa la perdita del senso del tempo al soggetto prescelto, che può però evitare l'effetto con un favorevole TS Mente. La vittima è costantemente in ritardo rispetto a scadenze temporale e alle azioni altrui, per cui qualsiasi sua azione basata su un accurato tempismo fallisce (es. intercettare un oggetto in movimento, gettarsi su un carro in corsa, ecc.), ed il soggetto perde sempre l'Iniziativa, è automaticamente sorpreso (qualsiasi abilità per evitarlo è inutile), subisce una penalità di -1 ai TxC e ai TS Riflessi, e se dispone di attacchi multipli ne perde uno, finché gli effetti della magia non svaniscono o non viene dissolta.

SCACCIA MALEDIZIONI *

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: permanente

Rimuove perennemente una singola *maledizione* che gravi sulla persona, l'oggetto o l'area toccata, se l'incantatore è di livello uguale o superiore a chi ha creato la *maledizione*; in caso contrario, l'effetto viene rimosso solo per un minuto.

L'incantesimo inverso, *maledizione*, consente di maledire una creatura o un oggetto; una creatura può opporsi all'effetto con un favorevole TS Magia a -2, mentre un oggetto magico

o consacrato ha una probabilità del 10% per livello della magia di resistervi. La *maledizione* imposta può essere una penalità di massimo -4 a uno dei seguenti elementi: una caratteristica, Tiro per Colpire, danni inflitti, un tipo di Tiro Salvezza, una prova di abilità. La maledizione su un manufatto può anche invertire l'effetto magico che possiede rendendolo deleterio (ad esempio un anello che rivela le menzogne potrebbe costringere il possessore a mentire sempre, una spada +3 diventerebbe -3 al colpire e ai danni, ecc.). È possibile imporre ad un oggetto o una persona una *maledizione* che emuli un incantesimo dal 1° al 4° che comporti un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto, o persino inventarsi qualche tipo di penalità correlata alle azioni della vittima (ad esempio starnutire se cerca di parlare, rendendo necessaria una prova d'Intelligenza per recitare incantesimi, dire sempre la verità o mentire sempre, ecc.) o alla sua condizione fisica o mentale (zoppiare riducendo il movimento a metà, soffrire di dissenteria, diventare deforme, oppure cambiare allineamento o sesso, ecc.). La *maledizione* è sempre soggetta ad approvazione del DM, e può portare alla morte della vittima nel lungo periodo (dopo almeno 1 mese). Incantatori di 10° livello o superiore possono persino trasformare la vittima in un licantropo o in un non-morto inferiore (zombi, ghoul o spettro), ma la trasformazione richiede 1 mese. La *maledizione* è permanente e può essere rimossa solo da *scaccia maledizioni*, *distruzione del male* o *spezzare incantamento*, oppure per volontà di chi l'ha imposta.

SCAGLIE DEL DRAGO

Divinità: Diamante, Grande Drago, Idris, Opale, Perla

Sostituisce: *Incantesimo del colpire**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 turno

Trasforma la pelle del beneficiario in scaglie del colore appropriato all'Allineamento del soggetto, che concedono CA naturale 4 (o migliorano di 2 punti la CA naturale, se uguale o migliore di 4) e VA di 2 punti. Infine, in base al colore delle scaglie, il soggetto dimezza automaticamente i danni da un certo elemento, e può ridurli ulteriormente con eventuale TS (se concesso):

- AM Legale: Squame Bianche (Gelo)
- AM Neutrale: Squame Blu (Fulmine)
- AM Caotico: Squame Rosse (Fuoco)

SCAMBIO DI INCANTESIMI

Divinità: Alpathia, Corvo, Cretia, Iliric, Mealiden, Pflarr, Pharamond, Razud, Sinbad, Tournalin, Usamigaras, Zirchev

Sostituisce: *Riposo inviolato*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un incantatore arcano

Durata: speciale

Questa magia ha effetto solo contro incantatori arcani e permette al sacerdote di stabilire un contatto mentale con la vittima accedendo ai suoi incantesimi memorizzati per copiare dalla mente del bersaglio un incantesimo ogni 5 livelli (arrotondando per difetto) dal 1° al 3° livello di potere in sostituzione di una preghiera di pari livello da lui memorizzate per quella giornata. Il chierico può usare l'incantesimo più volte per sostituire diverse magie su più livelli di potere pur rimanendo nello stesso livello di equivalenza (es. sostituire la preghiera di 2° *cura stordimento* con l'incantesimo arcano di 2° *vedere l'invisibile* e *cura malattie* di 3° con *fulmine magico* di 3°), e le variabili dell'effetto dipenderanno dal livello del sacerdote. Gli incantesimi copiati possono essere sfruttati dal chierico fino a quando non si addormenta, ma se subisce un tentativo efficace di dissolvere la magia prima di averli usati

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 3° LIVELLO

li dimentica tutti all'istante. Il bersaglio dell'incantesimo non dimentica la magia copiata e se non è consenziente può impedire al chierico di riprodurre i suoi incantesimi con un favorevole TS *Mente*.

SETE DI SANGUE

Divinità: Hircismus, Jammudaru, Karaash, Yagrai, Wogar

Sostituisce: *Glifo di interdizione*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un goblinoide ogni 2 livelli

Durata: 1 round per livello

Se il beneficiario è un goblinoide (coboldo, goblin, hobgoblin, gnoll, bugbear, orchetto, orco o troll), ottiene un bonus di +2 ai danni inferti (+4 se combatte contro un semiumano), e per ogni attacco sferrato in mischia (a segno o meno) recupera 1 PF (pur senza superare il valore massimo di PF del personaggio).

SFERA ENTROPICA

Divinità: tutte le divinità entropiche

Sostituisce: *Riposo involato*

Raggio: 27 metri

Area d'effetto: una creatura od oggetto

Durata: istantanea

Dalla mano dell'incantatore scaturisce una sfera di energia entropica larga 30 cm che colpisce automaticamente un bersaglio visibile e causa 1d6 danni per livello (max 10d6 al 10°), dimezzabili con un favorevole TS *Corpo*. La sfera danneggia sia esseri viventi che non-morti e costrutti, e se usata contro oggetti inanimati ne causa il deterioramento improvviso (danni dimezzabili con favorevole TS *Distruzione*).

SMUOVI SABBIA

Divinità: Al-Kalim, Terra

Sostituisce: *Parlare coi morti*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: volume di 1 mt.cu. di sabbia

Durata: 6 round + 1 round per livello

Concentrandosi l'incantatore può spostare 1 metro cubo di sabbia ogni round come fosse acqua, facendola scorrere orizzontalmente o verticalmente su qualunque superficie; la sabbia resta poi fissa nella nuova posizione senza bisogno di concentrarsi su di essa fino al termine dell'effetto, quando torna ad essere normalmente influenzata dalla forza di gravità e scorre laddove siano presenti buchi o inclinazioni del terreno. L'incantesimo può essere usato per dissotterrare o pulire delle rovine, aprire passaggi ostruiti, ritrovare oggetti sepolti o scavare un tunnel nella sabbia. Se la sabbia spostata viene diretta contro una creatura, ne dimezza la velocità di cammino; se il bersaglio si trova all'interno di uno stretto cunicolo sotterraneo, potrebbe restare sepolto vivo (concesso TS *Riflessi* per evitarlo, se possibile). Se la sabbia smossa viene bagnata e pressata prima che termini la magia, essa manterrà la nuova forma fino a che non si asciuga (almeno un giorno).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TETRO MIETITORE

Divinità: Hel, Marwdyn, Nyx, Orcus, Skuld, Thanatos, Yagrai

Sostituisce: *Oracolo*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore assume le sembianze fittizie della Morte, uno scheletro avvolto in un sudario armato con una lunga falce, ma la forma illusoria non influisce minimamente sulle sue capacità e sul suo equipaggiamento reale. Chiunque voglia affrontare il Mietitore deve effettuare un favorevole TS *Mente* per vincere la paura istintiva che suscita, viceversa la vittima è preda di un terrore atavico che le impedisce di attaccarlo in qualsiasi modo e che la costringe a tenersi ad almeno 9 metri di distanza. Inoltre, qualsiasi creatura senziente colpita dal Mietitore deve effettuare un favorevole TS *Mente* al round o crederà di essere morta e sverrà per 1d6 round meno il proprio bonus di *Saggezza* (min. 1 round), trascorsi i quali si risveglia e capisce che si è trattato di un'allucinazione.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ZUPPA MIRACOLOSA

Raggio: tocco

Area d'effetto: zuppa che influenza 1 essere per livello

Durata: speciale

Rende magica per un turno una zuppa o brodo capace di influenzare un essere per livello dell'incantatore: chiunque la mangi finché mantiene le sue proprietà magiche diventa sazio come se si fosse sfamato per l'intera giornata, e guadagna 1d4+1 punti di Forza per 1 ora; non è possibile consumare più di una *zuppa miracolosa* al giorno.

Quarto Livello

ABILITÀ ECCEZIONALE

Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: 3 turni

Aumenta di 4 punti una delle caratteristiche (e può anche portare il valore oltre il massimo razziale di Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) o concede un bonus di +4 alla prova su un'abilità generale del beneficiario, a scelta dell'incantatore. Non è possibile cumulare più volte la magia sullo stesso punteggio di caratteristica o prova di abilità, e ogni individuo può ricevere un massimo di tre potenziamenti associati a caratteristiche o abilità differenti.

L'effetto reso permanente su un oggetto è limitato a concedere il bonus su una singola caratteristica o abilità.

ALGHE IN SERPENTI *

Divinità: Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorrziok, Hymir, Kallala, Malafor, Polunius, Protius, Saasskas, Slizzark
Sostituisce: *Libertà di movimento*
Raggio: 36 metri
Area d'effetto: 2d8 alghe o pezzi di legno
Durata: 6 turni

L'incantesimo è identico a *bastoni in serpenti*, ma può trasformare alghe o pezzi di legno in serpenti acquatici, oppure un grosso bastone o banco d'alghe in un serpente marino stritolatore che ha le stesse capacità del pitone.

L'incantesimo inverso, *serpenti in alghe*, funziona solo su serpenti marini e serpenti acquatici, e ha lo stesso effetto di *serpenti in bastoni*. Serpi di dimensioni medie o inferiori possono essere mutati in alghe o legni con CA 9, mentre un serpente marino in un banco d'alghe o un tronco con CA7.

ANIMAZIONE DEI MORTI

Raggio: 18 metri
Area d'effetto: 1 DV per livello di scheletri o zombi
Durata: speciale

Anima i cadaveri come zombi o scheletri che obbediscono all'incantatore fin quando non vengono distrutti magicamente (con scacciare non-morti, *distruzione del male* o *dis-solvi magie*) o fisicamente. Il chierico anima 1 Dado Vita di non-morti per livello, ciascuno con massimo 10 DV: gli scheletri hanno gli stessi DV della creatura adulta originale, gli zombi invece hanno un DV in più rispetto a quelli della creatura, considerando solo i DV e non i livelli del personaggio.

Esempio: il cadavere di un ladro umano del 19° livello può essere animato come zombi con 10 DV (9 DV massimi per la classe +1) o come scheletro da 1 DV (perché tutti gli umani adulti hanno 1 DV); il cadavere di un cavallo da guerra (3 DV) può diventare un cavallo scheletrico da 3 DV o un cavallo zombi da 4 DV, e così via.

Questi non-morti non hanno né le abilità, i poteri o le difese speciali, né i ricordi della creatura da viva. Il non-morto sfrutta gli stessi attacchi naturali (es. artigli e morso) e i danni della creatura da viva, ma perde qualsiasi attacco speciale (es. soffio), oppure può fare un attacco impugnando un'arma nel caso di creature umanoidi.

L'incantatore può tenere sotto controllo un numero massimo di Dadi Vita di non-morti creati con questo incantesimo pari al doppio del proprio livello; non-morti creati oltre questo limite non sono soggetti alla volontà del chierico e agiscono liberamente, di solito attaccando chiunque li disturbi.

ATTESA FIDUCIOSA

Divinità: Minroth, Plasmatore, Ruaidhri, Tiresias, Tyche, Yav
Sostituisce: *Abilità eccezionale*
Raggio: 0
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: speciale

Quando compie il rituale, il sacerdote prega concentrandosi su una delle caratteristiche (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma) ed attende fiduciosamente che l'incantesimo abbia effetto. Il chierico può fissare il periodo dell'attesa da un minimo di un'ora fino a un'ora per livello (max 24 ore), e durante l'attesa egli beneficia di un bonus di +2 ai TS contro la paura, la confusione e la disperazione. Al termine dell'attesa, il punteggio nella caratteristica scelta diventa 18, o si alza di 2 punti se era già 18 o superiore, e resta tale per un periodo pari a metà delle ore d'attesa. Non è possibile usare nuovamente l'incantesimo sul soggetto prima del termine dell'effetto, e la magia può essere dissolta sia durante l'attesa che nel periodo di grazia successivo.

BACIO DELLA NOTTE

Divinità: Asterius, Masauwu, Mrikitat, Nyx, Talitha, Turmis, Usamigaras
Sostituisce: *Abilità eccezionale*
Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura
Durata: dal tramonto all'alba

Il beneficiario ottiene un bonus di +2 a qualsiasi prova di abilità, a tutti i TS e alla CA; il rituale può essere compiuto solo tra il crepuscolo e l'alba e dura per tutta la notte, o al massimo per 12 ore (se la notte è più lunga).

BARRIERA NATURALE

Raggio: 0
Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
Durata: 6 turni

Crea una barriera invisibile intorno all'incantatore che si sposta con lui e offre protezione contro un tipo di creature a scelta tra: Animali e insetti di qualsiasi taglia (compresi gli effetti di *sciame d'insetti* e *morte strisciante*), Bestie fantastiche, Draghi, Elementali, Fate, Melme, Umanoidi, Vegetali mostruosi o animati e qualsiasi Mutaforma. Creature della categoria selezionata non possono oltrepassare la barriera né attaccare in mischia chi è al suo interno, anche se possono sfruttare attacchi dalla distanza e incantesimi. Similmente, l'incantatore e chi si trova dentro la barriera può attaccare le creature da cui è protetto solo con effetti a distanza, poiché la barriera impedisce il contatto fisico; la barriera svanisce se dissolta o forzata dall'incantatore contro una creatura.

BASTONI IN SERPENTI *

Raggio: 36 metri
Area d'effetto: 2d8 bastoni o pezzi di legno
Durata: 6 turni

Trasforma 2d8 pezzi di legno di dimensioni medie o più piccole (rami, frecce o bastoni) in altrettanti serpenti velenosi, che obbediscono agli ordini telepatici dell'incantatore e tornano alla forma originale al termine dell'incantesimo, oppure se vengono uccisi (possono essere curati magicamente finché vivi), nel qual caso i legni appariranno spezzati. I serpenti creati hanno le seguenti caratteristiche:

<p>Serpenti: CA 7, DV 2 (10 PF), Att: 1 morso, Danni: 1d4 +TS o aggiunge 1d6 danni, MV Strisciando 27(9), TS G1°.</p>
--

In alternativa è possibile usare l'incantesimo su un solo bastone, ramo o radice tagliata di dimensioni grandi o superiori per trasformarlo in un pitone fedele all'incantatore, che ha la capacità di stritolare e immobilizzare le vittime; se il bersaglio è un bastone magico, esso ha una probabilità di resistere all'effetto pari a 10% per bonus magico o per livello dell'incantesimo più potente che contiene (es. un bastone +3 ha il 30% di resistere, mentre un bastone delle metamorfosi ha il 40%). Il bastone torna alla forma originale al termine dell'incantesimo o se viene ucciso (può essere curato magicamente finché è vivo), nel qual caso apparirà spezzato e potrebbe esplodere se contiene magie di Invocazione (v. sezione Bacchette nel Capitolo 7). Le statistiche del pitone sono:

Pitone: CA 5; DV 5 (30 PF); Att. 1 stritolamento; Danni 1d4 +blocca; MV Strisciando 18(6); TS G5°. **Stritolamento:** il pitone può avvolgersi intorno a creature di taglia grande o inferiore, che devono effettuare un TS Riflessi per evitare di essere immobilizzate e subire 1d4 danni al round finché il serpente non viene ucciso o dissolto magicamente, o finché la vittima non si libera con una prova contrapposta alla Forza del pitone (14) concessa una volta al round.

L'incantesimo inverso, *serpenti in bastoni*, può essere usato per contrastare gli effetti di *bastoni in serpenti*, riportando alla normalità i pezzi di legno, oppure contro serpenti veri e propri. In tal caso, l'incantesimo influenza 2d8 serpenti di dimensioni medie o inferiori, e ciascuno di loro deve effettuare un favorevole TS Corpo o assumere la forma di un bastone fino al termine dell'effetto. Il serpente trasformato in bastone ha CA 7 e gli stessi PF, e ritorna in forma normale se viene distrutto (PF azzerati) o se la magia è dissolta prima del tempo. Se il chierico lo desidera, può dirigere l'incantesimo contro un singolo serpente di qualsiasi dimensione, e se il TS Corpo a -2 fallisce, esso diventa un bastone lungo e nodoso (nel caso abbia taglia Media o inferiore) o un tronco morto (se ha una taglia Grande o superiore) per la durata dell'incantesimo, alle condizioni sopra indicate.

BASTONI IN VIPERE VOLANTI *

Divinità: Atzanteotl
 Sostituisce: *Abilità eccezionale*
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 2d4 bastoni o rami
 Durata: 6 turni

L'incantesimo è identico a *bastoni in serpenti*, ma i serpenti creati sono vipere alate capaci di volare a 90(30) metri al round e il cui morso è più potente (causa 2d4 danni + TS per evitare la paralisi per 1 turno), mentre non è possibile trasformare un tronco in un pitone.

L'incantesimo inverso, *vipere volanti in bastoni*, funziona solo su vipere alate o simili rettili alati, e ha lo stesso effetto di *serpenti in bastoni*.

BLOCCA SPIRITI *

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: fino a 4 spiriti
 Durata: 3 turni

Blocca fino a 4 creature del Mondo degli Spiriti o esseri viventi disincarnati magicamente (come tramite *astrazione dello spirito*, *viaggio dello spirito* o *corpo astrale*) visibili all'incantatore, agendo sul loro spirito. Ogni vittima può effettuare un TS Magia per resistere all'effetto; se la magia è usata contro un singolo essere, il TS riceve una penalità di -1. Una vittima paralizzata continua a udire, vedere e respirare, può concentrarsi ma non può muoversi né parlare.

L'incantesimo inverso, *libera spiriti*, rimuove la paralisi magica o causata da veleno ed effetti di rallentamento (es. *lentezza*) su al massimo 4 creature disincarnate o del Mondo

degli Spiriti, ma non ha alcun effetto contro la paralisi dovuta a cause congenite (tendini recisi, arti rotti o amputati, muscoli strappati) o impedimenti esterni (es. corde, catene, ragnatele).

CERCHIO MISTICO

Raggio: 0
 Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri
 Durata: 6 turni

Crea una barriera o una trappola per una specie predefinita di creature (occorre specificare quale effetto usare).

Cerchio mistico protettivo: il cerchio è un'area di 3 metri di raggio piena di rune argentee che si sposta col chierico o resta fissa nel punto in cui viene creato (a sua discrezione). Il cerchio impedisce ad una precisa specie di creature scelta dal sacerdote (es. draghi dorati, grifoni, sfingi, ghoul, vampiri, orchi, golem di pietra, ecc.) di entrarvi e attaccare in mischia coloro che sono al suo interno, e neutralizza fino a 2 attacchi con eventuali poteri sovranaturali della creatura diretti contro il cerchio (es. soffio del drago o della gorgone, sguardo della medusa, ecc.); esseri con DV/livelli superiori al chierico hanno una probabilità del 5% per livello di differenza di riuscire a penetrare nel cerchio. Le creature respinte possono attaccare servendosi di armi scagliate o evocando incantesimi a distanza, ma chi resta nel cerchio gode di un bonus di +1 ai TS e alla CA contro questi attacchi. Chi esce dal *cerchio mistico* non gode più della protezione finché non vi rientra, e se qualcuno al suo interno attacca direttamente uno degli esseri da cui è protetto, il cerchio si spezza e l'incantesimo ha termine immediatamente. Un incantatore non può creare due *cerchi mistici protettivi* diversi per beneficiarne contemporaneamente: il secondo incantesimo sostituisce sempre il primo.

Cerchio mistico imprigionante: il cerchio è un'area di 3 metri di raggio piena di rune argentee che appare davanti al chierico e resta fisso in quella zona. Il creatore associa al cerchio una specie di esseri a lui nota (es. drago rosso, nano, necrospettro, lupo mannaro, ecc.) e ogni volta che uno di questi entra nel *cerchio imprigionante*, deve effettuare un favorevole TS Magia a -2 (-4 se il cerchio è preparato per uno specifico individuo nominato) per uscire dal cerchio, viceversa la creatura è imprigionata al suo interno finché il cerchio persiste; se l'essere ha livelli/DV pari o superiori al sacerdote, può tentare un TS per uscire ogni minuto. Il cerchio impedisce al prigioniero di sfruttare i suoi poteri sovranaturali e di allontanarsi con mezzi comuni o magici, ma la vittima può usare armi a distanza o incantesimi per nuocere ai suoi nemici o per dissolvere il *cerchio mistico*. Se le dimensioni della creatura sono superiori all'ampiezza del cerchio, esso si allarga per comprenderla tutta, ma non potrà intrappolarne altre.

COLPO DI CALORE

Divinità: Loki, Rathanos, Zugzul
 Sostituisce: *Libertà di movimento*
 Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: fino a 4 esseri viventi
 Durata: speciale

Causa un'insolazione ai bersagli prescelti, che devono effettuare un TS Corpo: le vittime che realizzano il TS perdono l'Iniziativa e subiscono 2d6 danni, mentre per quelle che lo falliscono le conseguenze dipendono dal margine di fallimento del tiro rispetto al risultato necessario (tutti gli effetti sono cumulativi in ordine crescente di gravità):

Margine	Conseguenza
1-2	Insolazione
3-4	Delirio
5-6	Ustioni
7+	Svenimento
Critico	Colpo fatale

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 4° LIVELLO

Insolazione: -1 a CA, TxC e Iniziativa e stordimento per 1 round dovuto all'affaticamento.

Delirio: perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggezza e -2 alle prove di caratteristica per il delirio + Insolazione.

Ustioni: piaghe e bruciatore squarciano la pelle del soggetto che perde 6d6 PF, più gli effetti di Delirio e Insolazione.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d4 ore e può riprendersi prima se beve acqua in concomitanza con una prova di *Guarire o Medicina* a -4; una volta riavutosi, subisce gli effetti di Ustioni, Delirio e Insolazione.

Colpo fatale: con un TS naturale di 1 sopraggiunge colpo apoplettico che causa la morte.

Se il punteggio di Intelligenza o Saggezza viene azzerato, il personaggio impazzisce e fugge alla massima velocità finché non crolla esausto, e con tutta probabilità morirà, poiché incapace di provvedere a se stesso.

Un incantesimo di *guarigione* fa recuperare subito i punti persi e annulla tutte le penalità, oppure è possibile guarire riposando al fresco per un'ora, rimedio che annulla le penalità dell'Insolazione e permette di recuperare 1 punto in ciascuna caratteristica per ogni ora di riposo successiva.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CURA PROGRAMMATA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il chierico

Durata: speciale

Il rituale attiva automaticamente un certo tipo di guarigione scelto dal chierico quando il suo stato di salute diventa critico in base alle sue indicazioni in termini di Punti Ferita. Esempi di condizioni valide sono: "quando mi restano 10 Punti Ferita", "appena subisco 25 danni da un singolo attacco", "quando un veleno entra in circolo", "quando resto stordito o svengo" e così via. La cura si attiva automaticamente nell'istante in cui si verifica la condizione descritta, facendo recuperare al chierico il 30% dei suoi PF totali, oppure neutralizzando gli effetti di uno stordimento, di un avvelenamento, di una paralisi o di un accecamento; la *cura programmata* concede uno solo degli effetti descritti, e il sacerdote deve specificare quale vuole attivare quando officia il rituale.

Esempio: il chierico Rendrik (40 PF) sceglie come condizione "quando mi restano meno di 6 Punti Ferita, attivo una cura." A 12 PF viene colpito da un attacco che gli infligge 15 danni, portandolo a -3 PF. In condizioni normali sarebbe morto, ma la *cura programmata* si attiva quando scende a 5 PF (durante l'attacco letale) e gli fa recuperare istantaneamente 12 PF (30% di 40), così al termine dell'attacco Rendrik ha ancora 9 PF (12 - 15 + 12 = 9) ed è vivo.

L'incantesimo ha una durata di 24 ore: se entro questo lasso di tempo la condizione descritta non si verifica, l'incantesimo svanisce. Non è possibile beneficiare di più di una *cura programmata* contemporaneamente: occorre che la prima cura abbia effetto o svanisca per sfruttarne una nuova.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

DIFESA INVALIDICABILE

Divinità: Bemarris, Brindorhin, Clébard, Finidel, Forsetta, Hattani, Liena, Mâtin, Mealiden, Minroth, Petra, Pflarr

Sostituisce: *Protezione vitale*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Il beneficiario ottiene un bonus temporaneo di +2 alla CA e a tutti i TS che dura fino a quando l'incantesimo non viene dissolto o il soggetto decide di sfruttare il potere ultimo, ovvero ignorare un qualsiasi danno fisico che ne causerebbe la morte (che sia un danno causato da armi, caduta, trappole,

magie o effetti soprannaturali), con la sola esclusione di effetti di morte istantanea che non provocano la perdita di PF (come alcuni veleni e varie magie necromantiche).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

DIVINAZIONE

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un bersaglio

Durata: istantanea

Concentrandosi su un oggetto, una creatura o un luogo presente entro il raggio d'azione, l'incantatore ottiene istantaneamente una serie di informazioni relative al bersaglio, con l'eccezione di esseri immortali e artefatti, su cui riceverà sempre informazioni false. Le conoscenze a cui ha accesso dipendono dal risultato di una prova di Saggezza a cui aggiungere un bonus pari a 1/6 del livello (arrotondando per difetto) come elencato in tabella 5.8; è possibile tentare una sola *divinazione* al giorno su ciascun bersaglio.

Tab. 5.8 – Risultato della Divinazione

Risultato	Conoscenza acquisita
12	Caratteristiche comuni
14	Storia
16	Proprietà magiche

Caratteristiche comuni: di un oggetto indica il valore di mercato, l'ingombro, i PD ed eventuali difetti; di un luogo indica la flora tipica e le generiche specie che lo abitano, e dà una conoscenza delle zone peculiari; di una creatura rivela la razza, l'allineamento, la professione o classe e lo stato di salute.

Storia: di un oggetto dà cenni sulla sua creazione e sui suoi possessori; di un luogo indica almeno tre eventi salienti che vi si sono svolti; di un essere rivela l'età, l'identità reale e un evento che lo riguarda personalmente scelto dal divinatorio.

Proprietà magiche: di un oggetto indica fino a 3 poteri magici e il modo di attivazione; di un luogo rivela fino a 3 proprietà magiche innate benefiche o dannose; di un essere rivela fino a 3 caratteristiche tra poteri magici, soprannaturali ed eventuali difese speciali (in base all'interesse del divinatorio).

Se la prova fallisce, l'incantatore non potrà tentare altre *divinazioni* su quel bersaglio; se invece riesce, il divinatorio ottiene le informazioni pertinenti in base al risultato della prova. Per ottenere informazioni su altri campi relativi allo stesso obiettivo dovrà usare ancora la *divinazione* con una nuova prova di Saggezza. Bersagli protetti magicamente dallo scrutamento sono immuni alla *divinazione*, che può venire ingannata anche da magie di Illusione più potenti.

Esempio: il chierico usa *divinazione* per scoprire tutto quel che può su un losco figuro che ha ottenuto fin troppo credito dal governatore locale. Il risultato della prova di Saggezza è 16, quindi può sapere particolari della sua storia o dettagli su Allineamento, DV/livelli e classe del personaggio. Per scoprire informazioni dei gradi più alti occorre attendere 24 ore per usare un'altra *divinazione*, sperando di riuscire nella prova con un risultato di almeno 18 su d20.

In alternativa, è possibile usare l'incantesimo anche per predire a grandi linee il futuro di un soggetto; il luogo ed il momento in cui gli eventi predetti si verificheranno non sono noti, ma è possibile rispondere a una domanda specifica. Nessuno può ricevere contemporaneamente più di una previsione sul suo futuro: solo quando la previsione si avvera, sarà possibile ottenere una nuova previsione tramite la *divinazione*.

La previsione può essere decisa dal DM creando anticipatamente una profezia criptica o senza troppi dettagli, oppure determinata in modo casuale sulla tabella 5.9 (tirare tre volte 1d10 e consultare il risultato su ognuna delle colonne):

Tab. 5.9 – Esito casuale previsione futura della Divinazione

d10	Soggetto	d10	Azione	d10	Oggetto
1	Battaglia	1	Aspettare	1	Vittoria
2	Straniero	2	Aiutare	2	Rovina
3	Tesoro	3	Portare	3	Morte
4	Amico	4	Ostacolare	4	Vendetta
5	Nemico	5	Causare	5	Ritorno
6	Bestia	6	Allontanare	6	Fortuna
7	Demone	7	Distuggere	7	Nemici
8	Incantatore	8	Insidiare	8	Amici
9	Viaggio	9	Tradire	9	Cari
10	Innocente	10	Proteggere	10	Onore

Esempio: un risultato 3-7-10 dovrebbe essere letto come “un tesoro distruggerà il tuo onore”, mentre risultati improbabili dovrebbero essere leggermente modificati o ampliati, quindi 6-5-9 potrebbe essere interpretato come “una bestia causerà la perdita dei tuoi cari”.

Il DM potrebbe utilizzare il risultato ottenuto come spunto per un'avventura o una campagna in cui il personaggio cercherà di compiere o di evitare il destino predetto. Il fato non dovrebbe infatti essere immutabile: il personaggio dovrebbe avere la possibilità di modificarlo se negativo, o potrebbe morire prima che gli eventi abbiano luogo.

EVUCA ALLEATO MOSTRUOSO

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: 1 mostro

Durata: 3 turni

Evoca una creatura vivente nota all'incantatore e originaria del suo piano che obbedisce ai suoi ordini telepatici dell'evocatore, combattendo anche fino alla morte se necessario. La creatura appare entro il raggio d'azione e agisce nello stesso round, obbedendo al meglio delle sue capacità fino al termine/dissoluzione dell'incantesimo o alla sua morte, se ciò avviene prima. Essa può allontanarsi per eseguire gli ordini dell'evocatore, e mantiene con esso un legame telepatico unidirezionale: il mago può inviare ordini, ma la creatura non può rispondere in alcun modo.

La creatura può avere DV uguali o inferiori a 3/4 del livello dell'evocatore (max 20 DV al 27°) e compare con equipaggiamento standard e senza livelli di classe. L'incantatore non può usare nuovamente questo incantesimo per avere più di un alleato mostruoso per volta. La magia non permette di evocare Non-morti, Costrutti, Draghi puri (ammesse le sottospecie), Melme, Umani, Semi-umani ed esseri extraplanari.

EVUCA SHIKIGAMI

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: uno o più famigli spirituali detti shikigami

Durata: 3 turni

Evoca spiriti familiari detti Shikigami, che servono l'evocatore fino al termine dell'effetto. L'incantesimo materializza un totale di DV di shikigami pari al livello dello sciamano, ma il massimo numero di esseri che può creare è pari alla somma dei suoi modificatori di Intelligenza, Saggezza e Carisma; è possibile usare più volte questo incantesimo per materializzare altri shikigami senza eccedere il numero massimo consentito (es. lo sciamano Horca ha Int +2, Sag +3 e Car +2, quindi indipendentemente dai DV totali non potrà mai evocare e controllare oltre 7 shikigami diversi). Uno sciamano può evocare solo shikigami minori da 3 DV fino al 11° livello, dal 12° livello può evocare anche shikigami maggiori da 9 DV. Gli spiriti evocati ubbidiscono ciecamente allo sciamano e ne comprendono gli ordini, possono dialogare telepaticamente con l'evocatore finché restano entro 36 metri e svaniscono se vengono uccisi, dissolti magicamente o rimandati nel Mondo Spirituale con incantesimi appositi.

Shikigami minore: CA 4 (VA 1); DV 3; PF 18; MV 18/6 o 36/12; Att.: 1 colpo (1d6) o in base a forma animale; TS G6°; AM N; Sa e Ca 14 (+2), Co e In 13 (+1); Sensi: infravisione e vedere invisibile 36 mt, un senso a +4.

Aspetto: un piccolo umanoide dai lineamenti mostruosi e tatuaggi mistici, abbigliato secondo lo stile dell'evocatore, oppure animale di taglia piccola o minuta con simboli sul corpo.

Difese speciali: danneggiabile da armi +1; immune charme, gelo, invecchiamento, paralisi e sonno; resistenza magia 30%

Abilità speciali: forma illusoria (1/giorno, può assumere la forma di una specie umanoide o animale fino a una taglia superiore o inferiore); forma immateriale avanzata (fluttua 36 mt/rnd, immune pietrificazione, passa attraverso materiali a velocità 3 mt/rnd); incantesimi innati [M6°, 1/giorno: *illusione minore* (1°), *trama ipnotica* (2°) e *charme persone* (1°) per shikigami umanoide o *charme animali* (2°) per shikigami animale]; invisibilità 3/giorno; possessione spirituale (3/giorno in forma immateriale può prendere possesso di un animale, un umano o un semi-umano con 6 DV/livelli massimi, che può resistere all'effetto con un TS Magia); ricettacolo spirituale (può materializzare la sua forma solo se presente un oggetto predeterminato dall'incantatore).

Shikigami maggiore: CA -3 (VA 3); DV 9; PF 63; MV 36/12; Att.: 1 o 2 colpi (2d6+2) o in base a forma animale; TS G15°; AM N; Sa e Ca 16 (+3), Fo, Co e In 14 (+2); Sensi: infravisione e vedere invisibile 36 mt, un senso a +4.

Aspetto: un animale traslucido con simboli scintillanti lungo il corpo. Le forme bestiali che l'evocatore può materializzare sono limitate alla lista seguente e ciascuna concede una capacità soprannaturale particolare: *aquila*, bisonte, cavallo, cinghiale, corvo, *coyote*, elefante, gatto, *gufo*, *leone*, lepre, *lupo*, orso, rospo, scimmia, *serpente*, *squalo*, *tasso*, *tigre*, *volpe*.

Difese speciali: danneggiabile da armi +2; immune charme, gelo, invecchiamento, paralisi e sonno; resistenza magia 40%

Abilità speciali: forma illusoria (1/giorno, può assumere la forma di una specie umanoide o animale fino a una taglia superiore o inferiore); forma immateriale avanzata (fluttua 36 mt/rnd, immune pietrificazione, passa attraverso materiali a velocità 3 mt/rnd); invisibilità 3/giorno; possessione spirituale (3/giorno in forma immateriale può prendere possesso di un essere vivente con 15 DV/livelli massimi, solo vittima senziente può resistere all'effetto con TS Magia a -2); ricettacolo spirituale (può materializzare la sua forma solo se presente un oggetto predeterminato dall'incantatore); tecniche spirituali segrete (una diversa in base alla forma dello shikigami, v. Bestiario).

FAME INSAZIABILE

Divinità: Bagni, Crakkak, Loup, Orcus, Wogar

Sostituisce: *Divinazione*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: 1 giorno per livello

Il soggetto prescelto non riesce più a trarre sostentamento dal cibo finché dura la maledizione, che tuttavia può essere evitata con un favorevole TS Magia a -4. Indipendentemente dalla quantità di cibo ingerito quotidianamente, la vittima della *fame insaziabile* si sentirà sempre più affamata e disperata, e se l'incantesimo non viene annullato in tempo con uno *scaccia maledizioni*, essa deperirà e morirà di fame. In base al periodo di tempo che trascorre attanagliata dal tarlo della fame, la vittima soffre varie penalità:

- 2° giorno: vittima distratta, penalità di -2 a tutte le prove di abilità basate su Intelligenza, Saggezza e Carisma;
- 8° giorno: vittima debole e apatica, perdita di 1 punto di Forza e Costituzione per ogni giorno successivo; quando una delle caratteristiche giunge a 3 punti, l'individuo entra in coma, e arrivato a zero muore di inedia.

Se curata in tempo o se riesce a resistere fino al termine dell'incantesimo (ovvero ha più punti di Forza e Costituzione della durata della magia), la vittima recupera 1 punto di Forza e di Costituzione per ogni giorno in cui si riposa e si rifocilla. L'unico altro modo per annullare la *fame insaziabile* è che la vittima mangi il tipo di alimento che il chierico sussurra segretamente mentre evoca l'incantesimo. L'alimento scelto deve essere un cibo naturale, comune (come riso, agnello, miele, pesche, ecc.) o esotico (come la carne di un particolare mostro o animale, ma non un composto alchemico), che il sacerdote abbia già assaggiato in precedenza.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FAUCI DELLA TERRA

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: una creatura max taglia Enorme

Durata: istantanea

Dal terreno si protende per 3 metri un serpente di roccia che azzanna il bersaglio designato; le fauci possono essere create solo su una zona di terra, sabbia o roccia, non all'interno di costruzioni di pietra, legno o metallo. L'effetto della magia dipende dal risultato del TS Riflessi della vittima:

TS riuscito: la vittima evita le fauci tuffandosi di lato;

TS fallito di 1-2 punti: la vittima sprofonda fino alle caviglie nella terra che si chiude intorno alle sue gambe, subisce 6d6 danni non dimezzabili, non può muovere le gambe ed è ancorata al terreno (penalità di 6 punti a Destrezza e CA), anche se può usare le mani e parlare;

TS fallito di 3-4 punti: la vittima sprofonda fino alle spalle nel terreno, che si richiude lasciando fuori solo la testa; essa subisce 9d6 danni non dimezzabili ed è completamente immobilizzata (CA10), anche se può parlare;

TS fallito di 5+ punti: la vittima viene stritolata dalle fauci e muore sul colpo, finendo tre metri sotto terra.

Esseri volanti, incorporei o di taglia gigantesca sono totalmente immuni agli effetti delle *fauci della terra*.

FLAGELLO DEL MALE

Divinità: tutte quelle di allineamento Buono

Sostituisce: *Animazione dei morti*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Crea una nube luminescente dai colori cangianti che causa 1d6 danni per livello (max 15d6 al 15°) e stordisce per 1 round tutte le creature di allineamento Malvagio al suo interno, che devono effettuare un favorevole TS Magia per dimezzare i danni ed evitare lo stordimento; esseri non malvagi presenti nell'area d'effetto sono del tutto immuni al flagello.

FORMA VEGETALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Permette all'incantatore di passare attraverso qualsiasi ammasso vegetale, per folto che sia: persino alberi e cespugli si piegano o si aprono per farlo passare, ad eccezione dei mostri vegetali e dei vegetali magicamente e attivamente controllati. L'incantatore può passare portando con sé il suo equipaggiamento, ma nessun'altra creatura può servirsi del passaggio, che si richiude alle sue spalle subito dopo.

L'incantatore può anche nascondersi dentro una pianta abbastanza grossa da contenerlo, che si apre e si richiude al suo comando: fin quando è dentro, non può vedere ma solo udire ciò che accade fuori, e può uscire quando vuole; se però la magia viene dissolta o l'effetto termina prima di uscire, l'incantatore muore schiacciato dentro la pianta.

L'incantatore può infine trasformarsi con tutto il suo equipaggiamento in un albero o in una pianta di pari dimensioni (può scegliere la vegetazione più appropriata al luogo in cui si trova) e ritornare in forma normale una volta al round come azione di movimento fino al termine dell'incantesimo. La metamorfosi può essere svelata solo dalla magia e in forma di pianta l'incantatore conserva le sue facoltà mentali ed i suoi sensi (vede e sente normalmente quello che accade intorno) e mantiene i suoi Punti Ferita, Tiri Salvezza e Classe d'Armatura, ma non può spostarsi, attaccare, parlare, usare incantesimi od oggetti, anche se gli effetti magici già attivi prima della metamorfosi continuano a funzionare.

FRECCIA LETALE DI MEALIDEN

Divinità: Mealiden

Sostituisce: *Paralisi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una freccia

Durata: speciale

Incanta una freccia con un potere sacro che le concede un bonus temporaneo di +3 al TxC, e conserva il potere fin quando non viene scoccata per la prima volta, o al massimo per un'ora per livello. Se la freccia incantata colpisce un bersaglio, si considera il risultato naturale (ignorando i bonus) del TxC col d20 per determinare la gravità delle ferite:

- *Tiro Naturale tra 2 e 14:* infligge danno massimo.
- *Tiro Naturale tra 15 e 17:* la freccia infligge danno massimo ed è sempre un colpo critico.
- *Tiro Naturale 18 o 20:* la freccia perfora un organo vitale e la vittima muore sul colpo se non effettua un favorevole TS Corpo a -2; anche in caso di favorevole TS, il bersaglio subisce danni raddoppiati e un colpo critico.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

GRIDO DI GUERRA

Divinità: Al-Kalim, Bartziluth, Bemarris, Cretia, Frey, Freyja, Generale Eterno, Gorm, Halav, Hattani, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Malinois, Mealiden, Ninfangle, Petra, Tahkati, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Abilità eccezionale*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore ottiene il THAC0/BAB o il numero di attacchi di un guerriero di pari livello a sua scelta; non è possibile usare due volte la magia per combinare gli effetti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

IMMUNITÀ AGLI ELEMENTI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Rende il beneficiario immune agli effetti di un elemento normale a scelta dell'incantatore tra **elettricità** (fulmini), **gelo** (freddo, ipotermia, congelamento) o **fuoco** (caldo, insolazioni, disidratazione, ad esclusione della lava, considerata fuoco magico) e nega fino a 1 dado di danni dell'elemento scelto per livello del chierico, che vengono ignorati completamente dal soggetto. Anche una volta assorbito il numero massimo di dadi di danni, finché non cessa o viene dissolto l'incantesimo concede gli stessi benefici di una *resistenza agli elementi*, ovvero un bonus di +2 al TS per ridurre o evitare i danni derivanti dall'elemento scelto e diminuisce qualsiasi danno magico o sovranaturale basato sull'elemento scelto (come *tempesta di ghiaccio*, *fulmine magico*, *palla di fuoco* o il soffio di un drago) di 1 punto per ciascun dado o DV della creatura che sferra l'attacco.

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 4° LIVELLO

Esempio: un chierico di 20° che si immunizza ai fulmini ignora i danni causati da un *fulmine magico* da 15d6, mentre un secondo attacco simile causerebbe solo 5d6 danni in meno, poi resterebbe attiva la resistenza ai fulmini che dà il bonus di +2 al suo TS Riflessi e permette di diminuire di 10 punti i restanti 10d6 danni.

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario ottiene la totale immunità dagli effetti di uno specifico incantesimo ogni 5 livelli del sacerdote (arrotondando per difetto) scelto dall'incantatore tra quelli arcani e divini a lui noti entro i primi quattro livelli di potere (ad eccezione di *dissolvi magie* e simili). Il soggetto è protetto anche dagli effetti di oggetti magici e dai poteri sovranaturali o magici che emulano questi incantesimi, ma non ottiene alcuna difesa contro incantesimi diversi anche se simili.

Esempio: un personaggio immune alla *palla di fuoco* e a *paralisi* è protetto anche dagli effetti di una bacchetta delle palle di fuoco e una della paralisi, ma non dalla *palla di fuoco ritardata* o da *blocca persone*, né dal soffio di un drago rosso.

INFLUENZA SACRILEGA

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Cura programmata*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Crea una nube di energia necrotica che causa 1d6 danni per livello (max 15d6 al 15°) e stordisce per 1 round tutte le creature di allineamento Legale o Buono al suo interno (a scelta del chierico), che devono effettuare un favorevole TS Magia per dimezzare i danni ed evitare lo stordimento; esseri di altri allineamenti sono immuni all'*influenza sacrilega*.

IPOTERMIA

Divinità: Hel, Stodos

Sostituisce: *Abilità eccezionale*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: fino a 4 esseri viventi

Durata: speciale

Causa un'alterazione della temperatura corporea simile al congelamento nei bersagli prescelti, che devono effettuare un TS Corpo: le vittime che realizzano il TS perdono l'Iniziativa e subiscono 2d6 danni, mentre per quelle che lo falliscono le conseguenze dipendono dal margine di fallimento del tiro rispetto al risultato necessario (tutti gli effetti sono cumulativi in ordine crescente di gravità):

Margine	Conseguenza
1-2	Geloni
3-4	Delirio
5-6	Congelamento
7+	Svenimento
Critico	Ipotermia fatale

Geloni: -1 a CA, TxC e Iniziativa per l'intirizzimento e stordimento per 1 round.

Delirio: perdita di 2 punti di Intelligenza e di Saggia e -2 alle prove di caratteristica per il delirio + Geloni

Congelamento: penalità di 3 punti alla Destrezza e 3d6 danni per il congelamento di un arto (tirare 1d4: 1 braccio sx, 2 braccio dx, 3 gamba sx, 4 gamba dx) che diventa inutilizzabile (impossibile correre se è una gamba), più gli effetti di Delirio e Geloni.

Svenimento: il personaggio sviene per 1d4 ore. Può riprendersi prima se viene riscaldato in concomitanza con una prova di *Guarire* o *Medicina* a -4; una volta riavutosi, subisce gli effetti di Congelamento, Delirio e Geloni.

Ipotermia fatale: con un TS naturale di 1 sopraggiunge un'ipotermia fulminante che causa la morte.

Se il punteggio di Intelligenza o Saggia viene azzerato, il personaggio impazzisce e fugge alla massima velocità finché non crolla esausto, e con tutta probabilità morirà, poiché incapace di provvedere a se stesso.

Un incantesimo di *guarigione* fa recuperare subito i punti persi e annulla tutte le penalità, oppure è possibile guarire riposando al caldo per un'ora, rimedio che annulla le penalità dei Geloni e permette di recuperare 1 punto in ciascuna caratteristica per ogni ora di riposo successiva.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario ignora qualsiasi tipo di effetto che gli renderebbe difficile o impossibile muoversi (come gli incantesimi *blocca persone*, *lentezza*, *ragnatela*, oppure veleni paralizzanti). La *libertà di movimento* non consente tuttavia al soggetto di muoversi ignorando ostacoli fisici comuni come muri, porte e funi. L'incantesimo permette infine al soggetto di muoversi e attaccare in mischia sott'acqua o in qualsiasi altro ambiente più denso dell'aria (ma non di respirare l'elemento di quell'ambiente) senza subire alcuna penalità.

LICANTROPIA

Divinità: Mrikikat, Orcus, Wogar

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Con un attacco di contatto il bersaglio viene infettato col morbo della licantropia del fenotipo scelto dall'incantatore, ma la vittima può evitare l'effetto con un favorevole TS Magia con penalità pari ai danni subiti nell'attacco. Un soggetto infetto si tramuta immediatamente nella forma animale (inclusi i semi-umani), e attacca rabbioso qualsiasi essere abbia a tiro, incapace di controllare i suoi istinti. La vittima resta in forma animale fino al sorgere del sole (se si trasforma di giorno, dovrà quindi attendere l'alba successiva per tornare alla forma originale) e continuerà a trasformarsi in licantropo ogni notte. Gli effetti della *licantropia* possono essere annullati solo da un incantatore di livello almeno pari al sacerdote che l'ha inflitta, usando *scaccia maledizioni* e successivamente *cura malattie*, o una combinazione simile di incantesimi più potenti. Nel caso in cui la vittima di *licantropia* generi una prole, i suoi figli avranno il 50% di probabilità di ereditare la stessa maledizione una volta raggiunta la pubertà.

MANIPOLAZIONE VEGETALE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: superficie di 270 mq

Durata: permanente

L'incantesimo può essere usato in due modi.

Crescita vegetale: fa crescere i normali arbusti e gli alberi (esclusi i mostri vegetali), facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e pruneti. Le dimensioni esatte della zona influenzata sono decise dall'incantatore entro un limite di 270 mq: tale zona diventa invalicabile per tutte le creature che non abbiano dimensioni Enormi, incluso

l'incantatore. Se adoperato per contrastare la *riduzione vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

Riduzione vegetale: rimpicciolisce tutte le piante del sottobosco (ad eccezione dei mostri vegetali) nell'area d'effetto scelta dall'incantatore, rendendo la zona facilmente transitabile. Se adoperato per annullare la *crescita vegetale*, riporta le piante alle loro normali dimensioni.

MURO DI SPINE

Raggio: 72 metri
Area d'effetto: volume di 9 mt.cu. per livello
Durata: 1 turno per livello

Crea una barriera intricata di rovi e spine le cui esatte dimensioni e forma sono decise dall'incantatore. Il muro ostruisce la visuale offrendo copertura totale contro qualsiasi arma a distanza, e qualsiasi essere deve effettuare una favorevole prova di Forza o Destrezza a -5 ogni round se vuole avanzare di 3 metri, subendo però 7 danni da lacerazioni. Chiunque sia presente nell'area in cui viene creato il muro deve effettuare un TS Riflessi: in caso di fallimento, subisce 20 danni e resta imprigionato al suo interno, viceversa è abbastanza lesto da uscire indenne prima che sia troppo tardi. Si può abbattere il muro con armi taglienti (come machete, spade, accette, ecc.), aprendo un sentiero largo 1 metro e avanzando di 3 metri al minuto senza subire danni, mentre un soggetto in *forma vegetale* può attraversarlo senza danni. Il fuoco normale non intacca in alcun modo il muro, mentre quello magico lo incendia e lo distrugge completamente in 2 turni, trasformandolo in una combinazione tra un *muro di fuoco* e un *muro di spine* finché non si consuma del tutto.

NEUTRALIZZA VELENO *

Raggio: tocco
Area d'effetto: un essere o un contenitore
Durata: permanente

Annulla in maniera permanente le proprietà di qualsiasi veleno presente nel bersaglio toccato, incluse tossine già in circolo in un soggetto; se pronunciato entro 10 round dall'avvelenamento è in grado di riportare in vita una vittima morta a causa del veleno o di eliminare tutti i danni fisici e far recuperare a un soggetto i PF persi a causa delle tossine.

L'incantesimo inverso, *crea veleno*, avvelena una creatura (necessario attacco di contatto) o alimenti e liquidi nel contenitore toccato (ingombro max 10 monete o 50g/cl per livello) e qualsiasi essere che entri in contatto col veleno deve effettuare un favorevole TS Corpo per evitarne gli effetti. In base al suo livello il chierico può scegliere il veleno prodotto:

- fino al 7°: nausea e stordimento per 1 ora;
- 8°-9°: sonno o paralisi per 3 turni;
- 10°+: morte istantanea o ritardata fino a 1 ora.

Se l'incantatore possiede l'abilità *Tossicologia*, *Alchimia* o *Conoscenze naturali*, con una favorevole prova di abilità può sintetizzare un veleno comune a lui noto.

PARALISI

Raggio: 0
Area d'effetto: cono lungo 18 mt e largo 1/3
Durata: 6 turni

Dalla mano dell'incantatore fuoriesce un cono di energia spirituale che paralizza per 6 turni tutti gli esseri viventi presenti nell'area d'effetto che falliscono un TS Mente (sono esclusi non-morti, costrutti e melme). Una vittima paralizzata continua a udire e a vedere, può concentrarsi, ma non può muoversi né parlare, anche se altre persone possono muovere le parti del suo corpo con una prova di Forza.

PAROLA DI GUARIGIONE *

Raggio: 18 metri
Area d'effetto: una creatura ogni 2 livelli
Durata: permanente

Fa recuperare 1d6+10 PF alle creature viventi prescelte dall'incantatore, senza superare il valore massimo di PF di ogni essere; se usata sui non-morti, la magia infligge loro un analogo ammontare di danni, senza TS ammesso per ridurli.

L'incantesimo inverso, *parola di devastazione*, infligge 1d6+10 danni alle creature viventi designate entro il raggio d'azione, senza possibilità di TS per evitare i danni; se usato sui non-morti, essi recuperano un'eguale quantità di PF.

PASSA PIANTA

Raggio: speciale
Area d'effetto: solo l'incantatore
Durata: istantanea

L'incantatore entra in una singola pianta sufficientemente grande da contenerlo e fuoriesce nello stesso round da un'altra pianta del medesimo tipo entra una distanza massima che dipende dall'albero usato come trasporto:

Tab. 5.10 – Distanza raggiungibile con *passa pianta*

Tipo di albero	Distanza massima
Quercia	3000 metri
Sempreverdi e conifere	2000 metri
Altri alberi (es. frassino, salice)	1000 metri
Banco d'alghe, cactus, fungo gigante	500 metri

Se non è presente un altro albero di specie uguale entro il raggio d'azione del trasporto, l'incantesimo non ha luogo. Il druido può scegliere da quale pianta fuoriuscire solo se conosce l'ubicazione degli alberi presenti nell'area d'effetto, altrimenti il luogo di destinazione è determinato casualmente.

Nota: i druidi artici e del sottosuolo usano *porta dimensionale* (incantesimo arcano di 4°) al posto di questa magia.

PROTEZIONE VITALE

Raggio: tocco
Area d'effetto: una creatura ogni 4 livelli
Durata: speciale

Protegge i beneficiari scelti dall'incantatore da uno tra i seguenti effetti:

- **Malefici:** una maledizione o un effetto magico/sovranaturale che separi l'anima dal corpo (come *dito della morte*, *runa di morte*, *parola mortale*, *morte* o lo sguardo di un catoblepa).
- **Risucchi:** risucchio di energia o di punti caratteristica (1d6 livelli o punti). In caso l'effetto risucchi un numero maggiore di livelli o punti caratteristica rispetto al limite della protezione, il soggetto perderà solo quelli in eccedenza (es. se due necrospettri risucchiano 4 livelli a un soggetto protetto per 3 livelli, la vittima subirà solo 1 Livello Negativo).

La protezione svanisce dopo aver annullato l'effetto associato per la prima volta (nel caso il soggetto subisca un risucchio o fallisca il TS per evitare una maledizione o un effetto di morte istantanea), viceversa resta attiva fino a che non viene dissolta magicamente. Non è possibile proteggere un numero di individui superiore a quello consentito dal livello del sacerdote: ogni applicazione dell'incantesimo che superi questo limite non ha alcun effetto. Per beneficiare di una nuova *protezione vitale* occorre che la precedente termini (usata o dissolta magicamente), e non è possibile per un soggetto accumulare più *protezioni vitali* per schermarsi contro effetti diversi. Il rituale prevede che il sacerdote sacrifichi parte del suo spirito per estendere la protezione divina ad altri individui: egli perde 2 PF temporanei per ogni altro soggetto

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 4° LIVELLO

a cui dona la protezione, PF che recupera nel momento in cui la protezione svanisce.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PUREZZA DI SPIRITO

Divinità: Ixion, Maat, Paarkum

Sostituisce: *Resistenza alle ferite*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura benevola o fedele del culto

Durata: 3 turni

Solamente un fedele della divinità servita dal chierico o un individuo votato alla causa del Bene e con lo stesso allineamento del sacerdote può beneficiare di questo sacro potere, che conferisce al soggetto un bonus di +3 ai TS e ai tiri per scacciare non-morti e una speciale protezione divina che fulmina letteralmente con energia sacra qualsiasi creatura maligna (cioè di allineamento Malvagio, o appartenente alla Sfera dell'Entropia o seguace di divinità entropiche) che lo tocchi, causando all'avversario 3d6 danni dimezzabili con un favorevole TS Magia.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RAFFICA DI VENTO

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: istantanea

Crea un'esplosione di aria compressa in grado di estinguere qualsiasi fiamma scoperta (candele, torce, fuochi da campo, ecc.) nell'area d'effetto, e col 90% di probabilità di spegnere fiamme protette. Inoltre, lo sbalzo di pressione accecata e assorda i presenti nell'area per 2d4 round, e causa anche 7d6 danni non dimezzabili alle creature presenti; è concesso un TS Corpo alle vittime solo per evitare gli effetti secondari di cecità e sordità.

RAGGIO DIVINO

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio lungo 1 mt per livello e largo 1/4

Durata: istantanea

Dalla mano dell'incantatore fuoriesce un raggio di energia divina multicolore che causa a tutte le creature sulla sua traiettoria 1d6 danni da energia per livello (max 15d6 al 15°), ad esclusione dei fedeli del culto del chierico, che vengono attraversati dal raggio senza conseguenze. Tutte le vittime possono dimezzare i danni con un favorevole TS Magia, ma i nemici giurati del culto (ad esempio gli umanoidi per i seguaci di Halav, i non-morti per quelli di Ixion, i draghi per quelli di Bemarris, ecc.) o le vittime con allineamento diverso dal sacerdote sull'asse Legge-Caos ricevono una penalità di -2 al Tiro Salvezza.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESISTENZA ALLE FERITE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Conferisce una particolare resistenza ai danni che l'incantatore può sfruttare in due modi diversi, non cumulabili tra loro (non è possibile usare nuovamente l'incantesimo prima che l'effetto precedente sia cessato).

Scudo dermico: la barriera permane per 3 turni e riduce di 3 punti qualsiasi tipo di danno subito (armi, incantesimi o effetti sovranaturali, cadute, trappole, e così via). Attacchi che non riescono a causare nemmeno un danno si considera che abbiano colpito ma non intaccato la pelle del soggetto.

Esempio: un chierico subisce 6 danni da una spada, 3 da un pugnale e 25 danni da una *palla di fuoco*. Grazie allo scudo dermico subisce $(6 - 3) + (3 - 3) + (25 - 3) = 3$ (dalla spada) + 0 (dal pugnale) + 22 (dalla *palla di fuoco*) = 25 danni.

Vitalità incrementata: il personaggio ottiene un numero di PF aggiuntivi pari alla somma di Costituzione e metà del suo livello (max 30 PF), che permangono finché non vengono dissolti o ridotti in seguito ai danni subiti o al massimo per 24 ore, e non possono essere ripristinati con cure magiche.

Esempio: un chierico di 12° con Costituzione 15 avrà 21 PF aggiuntivi rispetto al suo massimo. Durante uno scontro quello stesso giorno subisce 30 danni, che annullano 21 PF temporanei della *vitalità incrementata*, mentre i restanti 9 danni vengono scalati dai PF reali del personaggio.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

RESPINGI FULMINI

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Deflette qualsiasi scarica elettrica magica o comune che colpirebbe l'incantatore in una direzione scelta casualmente (tirare 1d10 e applicare il risultato):

- 1-3: l'effetto rimbalza contro chi lo ha evocato;
- 4-7: l'effetto viene deviato in una direzione casuale e si scarica senza colpire nessun bersaglio;
- 8-10: l'incantatore dirige esattamente la direzione in cui la scarica verrà deviata. Se due persone tentano di controllare una scarica elettrica in questo modo, l'energia viene proiettata verso l'alto e svanisce senza colpire nessuno.

RICHIAMO DELLO SPIRITO

Divinità: Chardastes, Chirone, Ka

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Questo incantesimo ha effetto solo su una creatura vivente i cui PF siano stati azzerati o ridotti a cifra negativa, anche in caso abbia oltrepassato la soglia della morte (-5 PF). Se usata sul soggetto entro 6 round dalla sua morte o svenimento, la magia gli fa riprendere i sensi, richiamando l'anima nel corpo e chiudendo qualsiasi ferita mortale, in modo da riportarlo in vita con il 30% dei suoi PF totali. Ogni applicazione di questo incantesimo richiede il sacrificio di un oggetto del valore di almeno 1.000 m.o. (di solito una gemma o un gioiello); in caso sia usato un oggetto di valore maggiore, il focus è interamente consumato e distrutto irrimediabilmente.

ROCCE IN RAGNI *

Divinità: Aracne Prima, Korotiku

Sostituisce: *Immunità agli incantesimi*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 2d4 sassi o ragni

Durata: 6 turni

Trasforma 2d4 pietre di qualsiasi dimensione in vedove nere di taglia piccola, che obbediscono agli ordini telepatici del chierico e tornano alla forma originale al termine della magia o se vengono uccise (possono essere curati magicamente finché vive). I ragni hanno le seguenti caratteristiche:

Vedova Nera: CA 6; DV 3; Att: 1 morso; Danni: 1d6 + veleno (TS Corpo o morte in 1 turno); MV 18 (6); TS G2°.

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 4° LIVELLO

L'incantesimo inverso, **ragni in rocce**, può essere usato per contrastare gli effetti di *rocce in ragni*, riportando le rocce alla normalità, oppure contro ragni veri e propri. In tal caso, l'incantesimo può tramutare in rocce 2d4 ragni di dimensioni piccole o inferiori se falliscono un TS Corpo. Il ragno trasformato mantiene i suoi PF e acquista CA 5, e ritorna in forma normale se viene distrutto (PF azzerati) o se la magia è dissolta prima del tempo. Se lo desidera, il sacerdote può dirigere l'incantesimo contro un singolo ragno di qualsiasi dimensione, e se il TS Corpo a -2 fallisce, esso diventa un sasso o masso (se di taglia Media o superiore) per la durata dell'incantesimo, alle condizioni sopra indicate.

SACRO SOFFIO

Divinità: Diamante, Grande Drago, Idris, Opale, Perla

Sostituisce: *Raggio divino*

Raggio: 0

Area d'effetto: cono lungo 18 mt e largo 1/3

Durata: istantanea

Consente all'incantatore di emettere un soffio conico di fuoco, acido, gelo o fulmini a sua scelta, che causa ai bersagli nell'area d'effetto un numero di danni pari ai PF del soggetto, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi.

STRALI ELEMENTALI

Raggio: 1 metro per livello

Area d'effetto: fino a otto creature

Durata: istantanea

Accumula il potere distruttivo di un elemento sulle dita e lo scaglia sotto forma di 8 dardi **infuocati**, **ghiacciati**, o **elettrici** (un solo tipo con ogni uso dell'incantesimo). Gli *strali elementali* possono essere diretti contro un singolo bersaglio visibile o contro bersagli separati (uno per dardo) entro il raggio d'azione: essi colpiscono automaticamente causando ciascuno 1d8 danni, senza alcun TS per ridurre le ferite.

TAMBURO DEL TUONO

Divinità: Atruaghin, Tahkati

Sostituisce: *Paralisi*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un tamburo

Durata: speciale

Conferisce a un tamburo la capacità di scatenare una cacofonia magica quando viene suonato; coloro che si trovano entro 3 metri dallo strumento non sono influenzati dal suo potere, ma oltre questa zona gli effetti si propagano fino a 36 metri. Tutti i nemici del chierico di livello o Dadi Vita inferiori sono presi dal panico e fuggono terrorizzati per 2d6 round, mentre quelli con livello/DV pari o superiori possono invece evitare il panico con un favorevole TS Mente. Indipendentemente dai DV, tutte le creature che odono il suono (eccetto quelle entro 3 metri) perdono un numero di Punti Ferita pari al doppio del livello del chierico (max 40 PF al 20°), dimezzabili con TS Corpo. La capacità di evocare la cacofonia resta nello strumento fino a che qualcuno non lo suona per la prima volta, o al massimo per 24 ore.

TECNOMANZIA

Divinità: Brandan, Garal, Ilmarinen, Wayland

Sostituisce: *Parola di guarigione**

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un congegno meccanico

Durata: 6 turni

L'incantatore comprende appieno il funzionamento di un congegno meccanico, tecnomantico o altra apparecchiatura tecnologica su cui si concentra, con la sola eccezione degli artefatti. La *tecnomanzia* concede all'incantatore anche il potere di controllare ogni congegno non magico entro 9 metri tramite la concentrazione, purché il marchingegno non sia guasto o usato da altri, e sia provvisto di ciò che serve per il suo funzionamento (un congegno a vapore, ad esempio, non può funzionare se manca il combustibile per riscaldare l'acqua). L'incantatore può azionare o disattivare temporaneamente una trappola meccanica, manovrare un montacarichi, scassinare qualsiasi serratura dotata di una chiusura meccanica, caricare un'arma meccanica da tiro, d'assedio o da fuoco se sono presenti le munizioni nel raggio di 9 metri e può anche far partire il colpo usando il proprio THAC0 sempre grazie alla concentrazione.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TEMPESTA DI SABBIA

Divinità: Al-Kalim, Terra, Terreno

Sostituisce: *Libertà di movimento*

Raggio: 108 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 12 metri

Durata: 1 round per livello

Crea una tempesta di sabbia e polvere molto forte che l'incantatore può spostare alla velocità di 12 metri al round grazie alla concentrazione, purché rimanga entro il suo raggio d'azione. La tempesta spegne automaticamente tutti i fuochi non riparati che incontra, e all'interno della sua area d'effetto impedisce di correre o volare, di usare armi scagliate o da tiro, e impone una penalità di -5 a qualsiasi prova di *Percezione* e di -3 ai TxC in mischia. Inoltre le vittime dentro la tempesta subiscono 4d6 danni non dimezzabili ogni round e devono effettuare un TS Riflessi per non restare accecate per 1d4 round dalla polvere (creature cieche o costrutti sono immuni a questo effetto).

VIGORE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 turno per livello

Il beneficiario dell'incantesimo ottiene un bonus di +2 ai TS, 4 punti temporanei alla Forza e 10 Punti Ferita extra con cui può persino superare il suo valore massimo di Punti Ferita. I PF in eccedenza svaniscono non appena l'individuo viene ferito o se vengono dissolti magicamente prima del termine dell'effetto e non possono essere recuperati tramite incantesimi curativi una volta persi. Non è possibile usare *vigore* più di una volta su uno stesso soggetto per cumulare i bonus concessi; qualsiasi applicazione successiva aumenta semplicemente la durata dell'incantesimo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

Quinto Livello

AURA DRACONICA

Divinità: Diamante, Grande Drago, Opale, Perla
 Sostituisce: *Forza del campione*
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un essere vivente
 Durata: 1 round per livello

Questo incantesimo esiste in tre forme diverse, una per ognuno dei tre signori dei draghi. I sacerdoti del Grande Drago hanno accesso a tutte e tre le variabili, mentre gli altri possono usare solo quella della propria divinità draconica. Se il beneficiario è una creatura rettiloide o draconica, oltre agli effetti sotto indicati ottiene anche 2 PF extra per ogni DV o livello, che svaniscono al termine dell'effetto se già non sono stati persi a causa dei danni subiti.

Aura Adamantina (Diamante): la pelle del soggetto diventa sfaccettata, luminosa e riflettente, liscia come diamante al tatto, ed egli ottiene un bonus di +4 alla propria CA naturale e a tutti i TS, e un VA naturale di 4 punti.

Aura Opalescente (Opale): la pelle del soggetto diventa liscia e iridescente, ed egli ottiene un bonus di +2 al TxC, ai danni e ai TS, e un VA naturale di 2 punti.

Aura Perlacea (Perla): la pelle del soggetto diventa di un lattiginoso color perla, ed egli ottiene un bonus di +4 al TxC e ai danni e ottiene un VA naturale di 4 punti.

Nota: il VA naturale concesso dall'aura draconica non è cumulabile con simili riduzioni derivanti da altri incantesimi, ma si applica solo quello più favorevole.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CANCELLO DI FUOCO

Divinità: Atruaghin, Mahmatti
 Sostituisce: *Distruggere metalli*
 Raggio: stesso pianeta
 Area d'effetto: un falò
 Durata: 1 ora per livello

Il rituale di questo incantesimo prevede di accendere un fuoco utilizzando legna, polveri ed erbe consacrate, e il falò magico brucerà per 1 ora per livello, permettendo al sacerdote di entrare in mezzo alle fiamme senza bruciarsi e di uscire istantaneamente da un altro falò di cui è a conoscenza presente sullo stesso pianeta (per questo i Clan di Atruaghin tengono sempre accesi dei fuochi da campo per ricevere la visita dei loro sciamani). L'incantesimo non permette al chierico di condurre con sé altri individui, ma fino a quando il sacro falò resta acceso, può far ritorno al luogo d'origine, e usarlo una volta al turno per viaggiare attraverso altri fuochi da campo.

CERCHIO MIRACOLOSO

Raggio: 0
 Area d'effetto: cerchio di raggio 1,5 metri
 Durata: 6 turni

Crea un cerchio di energia scintillante fisso o che si muove col sacerdote, capace di ospitare al massimo 5 esseri di taglia media, che concede i seguenti benefici:

- ogni incantesimo di guarigione usato al suo interno cura 1 punto per dado in più o il 10% in più del normale (in base al risultato migliore);
- ogni effetto magico o soprannaturale causa 1 punto di danno in meno per dado a creature e oggetti dentro il cerchio. Il sacerdote può scegliere di ignorare completamente un effetto magico o soprannaturale dannoso che investe il cerchio come azione gratuita, ma ciò pone fine all'incantesimo; se l'effetto permanente (es. *muro di fuoco*, *barriera*, *nube mortale*) il cerchio permette di ignorarlo per 1 round.

Esempio: un sacerdote all'interno del *cerchio miracoloso* usa su di sé *cura ferite gravi* recuperando così il 40% dei Punti Ferita persi, oppure 2d6+4 PF, asseconda del risultato più vantaggioso. Se colpito da un *fulmine magico* da 20d6 subisce 20 danni in meno dopo il TS, o può ignorarlo e non subire alcun danno, ma subito dopo il cerchio svanisce.

COLPO DEVASTANTE

Divinità: Bartziluth, Garal, Hattani, Ilmarinen, Kagyar, Máttin, Orcus, Petra, Razud, Thor, Wayland, Zalaj
 Sostituisce: *Zona purificata*
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: un'arma contundente
 Durata: 6 round

Un'arma contundente ottiene +3 al TxC e aggiunge ai danni metà del punteggio di Forza al posto del modificatore di caratteristica. Se il bersaglio è un oggetto di volume massimo 27 metri cubi provvisto di Punti Danno, deve effettuare un favorevole TS Distruzione: in caso di fallimento viene irrimediabilmente frantumato, viceversa è ridotto al 50% dei PD totali; se l'oggetto non ha PD effettua il TS a -2.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

COMANDO *

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: speciale

Costringe una creatura a rispettare una certa regola o ad eseguire un compito che gli impone l'incantatore, pena una pesante punizione. L'incantesimo è efficace su qualsiasi essere (inclusi non-morti e costrutti) capace di comprendere il chierico, e la vittima può evitare il *comando* con un favorevole TS Magia a -4; la magia fallisce automaticamente se implica un'azione palesemente suicida (ad esempio gettarsi nella lava o lasciarsi sgozzare), mentre seguaci del culto del sacerdote non hanno diritto ad alcun TS per opporsi. Alcuni dei compiti che possono essere affidati alla vittima sono: rispettare una determinata legge, uccidere un mostro, recuperare un prigioniero o un oggetto, evitare di parlare con qualcuno o di ricordare qualcosa, e così via. La vittima è succube del *comando* fino al completamento dell'incarico (se il compito ha un termine definito, come riportare al mago un oggetto), finché l'incantatore non dichiara decaduto l'obbligo, oppure la vittima non beneficia di una *liberazione* (5°) o la magia viene annullata con *distruzione del magico o desiderio* (9°).

Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnatole riceve una maledizione che persiste finché non ubbidisce ai termini del *comando*. Gli effetti della punizione sono decisi dall'incantatore e possono essere di potenza doppia rispetto a una *maledizione* (4°), ma mai immediatamente mortali, anche potrebbero col tempo causare la morte del ribelle. Alcuni esempi sono il mutismo, la cecità, la demenza, la paralisi, la perdita di una capacità o potere magico, e così via.

L'incantesimo inverso, *liberazione*, libera il beneficiario dagli effetti di un *comando*, un'*imposizione* o un qualsiasi obbligo imposto magicamente. Le costrizioni imposte da personaggi di livello uguale o inferiore all'incantatore sono annullate automaticamente, mentre la probabilità di fallimento per quelle create da incantatori più potenti è pari a 5% per ogni livello di differenza; se il tentativo fallisce, significa che la divinità non ha dato il suo benessere, e per ritentare è necessario aspettare un anno. *Dissolvi magie e scaccia maledizioni* non hanno alcuna possibilità di rimuovere un *comando*, mentre una *distruzione del magico* può essere risolutiva.

Nessuno dei due effetti può essere reso permanente.

COMUNIONE CON LA NATURA

Raggio: 1,5 km per livello
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 1 turno

Concede all'incantatore una conoscenza approfondita del territorio circostante entro il raggio d'azione. Dopo un turno di meditazione il personaggio ottiene la conoscenza di un argomento ogni 4 livelli tra i seguenti: la composizione geomorfologica del terreno e i minerali presenti; le specie vegetali e animali presenti; le specie di abitanti intelligenti (incluse quelle mostruose); l'ubicazione dei corsi d'acqua; l'ubicazione di edifici e caverne; l'ubicazione di un certo gruppo di creature (a scelta tra una specie di umanoidi, animali, bestie fantastiche, non-morti, costrutti, melme, draghi, mostri vegetali intelligenti). L'incantesimo non permette di ottenere informazioni su città con almeno 5000 abitanti, in cui la natura è stata rimpiazzata da insediamenti artificiali.

COMUNIONE DIVINA

Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 3 turni

Consente al chierico di stabilire una comunione mistica col suo immortale (o col Signore degli Spiriti nel caso degli sciamani) e di porgli fino a tre domande (una al turno), a cui la divinità può rispondere con una singola parola (ad esempio "sì", "no", "domani", "Bargle", ecc.) o con una visione relativa al quesito posto (il DM è libero di decidere se l'immortale conosca o meno la risposta). L'incantesimo può essere usato solo una volta alla settimana, mentre una volta all'anno è consentito porre un numero doppio di domande durante una festività religiosa significativa per il culto (la Notte degli Spiriti per gli sciamani).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CONFUSIONE MENTALE *

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: 2d4 creature
 Durata: 1 round per livello

Provoca nelle creature scelte dall'incantatore un attacco di follia che le spinge ad attaccare selvaggiamente e con qualsiasi mezzo qualunque alleato, che la vittima vede come un nemico, a meno che il soggetto non effettui un favorevole TS Mente a -2.

L'incantesimo inverso, *chiarezza mentale*, annulla gli effetti di confusione, disperazione, paura o istinti violenti su 2d4 esseri scelti dall'incantatore entro il raggio d'azione.

CREARE ACQUA E CIBO

Raggio: tocco
 Area d'effetto: cibo e acqua per 2 persone per livello
 Durata: permanente

Crea dal nulla cibo e acqua sufficienti a sfamare fino a 2 esseri umani per un giorno per livello; il cibo e l'acqua creati non possono essere dissolti magicamente e le cibarie deperiscono dopo 24 ore. Il rituale necessita di un turno di preghiera e produce cibi semplici già cucinati noti all'incantatore (patate bollite, carne arrosto, zuppa di verdure o cereali, pane e frutta è il menù standard) che appaiono istantaneamente ben disposti sulla superficie toccata, mentre l'acqua (4 litri per livello) zampilla da un punto fissato sul terreno o su una parete al ritmo di 2 litri al round fino a che la quantità richiesta non è stata erogata totalmente, oppure appare dentro i recipienti vuoti toccati dal chierico mentre formula l'incantesimo.

CREARE BESTIA INFUOCATA

Divinità: Rathanos
 Sostituisce: *Creare mostri comuni*
 Raggio: 12 metri
 Area d'effetto: una struttura o una statua
 Durata: 6 turni

Crea una versione di fuoco di qualsiasi animale comune (ad esempio un cavallo, un lupo o un'aquila), che obbedisce a qualsiasi ordine telepatico dell'incantatore. La bestia infuocata ha le stesse capacità di movimento dell'animale comune, 10 DV, CA pari a -3, è immune ad attacchi basati sul fuoco e può superare con un balzo dislivelli fino a 20 metri, mentre se vola si può spingere fino ad un'altezza di 150 metri. La bestia usa gli stessi attacchi dell'animale, ma oltre ai danni standard causa danni da ustione aggiuntivi in base alla sua taglia: 1d6 se Minuta o inferiore; 2d6 se Piccola; 3d6 se Media; 4d6 se Grande; 5d6 se Enorme; 6d6 se Gigantesca, e qualsiasi cosa tocchi deve effettuare un TS Fuoco per evitare di incendiarsi; proiettili o armi di legno scagliate contro la bestia vengono incenerite prima di danneggiarla se non effettuano un favorevole TS Fuoco.

La bestia infuocata può essere creata solo su una struttura inanimata preesistente con la forma di un animale (come una statua o un'impalcatura), che determina le sue dimensioni reali e non viene consumata dal calore della bestia, come se fosse la sua ossatura. Con questo incantesimo vengono creati i Carri Infuocati (*Hover-Chariots*) dei nithiani, solitamente di dimensioni enormi o gigantesche e dotati sopra la struttura di una piattaforma resistente al fuoco per trasportare soldati.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CREARE LICANTROPI

Divinità: Mrikitat, Orcus, Wogar
 Sostituisce: *Creare mostri comuni*
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: 2 DV di licantropi per livello
 Durata: 6 turni

Crea 2 DV per livello di licantropi di qualunque tipo noto all'incantatore, potendo mischiare i fenotipi (es. al 12° può evocare 24 DV di licantropi, suddivisi in 4 lupi mannari da 4 DV ciascuno, 1 orso mannaro da 6 DV, e un topo mannaro da 2 DV). Le creature comprendono e obbediscono agli ordini dell'incantatore, che mantiene con loro un legame telepatico e può inviarle ovunque per compiere il suo volere. Esse agiscono al meglio delle loro capacità, potendo mutare da forma animale a forma ibrida in base alla necessità, ma non possiedono livelli di classe né hanno equipaggiamento con sé, anche se possono maneggiare oggetti e usare qualsiasi arma in forma ibrida; se sottoposte ad incantesimi che li obbligano a tornare in forma normale, adottano sempre la forma animale.

L'effetto non può essere reso permanente su un oggetto.

CREARE MOSTRI COMUNI

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: 1 DV di mostri per livello
 Durata: 6 turni

Crea 1 DV per livello di creature conosciute dal chierico che svaniscono dopo un'ora o prima se uccise o dissolte magicamente. Esseri umanoidi si materializzano equipaggiati con un'arma e un'armatura leggera o media tipica della specie, e questi oggetti scompaiono immediatamente se abbandonati. Le creature possiedono abilità generali tipiche della propria razza (ad esclusione di Conoscenze, Scienze ed Artigianato), comprendono sempre gli ordini del creatore e gli obbediscono al meglio delle proprie capacità, tipiche di un individuo adulto, eseguendo anche ordini suicidi.

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 5° LIVELLO

L'incantatore può creare con una sola applicazione razze diverse con capacità speciali minime (con al massimo un asterisco vicino al nome) e con questo incantesimo può controllare un numero massimo di Dadi Vita di esseri pari al proprio livello (esseri con un asterisco aumentano i propri DV di 5 punti ai fini di questo conteggio); ulteriori tentativi di *creare mostri* oltre tale limite falliscono.

Esempio: un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti o coboldi (1/2 DV a testa); oppure 15 goblin o orchetti (1 DV); oppure 4 gnoll (2 DV) e un grifone (7 DV); o 5 cinghiali (3 DV ognuno); o 3 orchi (4 DV) e un ipogrifo (3 DV); o un troll (6* DV) e una pantera (4 DV); o una viverna (7* DV) e un lupo nero (3 DV).

L'effetto non può essere reso permanente su un oggetto.

CREARE TESCHIO CORNUTO

Divinità: Alphaks

Sostituisce: *Creare mostri comuni*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un teschio

Durata: 6 turni

Trasforma qualsiasi teschio in un costrutto fluttuante munito di corna ricurve e acuminata che emette grida gutturali e minacciose e le cui orbite cave ardon di una sinistra luminosità rossastra. Il teschio obbedisce ciecamente agli ordini telepatici del suo creatore, e torna alla forma normale al termine dell'effetto, o se viene distrutto o la magia è dissolta.

Teschio Cornuto (golem): CA -2; DV 10; PF 70; MV 36 volando; Att.: 1 morso (1d8 + TS *Mente* o fuga per 1d4 round) + 1 incornata (2d6); TS G10; AM C. **Difese speciali:** immune al gelo e al fuoco, a effetti di Ammalimento e Negromanzia, al risucchio di energia o caratteristiche, a malattie e veleni, a stanchezza, fame, stordimento, soffocamento, invecchiamento e colpi critici; danneggiabile da armi +1.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CREARE ZOMBI SUPERIORI

Divinità: Demogorgone, Hel, Nyx, Thanatos

Sostituisce: *Creare mostri comuni*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV per livello di cadaveri

Durata: permanente

Rianima 1 DV di cadaveri per livello deceduti da non più di 6 mesi come zombi comuni, zombi famelici, zombi glaciali o zombi rimpiccioliti agli ordini del chierico, che può controllare un massimo di DV di zombi pari al doppio del proprio livello con questo incantesimo (quelli in eccesso ottengono volontà propria). Gli zombi creati in questo modo sono immuni al *dissolvi magie* e persistono fino a che non vengono eliminati fisicamente o con una *distruzione del male*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

CURA FERITE CRITICHE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Il beneficiario recupera permanentemente un certo ammontare di Punti Ferita, fino al suo limite massimo (non può superare i suoi PF totali). L'incantesimo produce l'effetto più vantaggioso per il soggetto tra i seguenti: cura 3d6+3 PF o fa recuperare all'individuo il 50% dei suoi Punti Ferita totali.

Esempio: Herimon (20 PF) è ridotto a 11 PF, un *cura ferite critiche* gli farebbe recuperare 3d6+3 PF solo se il risultato fosse superiore a 10 (visto che il 50% di 20 è 10 PF). Norman invece (40 PF) è ridotto a 20 PF, e nel suo caso l'incantesimo potrebbe guarire 20 PF fissi (il 50% di 40) oppure 3d6+3 PF,

sperando che il giocatore tiri il massimo coi dadi.

In alternativa *cura ferite critiche* guarisce una creatura da tutti i danni riportati fino a quel momento a causa di un tipo di elemento scelto tra fuoco, gelo, elettricità o acido; l'incantesimo non permette di rigenerare arti, né di riportare in vita una vittima uccisa dall'elemento in questione.

L'incantesimo inverso, *infliggi ferite critiche*, con un attacco di contatto causa 3d6+3 danni o fa perdere alla vittima il 50% dei suoi PF temporanei (asseconda di quale condizione infligga più ferite), senza possibilità di evitare i danni. Le ferite così subite potranno essere recuperate solo tramite *cura ferite critiche* o altro incantesimo di guarigione di livello 5° o superiore (es. *guarigione*, *rigenerazione*, ecc.).

CURA MENTALE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Guarisce qualsiasi forma di pazzia normale e magica (inclusi *demenza precoce* e *confusione*) e qualsiasi malattia mentale; gli effetti sono permanenti, ma questo non rende il soggetto immune a nuove forme di patologie mentali in futuro. Ogni applicazione è in grado di guarire un solo tipo di malattia mentale: se nel soggetto sono presenti più disturbi, occorrono ripetute applicazioni dell'incantesimo.

L'incantesimo può anche far recuperare un punto di Saggezza o Intelligenza perso a causa di una malattia mentale, ma non quelli persi a causa di maledizioni varie.

Infine, la *cura mentale* può ripristinare le memorie perdute di un soggetto. In caso di amnesia magica, la cura funziona solo se il chierico è di livello pari o superiore all'incantatore che ha cancellato o modificato i ricordi della vittima.

L'incantesimo inverso, *pazzia*, causa con un attacco di contatto un disturbo mentale permanente nel bersaglio, che può resistere all'effetto con un favorevole TS *Mente* a -4; la *pazzia* può essere guarita solo con *cura mentale* o *guarigione*. Il tipo di disturbo può essere scelto tra le seguenti opzioni:

Demenza: l'Intelligenza della vittima scende a 2 punti, e la non è in grado di ricordare nulla o di pensare razionalmente e agisce seguendo l'istinto animale.

Disperazione: la vittima è consumata da un profondo senso di disperazione che la rende apatica, riceve una penalità di -2 su tutti i tiri, e fallisce automaticamente i TS *Mente*.

Furia: la vittima è preda di attacchi imprevedibili di rabbia incontenibile (20% probabilità ogni 4 ore finché sveglia). Durante questi raptus, il personaggio attacca con furia omicida la creatura più vicina e continua a colpirla finché non l'ha uccisa. Il soggetto infuriato ha un bonus di +2 al TxC e ai danni, ma un malus di 2 punti alla CA, alla Saggezza e all'Intelligenza. Gli incantatori attaccano con gli incantesimi, gli altri personaggi usano le armi o persino a mani nude.

Ossessione: la vittima si innamora follemente della prima creatura seniente di sesso opposto che vede. Essa rifiuta di abbandonare il suo amato per qualsiasi motivo e farà di tutto per proteggerlo e per avere la sua attenzione, anche ricorrere alla violenza ed eliminare con ogni mezzo possibili rivali o ostacoli alla sua folle ossessione.

Paranoia: la vittima ha paura di tutto e teme che ogni essere che incontra voglia farle del male. Il paranoico rifugge il contatto con qualsiasi altro essere seniente, cerca subito un luogo in cui nascondersi e isolarsi e saranno necessarie prove di Carisma a -6 per convincerla ad ogni tipo di interazione.

DISSOLUZIONE *

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: area 270 mq di roccia o fango profonda 3 mt
 Durata: permanente

Trasforma roccia grezza in una massa di fango molle. L'incantatore decide le dimensioni della zona (6 m x 45 m, 9 m x 30 m, ecc.) entro i limiti dell'area d'effetto, ma non può influenzare costruzioni composte di mattoni o di blocchi di roccia o pietra lavorata, ed è pertanto inefficace contro le fondamenta degli edifici. Gli esseri all'interno della zona di dissoluzione sprofondano fino alla vita, subendo una penalità di 2 punti a TxC, CA e TS Riflessi e riducendo la velocità di movimento a 1,5 mt al round. Se non riescono a volare o a farsi trascinare fuori, affondano di 30 cm ogni round in cui si muovono e rischiano di morire soffocati se restano sommersi (v. regole sul soffocamento).

Se l'incantesimo è indirizzato contro un essere fatto di roccia o pietra (come un golem di pietra), esso deve effettuare un favorevole TS Corpo per evitare di essere distrutto; se il TS riesce, l'essere perde metà dei Punti Ferita totali ed è sfigurato e rallentato (v. *lentezza* di 3°) fino a che non viene riparato con mezzi magici adeguati o con *indurire*.

L'incantesimo inverso, *indurire*, trasforma lo stesso volume di fango in roccia. Esseri immersi nel fango devono effettuare un favorevole TS Riflessi a -4 per evitare di restare stritolati a morte; se il TS riesce, significa che il soggetto è stato capace di issarsi fuori prima che fosse troppo tardi.

DISTRUGGERE METALLI

Raggio: tocco
 Area d'effetto: qualsiasi oggetto metallico
 Durata: 1 round per livello

Con un attacco di contatto corrode istantaneamente qualsiasi oggetto metallico, mandandolo in frantumi. Gli oggetti devono fare un TS Distruzione e l'effetto finale dipende dal tipo di oggetto (magico o comune) e dalle sue dimensioni:

Oggetti non magici

Dimensioni	TS realizzato	TS fallito
≤ a incantatore	Perde 50% PD tot	Distrutto
> a incantatore	1d6 PD ogni 2 liv	1d6 PD x liv

Oggetti magici

Dimensioni	TS realizzato	TS fallito
≤ a incantatore	Nessun effetto	Perde 50% PD tot
> a incantatore	Nessun effetto	1d6 PD ogni 2 liv

Se usato contro costrutti metallici animati, un attacco di contatto causa 1d6 danni per livello, dimezzabili con un favorevole TS Corpo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

DISTRUZIONE DEL MALE

Raggio: 0
 Area d'effetto: raggio di 9 metri
 Durata: speciale

Crea un'esplosione di energia divina che distrugge o allontana gli esseri animati, controllati, evocati o maledetti presenti nell'area d'effetto. Nella zona appare subito dopo un *cerchio di protezione dal male* che permane per 1 turno e impedisce a qualsiasi creatura del tipo sopra indicato di entrarvi fisicamente, a meno che non sia esplicitamente invitata dal sacerdote a farlo o il cerchio non venga spezzato da chi si trova al suo interno (v. *cerchio di protezione dal male* di 3°).

Creature animate (es. non-morti e costrutti), controllate o evocate (es. alleati planari) subiscono un effetto diverso:

- **Esseri Animati o Evocati magicamente:** se diretto contro un singolo bersaglio, il fallimento del TS Magia a -2 in-

dica la sua distruzione; se usato contro più bersagli contemporaneamente, ogni vittima che fallisce il TS Magia perde metà dei PF correnti. In entrambi i casi, la riuscita del TS Magia permette di ignorare l'effetto deleterio.

- **Esseri Controllati magicamente:** concede a una singola creatura dominata da un'altra volontà (escluse le magie di *comando e imposizione*) o vittima di possessione (es. *giara magica*) un TS Mente a +4 per liberarsi all'istante dall'influenza esterna.

La *distruzione del male* può anche essere impiegata per annullare gli effetti di una *maledizione* o *maledizione divina* (7°) che grava su un bersaglio: se l'incantatore è di livello superiore a chi ha scagliato la maledizione essa viene rimossa automaticamente, viceversa ha una probabilità di fallimento pari a 10% per livello di differenza; se il tiro percentuale fallisce, la maledizione è annullata solo per 1 turno e il chierico non potrà ritentare finché non guadagna un nuovo livello.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVUCA CONCIAPELLI

Divinità: Malinois, Ruahidri Hawkbane
 Sostituisce: *Creare mostri comuni*
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: uno specchio
 Durata: 1d4 ore

Evoca una creatura dei piani esterni chiamata Conciapelli, che serve l'incantatore al meglio delle sue capacità; non è possibile controllare più di un conciapelli contemporaneamente. Il conciapelli è un essere umanoide alto 2 metri fatto di oscurità solida, con lame d'argento come artigli e due biglie argentate nelle orbite. Esso ha l'istinto del cacciatore e ama scuoiare le sue prede, in particolare i licanthropi, che considera i suoi nemici mortali. Il rituale necessita della presenza di uno specchio tramite cui si apre un portale nel piano dei conciapelli, e l'evocatore assegna alla creatura vincolata un bersaglio specifico da uccidere entro la durata; nel caso però l'evocatore sia un licanthropo, il Conciapelli lo attacca immediatamente, fino a che uno dei due non resta ucciso, dopo di che ritorna nel suo piano attraverso lo specchio. Se al termine dell'incantesimo il Conciapelli non si trova vicino ad uno specchio non riuscirà più a tornare nel suo mondo, e questo lo renderà furioso al punto da cercare l'evocatore per ucciderlo.

Conciapelli: CA -1 (VA 2); DV 12; PF 80; MV 45/15; Att. 2 artigli (1d6+2) o catene; TS G12; AM N. Difese speciali: rigenera 1 PF al round finché resta dentro uno specchio; danneggiabile da armi +1. Abilità speciali: sorpresa 1-3 su d6 (non produce rumore ed è impossibile udirlo avvicinarsi); individua licanthropi entro 12 metri; bonus +1 a TxC e danni contro licanthropi; Catene d'argento (tre volte al giorno crea catene d'argento che imprigionano una vittima entro 9 mt che fallisca TS Riflessi); Portale di specchi (può entrare in qualsiasi specchio ed emergere da un altro situato entro 15 km).

EVUCA ELEMENTALI

Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: un elementale
 Durata: concentrazione

Evoca un elementale del piano prescelto, che esegue ogni ordine impartitogli telepaticamente dall'evocatore (comunicazione non bidirezionale) in base alle proprie capacità (come trasportare oggetti o persone, attaccare un bersaglio, sorvegliare una persona o un luogo, ecc.). Si può evocare l'elementale solo in presenza di una concentrazione sufficiente dell'elemento corrispondente che funga da portale: almeno 1 metro cubo di terra o aria, 10 litri di acqua, il fuoco di un falò o di un focolare. L'evocatore mantiene il controllo sulla creatura evocata finché resta concentrato su di essa. Se la

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 5° LIVELLO

concentrazione viene interrotta o l'essere esce dal raggio d'azione, l'incantatore perde il controllo dell'elementale, che tenterà subito di ucciderlo e attaccherà chiunque si frapponga tra lui e il suo bersaglio. La creatura può essere rimandata indietro con un incantesimo di *dissolvi magie*, con una *distruzione del male*, con *esilio* o *bandire*. L'elementale torna automaticamente al piano a cui appartiene se l'evocatore muore, se viene ridotto a PF negativi o se chi lo sta controllando lo desidera, ponendo fine all'incantesimo.

Tutti gli elementali evocati hanno le seguenti statistiche:

CA: 0 DV: 12 PF: 96 TS: G12 AM: Neutrale
Nr Attacchi: 1 pugno (3d6+4 + speciali)
Caratteristiche: Forza +4, Costituzione +3, tutte le altre +0.
Difese: immuni alle armi normali, al veleno, ai colpi critici, al soffocamento e alla forma normale del proprio elemento.

Elementale dell'Acqua: appare come onda alta 30 cm e larga 60 cm per DV con la cresta spumosa e un paio di macchie più scure simili a occhi.

Movimento: 18(6) camminando o 72(24) nuotando.

Speciali: infligge +1d8 danni a creature in acqua e spegne fuochi di grandi dimensioni o inferiori.

Riceve danni doppi da elementali dell'aria (TS Corpo per subire danni normali) e danni minimi da elementali del fuoco.

Elementale dell'Aria: appare come tromba d'aria alta 60 cm e di diametro 30 cm per DV con tre aree di gas più scuro e denso simili a occhi e bocca.

Movimento: 108(36) volando

Speciali: infligge +1d8 danni a creature in volo e fa cadere esseri con 2 DV o meno (TS Riflessi evita).

Riceve danni doppi da elementali della terra (TS Corpo per danni normali) e minimi da quelli dell'acqua.

Elementale del Fuoco: appare come una colonna di fiamme alta e larga 30 cm per DV, con due fiamme bluastre come occhi e braccia di magma.

Movimento: 36(12) camminando.

Speciali: infligge +1d8 danni a creature del gelo e incendia (TS Riflessi evita, altrimenti 1d6 danni al round finché non si spegne il fuoco).

Riceve danni doppi da elementali dell'acqua (TS Corpo per danni normali) e danni minimi da elementali della terra, non può attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

Elementale della Terra: appare come un umanoide di terra e pietrisco alto 30 cm per DV, con un paio di gemme per occhi e una fessura per bocca.

Movimento: 18(6) camminando, 6 mt/rnd passando attraverso terra o sabbia (no pietra).

Speciali: infligge +1d8 danni a creature a terra e può scavare tunnel nella terra o nella sabbia a 6 metri al round.

Riceve danni doppi da elementali del fuoco (TS Corpo per danni normali) e danni minimi da quelli dell'aria, e non può attraversare barriere d'acqua più spesse della sua altezza.

FAVORE DI ATRUAGHIN

Divinità: Atruaghin

Sostituisce: *Evoca elementali*

Raggio: 6 metri

Area d'effetto: 1 fedele ogni 3 livelli

Durata: speciale

Infonde una speciale protezione sui seguaci di Atruaghin scelti dal sacerdote, ribaltando il risultato del primo TS fallito. Il favore rimane latente fino a quando il soggetto non fallisce un TS: a quel punto la magia sovrverte l'effetto poi svanisce ed il soggetto diventa consapevole del rischio corso.

L'effetto non può essere reso permanente né cumulato con ripetute applicazioni per ottenere la possibilità di realizzare più di un TS in maniera automatica.

FORTEZZA DI SPIRITO *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 12 turni

Garantisce al beneficiario un bonus di +4 a tutti i TS.

L'incantesimo inverso, *debolezza di spirito*, penalizza di 4 punti i TS Mente e Magia della vittima, senza che sia possibile evitarlo (nessun TS concesso).

Entrambe le forme di questo incantesimo non possono essere usate più di una volta sullo stesso soggetto per accumulare i bonus o i malus concessi e si annullano a vicenda.

FORZA DEL CAMPIONE

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: un focus e un individuo ogni 3 livelli

Durata: 1 round per livello

Questo rituale richiede la partecipazione di diverse persone considerate "Donatori", che uniscono le forze per dare ad una creatura chiamata "Campione" parte dei loro poteri e capacità. I partecipanti al rituale devono essere consenzienti e trovarsi entro 18 metri dal sacerdote che officia il rito, che può coinvolgere al massimo una persona ogni 3 livelli oltre al Campione. La cerimonia lega magicamente fra loro i donatori e gli permette di dare al Campione un valore temporaneo di punti caratteristica dato dalla somma dei loro bonus caratteristica in questione (modificatore che loro perdono temporaneamente), di usare il THAC0/BAB e i TS migliori tra quelli dei partecipanti, e di beneficiare di qualsiasi incantesimo attivo su ciascuno di essi finché dura l'incantesimo. I Donatori possono agire liberamente, ma se uno di loro si allontana oltre 18 metri dal Campione o subisce una dissoluzione della magia, il suo apporto non si tiene più in considerazione e dovranno essere ricalcolati i bonus e i valori di riferimento del Campione. L'effetto cessa completamente se viene annullata la magia sul Campione, o se il Campione si allontana di oltre 18 metri dai Donatori che partecipano al rito.

Esempio: un chierico umano di 17° (Fr +1, Sg +2, Co +1) con *santuario* attivo usa questo incantesimo scegliendo come Campione un guerriero di 12° (Fr 17, Ds 13, Co 13, In 9, Sg 10, Ca 12), e coinvolge come partecipanti un mago di 19° (Fr -1, In +2, Sg +2) con *protezione dal male* e *volare* attivi, un ladro di 15° (Fr +1, Ds +3, Ca +1) con *velocità* e un guerriero halfling di 10° (Fr +2, Co +2, Ds -1). Il Campione userà il THAC0 migliore (guerriero 12°) e i TS migliori tra tutti i partecipanti (Magia del mago, Mente del chierico, Riflessi del ladro e Corpo dell'halfling). Egli beneficia degli incantesimi attivi sui suoi sostenitori finché durano (*santuario*, *protezione dal male*, *velocità* e *volare*) e i suoi nuovi punteggi di caratteristica sono i seguenti: Forza 21 (17 + 4), Destrezza 16 (13 + 3), Costituzione 16 (13 + 3), Intelligenza 11 (9 + 2), Saggezza 14 (10 + 4) e Carisma 13 (12 + 1).

LEGAME SPIRITUALE

Divinità: Brissard, Loki, Saasskas, Thanatos, Yagrai

Sostituisce: *Zona purificata*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: 1 ora per livello

Trasforma il bersaglio in un ricettacolo per lo spirito del sacerdote, che può dominarlo ed entrare nel suo corpo ogni volta che vuole fino al termine della magia; la vittima può evitare totalmente l'effetto con un favorevole TS Magia a -2. Non è possibile stabilire un *legame spirituale* con più di un ospite per volta; solo una volta dissolto, è possibile scegliere un nuovo ospite.

Quando desidera stabilire un contatto con la vittima, il chierico piomba in trance, il suo corpo rimane indifeso e il suo spirito si trasferisce nel corpo ospite, di cui può sfruttare tutti e cinque i sensi e col quale può comunicare telepaticamente. L'incantatore può entrare nell'ospite o tornare nel suo corpo una volta al round come azione gratuita finché l'incantesimo è attivo, purché i due siano nello stesso piano e nessuno si trovi in una zona di anti-magia. Se il chierico vuole comandare l'ospite a proprio piacimento, un favorevole TS *Mente* permette alla vittima di ignorare la volontà del sacerdote per un'ora; se però il TS fallisce, il chierico può usare il corpo dell'ospite sfruttando tutte le proprie capacità e memorie (inclusi i propri incantesimi), ma non è in grado di accedere alle conoscenze o alle capacità dell'ospite. Mentre domina la vittima, il chierico usa le proprie statistiche di *Intelligenza*, *Saggezza* e *Carisma*, mentre *Forza*, *Destrezza* e *Costituzione* sono quelle dell'ospite. Ogni volta che viene ferito mentre controlla l'ospite, il chierico deve effettuare una prova di *Concentrazione* e in caso di fallimento perde il controllo dell'ospite, e sarà necessario forzarlo nuovamente se desidera dominarlo ancora. Se il corpo dell'ospite viene ridotto a Punti Ferita negativi, egli muore e il chierico deve effettuare un TS *Magia* o perire a sua volta; se il TS riesce, il sacerdote si risveglia nel suo corpo originale ma è stordito per un minuto.

MELODIA DI REQUIEM

Divinità: Cochere, Faunus, Guidarezzo, Loup, Marwdyn, Nyx, Palson, Skuld, Thanatos, Tiresias, Yagrai

Sostituisce: *Cura mentale**

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: 1 round per livello

Evoca una potente melodia funebre nell'area intorno all'incantatore che causa un improvviso moto di disperazione e sconforto nei bersagli designati dal sacerdote (ad eccezione di non-morti, costrutti e melme), che subiscono una penalità di -1 a *TxC*, danni e TS e devono effettuare un favorevole TS *Mente* a -2 per non cadere in preda al delirio, iniziando a gridare e colpendosi con qualsiasi arma a portata di mano (un colpo automatico a segno ogni round causa danno base + modificatore di *Forza*), o graffiandosi in mancanza di altri arnesi (1 danno debilitante + *Forza*). Le vittime sono considerate indifese fino a che non escono dall'area della melodia o l'effetto non viene dissolto, ma il primo attacco che subiscono annulla l'effetto della melodia.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PELLE D'AMBRA

Divinità: Ka

Sostituisce: *Forza del campione*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 3 turni

Il corpo dell'incantatore (pelle, capelli, occhi, denti, ecc.) assume il colore dell'ambra, guadagna CA naturale 3 e VA naturale 3, ed egli diventa immune ad effetti di pietrificazione e alle armi normali e d'argento.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Crea una barriera magica capace di annullare qualsiasi effetto magico nocivo diretto contro l'incantatore con una probabilità percentuale pari a 30% + 1% per livello; la barriera si attiva per proteggerlo solo da effetti magici deleteri o che egli rifiuta, senza ostacolare quelli benefici. La *resistenza alla*

magia non interferisce in alcun modo con gli incantesimi evocati dal chierico, né influenza effetti magici che agiscono su altre persone (ad esempio non è in grado di vedere una persona invisibile), o bonus di oggetti permanenti (come i bonus delle armi magiche, che rimangono tali), e non protegge dai poteri sovranaturali (come lo sguardo della medusa, il soffio del drago o di una gorgone, ecc.). La *resistenza alla magia* non è cumulativa con quella innata di alcuni esseri o offerta da altri oggetti o effetti magici, ma si applica sempre quella maggiore. Inoltre, essa può essere negata da un campo di anti-magia o dissolta magicamente (la resistenza non ostacola la dissoluzione della magia in alcun modo).

RESURREZIONE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Risorge una creatura defunta da non più di 2 giorni per livello del sacerdote e che non sia morta di vecchiaia; il numero massimo di resurrezioni che l'anima di un essere può sopportare è pari a 1/3 del proprio livello o Dadi Vita (arrotondando per difetto, minimo una resurrezione per creature con 1-5 DV/livelli). La salma deve essere integra almeno all'80% (incluso il centro del cervello e del cuore), e se parte di esso è mancante, il soggetto risorto resterà mutilato, potendo recuperare la sua integrità fisica solo con la magia (ad esempio tramite una *rigenerazione*). Il rituale ha sempre bisogno di un oggetto prezioso (valore 5.000 m.o) come focus per ottenere l'intercessione divina ad aprire il passaggio mistico con l'Aldilà attraverso cui lo spirito ritorna nel corpo. L'individuo si rianima con 1 Punto Ferita, e per le seguenti due settimane è impegnato a recuperare le forze e il controllo del proprio corpo: non può combattere, né usare incantesimi o abilità speciali, né trasportare carichi pesanti o spostarsi a più della metà della velocità di cammino; solo tramite una *guarigione* è possibile eliminare il periodo di riposo forzato.

Se usata contro un non-morto, la magia dissipa l'energia negativa che lo alimenta e lo distrugge se fallisce un TS *Magia* a -2; se il TS riesce, il non-morto subisce 4d6 danni.

L'incantesimo inverso, *dito della morte*, uccide una creatura vivente visibile che fallisca un TS *Magia* a -2; se il TS riesce, la vittima subisce 4d6 danni. *Dito della morte* non produce effetti se usato contro non-morti, costrutti e melme.

SCARICA DI FULMINI

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 1 mt per livello o 2 bersagli entro 1 mt per livello

Durata: istantanea

Il corpo dell'incantatore si carica di energia elettromagnetica che può usare in due modi: come *esplosione elettrica* che parte dal suo corpo e colpisce tutti quelli che si trovano entro 1 metro per livello (l'incantatore è immune alla scossa e può deciderne l'estensione), oppure come *fulmini direzionati* che partono dalle sue mani e colpiscono due bersagli visibili e distinti entro 1 metro per livello, aggirando ogni ostacolo. Le vittime subiscono 1d6 danni per livello (max 20d6), dimezzabili con un favorevole TS *Riflessi*, ma se il TS fallisce la vittima perde anche l'iniziativa nel round successivo.

SCIAME D'INSETTI

Raggio: 144 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 mt o solo incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Materializza uno sciame di insetti volanti (soprattutto api, vespe, calabroni e locuste), che l'evocatore può comandare

concentrandosi per spolarli. Un vento di almeno 40 km/h o un effetto distruttivo basato su fuoco o acido largo almeno la metà dello sciame spazza via gli insetti e annulla l'incantesimo, che può essere dissolto magicamente o dissipato per volontà dell'evocatore in qualsiasi momento. Lo sciame può essere creato con una delle due modalità sotto indicate, in base alle necessità dell'incantatore.

Sciame difensivo: lo sciame circonda l'evocatore come una brulicante veste ronzante e chiunque lo attacchi in mischia subisce 1d6+6 danni a causa delle punture degli insetti che reagiscono ai colpi. Inoltre la veste di insetti rende impossibile effettuare colpi mirati contro l'incantatore, che può comandare agli insetti di trasportarlo volando a una velocità di 9 metri al round. Lo sciame non intralcia le azioni del personaggio ad eccezione dei sensi e dei riflessi, subendo un malus di -4 alle prove di *Percezione* ed *Allerta*.

Sciame offensivo: lo sciame occupa una sfera di raggio 9 metri in cui la visibilità è ridotta a 3 metri e si sposta a 18 mt/round secondo le indicazioni dell'evocatore. All'interno dell'area dello sciame è impossibile evocare incantesimi, qualsiasi attacco riceve una penalità di -2 al TxC e ogni essere presente subisce 6 danni al round a causa delle punture e dei morsi degli insetti. Le creature con 2 DV o meno fuggono dallo sciame il più velocemente possibile per 6 round, e quelle che hanno da 3 a 5 DV possono resistere all'impulso di scappare con un favorevole TS *Mente*.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SCUDO DEL DRAGO

Divinità: Bemarris

Sostituisce: *Cura mentale**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Crea un fulgido scudo di medie dimensioni con inciso il simbolo di Bemarris (un drago trafitto da una spada), che dona un bonus alla CA di +1 ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) e rende immune l'incantatore ai soffi della razza dracônica prescelta; se il sacerdote possiede già uno scudo, l'incantesimo vi appone un'aura sacra coi poteri succitati.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SIGILLO SACRO

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura extraplanare

Durata: speciale

Rinchiude un essere extraplanare in un contenitore; la magia è inefficace contro creature evocate o create tramite incantesimi temporanei. Il chierico deve toccare con una mano un contenitore chiudibile (es. una bottiglia, una fiala, un cofanetto, un baule) e con l'altra il suo simbolo sacro, e deve indirizzare la preghiera contro una creatura extraplanare visibile entro 9 metri. La vittima può resistere all'effetto con un favorevole TS *Magia* a -2, ma se fallisce essa viene risucchiata all'interno del contenitore, che il chierico chiude con un sigillo magico recante il simbolo della sua divinità o del suo culto che richiede il sacrificio di 200 PE per DV permanenti e di una gemma di almeno 1.000 m.o. di valore.

La vittima è imprigionata nel contenitore finché questo rimane integro, e al suo interno resta in animazione sospesa e impossibilitata a comunicare con l'esterno. Se l'oggetto si rompe, la creatura fuoriesce all'istante ed è libera di agire a suo piacimento (probabilmente sarà frustrata e piena di risentimento). Se il contenitore viene aperto spezzando il sigillo ma senza rompere l'oggetto, la creatura è obbligata a servire il suo liberatore per 101 giorni consecutivi, poi l'incantesimo cessa ed essa è libera da ogni vincolo. Durante questo periodo

la creatura non potrà danneggiare direttamente il suo liberatore né il contenitore, ma non è obbligata ad eseguire azioni lesive per se stessa e può rendere la vita difficile al suo signore, o persuadere/forzare qualcun altro a rompere il contenitore per ottenere la libertà in anticipo. La creatura imprigionata può essere evocata una volta al giorno e torna nel contenitore non appena viene richiuso, pertanto finché l'oggetto resta aperto la creatura rimane presente nel mondo. Il sigillo è impervio ad incantesimi che dissolvono la magia di 4° livello o inferiori, ma ha le normali probabilità di essere annullato con magie di 5° livello o superiori come *spezzare incantamento*, *energia purificatrice* e *distruzione del magico*, e in tal caso la creatura fuoriesce dal contenitore ed è libera di agire secondo la propria volontà; una *distruzione del male* invece può servire per distruggere la creatura (considerata evocata). Chiunque usi più contenitori con *sigillo sacro* per richiamare contemporaneamente diversi servi ha una probabilità del 50% di non riuscire a controllare ognuno di quelli richiamati oltre al primo, che possono coalizzarsi per liberarsi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SPADA DI FUOCO

Raggio: 0

Area d'effetto: una spada di fuoco

Durata: 12 turni

Nelle mani dell'incantatore compare una spada di fuoco con un bonus al TxC e ai danni pari a 1/4 del suo livello (arrotondando per difetto, max +5 al 20°), che causa 1d8 danni + 1d6 danni da ustioni. L'incantatore può sfruttare i bonus derivanti dalla maestria nell'uso di qualsiasi tipo di spada e finché dura l'effetto può far sparire o ricomparire la spada nelle proprie mani una volta al round come azione gratuita.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

STAGIONI DELLA VITA

Raggio: 0

Area d'effetto: cerchio di raggio 18 mt

Durata: 1 turno

Infonde nell'area il potere di una delle stagioni, che influenza sia le creature viventi che i non-morti, mentre i costrutti e le melme ne ignorano gli effetti. La stagione non si può modificare una volta scelta (anche se è possibile dissolverla magicamente) e l'area si sposta con l'incantatore, che tuttavia non risente della magia e può scegliere di rendere immune anche una creatura vivente ogni tre livelli tra quelle presenti nell'area quando evoca l'incantesimo.

Primavera: l'aria profuma di fiori appena sbocciati, con una temperatura piacevole di 22°C, e gli effetti variano in base al tipo di creature al suo interno.

- **Esseri viventi:** TS *Mente* ogni round per evitare di venire storditi da un turbino di emozioni; lo stordimento cessa appena usciti dall'area della *primavera*.
- **Esseri non-morti:** subiscono 1d8 danni per round a causa dell'energia positiva che distrugge lentamente il loro legame con la sfera dell'Entropia; qualsiasi non-morto che scenda a PF negativi viene miracolosamente risorto se non è morto da più di un anno. Creature risorte avranno solo 1d6 PF, nessuna memoria della loro non-vita, e necessitano di due settimane di riposo per riprendersi come per una normale *resurrezione*, ma saranno istintivamente amichevoli nei confronti dell'incantatore per almeno una settimana (come sotto l'effetto dello *charme*).

Estate: l'aria diventa calda e umida, con una temperatura intorno ai 30°C e una luce che illumina a giorno tutta la zona, e gli effetti variano in base alle creature al suo interno.

- **Esseri viventi:** subiscono 1d6 danni da calore al round e devono effettuare un TS Corpo ogni minuto in cui restano nell'area per evitare un colpo di calore (v. abilità general *Resistere al caldo*).
- **Esseri non-morti:** subiscono 2d8 danni per round a causa dell'intensa energia positiva e non-morti vulnerabili alla luce solare (come i vampiri) perdono i loro poteri speciali (metamorfosi, immunità, rigenerazione, charme) e possono essere distrutti definitivamente se non si allontanano al più presto.

Autunno: l'aria diventa fresca, con una temperatura di 15°C, e gli effetti variano in base alle creature al suo interno.

- **Esseri viventi:** TS Corpo ogni round per evitare gli effetti della *lentezza* (3°) fino a che resta nell'area.
- **Esseri non-morti:** TS Magia ogni round per evitare di perdere 1 DV (con riduzione dei PF e peggioramento di TS e THACO/BAB) fino alla completa disgregazione (se non-morto corporeo) o dissoluzione (se incorporeo).

Inverno: l'aria diventa gelida, con temperature di -10°C, e gli effetti variano in base alle creature al suo interno.

- **Esseri viventi:** subiscono 1d6 danni da gelo al round e devono effettuare un TS Corpo ogni minuto in cui restano nell'area per evitare un assideramento (v. abilità general *Resistere al freddo*).
- **Esseri non-morti:** TS Corpo ogni round per non cadere in uno stato di letargia finché resta nell'area, nel quale è completamente inerme e si riscuote solo se viene ferita.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

STIRPE SERPENTIFORME

Divinità: Bachraeus

Sostituisce: *Creare mostri comuni*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Trasforma un essere vivente in un serpente mannaro, che può tuttavia resistere all'effetto con un favorevole TS Magia a -2. Se il TS fallisce, l'effetto è irreversibile ed egli viene maledetto: il suo allineamento diventa Caotico (se non lo è già) e il suo animo è preda di impulsi malvagi. L'essere può trasformarsi a suo piacimento, senza essere influenzato dalle fasi lunari, ma è costretto ad obbedire ciecamente agli ordini del sacerdote e a rispettare la parola dei chierici di Bachraeus.

In forma di serpente mannaro il soggetto ha CA 2, aggiunge 2 DV a quelli della sua forma originale e ottiene i seguenti modificatori: Forza +2, Destrezza +1, Saggezza -1, Carisma -2. Egli inoltre possiede tre forme: quella normale, quella ibrida (busto e testa serpentina con braccia umane) e quella di serpente gigante. La trasformazione da una forma a un'altra richiede un round completo, e in forma ibrida o di serpente il soggetto è immune alle armi normali e alla metamorfosi, e può attaccare con un morso al round (1d4 danni + veleno che causa paralisi per 1 turno, negata con favorevole TS Corpo), oppure stritolando la vittima (1d10 danni automatici al round, la preda può tentare una prova contrapposta di Forza ogni round per liberarsi). La vittima ha una probabilità percentuale pari ai PF causati dal morso sui PF totali posseduti di contrarre la licantropia (es: un guerriero con 10 PF che ne perde 6 per il morso ha il 60% di probabilità), trasformandosi in un serpente mannaro asservito al suo progenitore (come se fosse sotto l'effetto permanente di uno *charme*) fino a che questi non viene ucciso.

STRALI ENTROPICI

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Cerchio miracoloso*

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: 1 creatura vivente ogni 3 livelli

Durata: istantanea

Il chierico scaglia dardi di energia entropica dalle mani che colpiscono automaticamente una creatura visibile ogni 3 livelli, causando 6d6 danni non dimezzabili a ogni essere vivente, e i bersagli devono superare un TS Corpo con penalità pari al modificatore di Carisma del chierico per evitare di restare intontiti (penalità di -1 a tutti i tiri) per un'ora; subire molteplici dardi non aumenta la penalità per l'intontimento.

TOCCO IMMONDO

Divinità: Demogorgone

Sostituisce: *Zona purificata*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Il *tocco immondo* può essere usato una volta al round fino a che l'effetto non termina e imputridisce le sostanze organiche toccate in modo permanente (5 kg/lt per livello ad ogni tocco). L'acqua si trasforma in liquame sudicio, le piante marciscono, gli alimenti ammuffiscono e dal putridume si levano mosche e insetti. La trasformazione delle sostanze organiche è permanente fino a che non viene contrastata con magie appropriate (come *zona purificata* o *purificare cibi e acqua*, mentre *dissolvi magie* o simili sono inutili), qualsiasi essere vivente vittima del *tocco immondo* deve effettuare un favorevole TS Corpo a -3 per evitare di contrarre una malattia devastante che ne corrompe le carni, causando ogni ora la perdita del 10% dei suoi PF totali e diminuendo di 1 punto la sua Costituzione fino a che non sopraggiunge la morte quando si azzerano i PF o la Costituzione; la malattia può essere curata solo tramite *cura malattie* o *guarigione*. Chiunque ingerisca sostanze imputridite da questo incantesimo contrae la malattia sopra descritta (ammesso TS Corpo per evitarlo).

TORMENTA GELIDA

Divinità: Hel, Stodos

Sostituisce: *Zona purificata*

Raggio: 0

Area d'effetto: cono di 12 x 4 mt o sfera di raggio 6 mt

Durata: istantanea

Crea una tempesta di forma sferica intorno al chierico o un vortice di ghiaccio davanti all'incantatore che causa 1d6 danni per livello (max 20d6) all'interno dell'area d'effetto, dimezzabili con un favorevole TS Corpo, che se fallisce provoca anche lo stordimento per 1d6 round agli esseri viventi.

VIAGGIO DELLO SPIRITO

Raggio: 0

Area d'effetto: sciamano + 1 essere ogni 4 livelli

Durata: 1 ora per livello

Questo rituale deve essere compiuto in un luogo chiuso e dopo un turno di meditazione lo sciamano entra in trance e invia la sua anima in un luogo noto nel Mondo Spirituale, dove può rimanere per la durata dell'incantesimo. Benché il corpo fisico dello sciamano rimanga nel Primo Piano, nel Mondo degli Spiriti egli ha accesso a tutte le armi e l'equipaggiamento che indossava all'inizio del rituale, e mantiene le sue caratteristiche (Punti Ferita, incantesimi, abilità di combattimento, capacità di movimento, ecc.); se lo sciamano viene ucciso mentre si trova nel Mondo Spirituale, deve effet-

tuare un TS Magia e se fallisce muore definitivamente, mentre se riesce si risveglia nel suo corpo con 1 PF, ma non potrà usare questo incantesimo per una settimana. Lo sciamano può condurre con sé un'altra creatura consenziente ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) presente nell'ambiente in cui avviene il rituale, che cade in un simile stato di trance. Il corpo dello sciamano è considerato indifeso e non avverte ciò che accade intorno a lui, ma qualora venga ferito, la sua anima vi ritorna immediatamente e l'incantesimo ha termine per tutti gli interessati; se il corpo inerme di un altro partecipante al rito viene ferito, questi avvertirà dolore, ma solo se lo sciamano pone fine alla magia i soggetti interessati potranno risvegliarsi nel loro corpo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

VISTA RIVELANTE

Raggio: 0

Area d'Effetto: raggio di 36 metri

Durata: 6 turni

L'incantatore ottiene una vista speciale entro un raggio di 36 metri che gli consente di:

- vedere al buio o attraverso nebbia e simili fonti di oscuramento magico o normale senza impedimenti;
- vedere la vera forma di qualsiasi essere mutato magicamente o con capacità soprannaturali (come i mutaforma o chi è sotto l'effetto di *camuffamento*, *metamorfosi*, *cambiaforma*, ecc.);
- vedere normalmente oggetti o creature occultate magicamente (es. tramite *invisibilità*, *mimetismo* o *sfocatura*);
- vedere attraverso qualsiasi incantesimo della scuola dell'illusione dei primi quattro livelli di potere che inganni la vista (eccettuato le varie *trame*), che su di lui perciò non hanno effetto;
- individuare automaticamente porte segrete e passaggi occultati (ottiene bonus di +4 alla prova di *Percezione* sempre necessaria per capire come aprirli);
- scoprire più facilmente individui che si nascondono o si camuffano con mezzi comuni (usando trucchi e vestiti), grazie ad un bonus di +6 alla prova di *Percezione* o *Percepire inganni* contrapposta a *Movimento furtivo* o *Camuffare*, anche se la *vista rivelante* non permette di vedere attraverso cose o persone (ad esempio non può scoprire un individuo nascosto dentro una cassa);
- concentrandosi può scoprire l'allineamento e il livello o numero di Dadi Vita di ogni creatura;
- concentrandosi sul Primo Piano o su uno dei Piani Elementali può vedere nel piano Etereo attiguo entro un raggio di 36 metri, ma non viceversa.

ZONA PURIFICATA

Raggio: 0

Area d'effetto: 10 metri cubi per livello o raggio di 6 metri

Durata: 1 turno per livello

Crea una barriera che impedisce l'ingresso di qualsiasi sostanza velenosa aeriforme e annulla gli effetti di altre sostanze velenose o malattie già presenti nell'area d'effetto, che può essere fissa in una zona di 10 m³ per livello o una sfera di raggio 6 mt che si sposta col sacerdote. Per la durata dell'incantesimo nessun veleno né malattia ha effetto nella *zona purificata*, persino il veleno naturale o le malattie di alcune creature (come serpenti, ragni e topi) diventano inerti finché rimangono in quest'area e nessun essere può restare avvelenato o ammorbatto da sostanze presenti all'interno della zona. Se una creatura avvelenata o ammalata entra nella *zona purificata*, viene liberata momentaneamente dagli effetti deleteri finché rimane nell'area, ma essi riprendono ad agire se lascia la zona o se la magia cessa. La *zona purificata* contrasta e annulla gli effetti di incantesimi che creano sostanze velenose o malattie (come *crea veleno*, *infliggi malattie*, *nube velenosa*, *soffio mortale*, ecc.), così come il soffio velenoso di certe creature (ad esempio del mek), mentre il soffio di un drago verde (per metà acido e per metà velenoso) causa automaticamente metà dei danni all'interno dell'area protetta (con possibilità di ridurli a un quarto con un favorevole TS).

Sesto Livello

ACCELERAZIONE DELLA MAGIA

Divinità: Alpathia, Fugit, Iliric, Ka, Khoronus, Lokena, Parlartarkan, Pflarr, Pharamond, Simurgh

Sostituisce: *Lamento straziante*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 6 metri

Durata: 1 round per livello

Altera la durata di qualsiasi effetto magico all'interno dell'area d'effetto, può essere fissa in un luogo o spostarsi con l'incantatore (a sua discrezione). La magia scorre talmente veloce nell'area interessata che gli incantesimi istantanei non hanno effetto, mentre tutti gli altri hanno una durata ridotta a 1/10 (minimo 1 round); questo effetto influenza sia la magia prodotta dal chierico che quella di altri individui, ma non altera gli effetti permanenti (come una maledizione, o qualsiasi incantesimo legato a una *permanenza*) né i poteri soprannaturali delle creature (come il soffio dei draghi o della gorgone, lo sguardo del basilisco, ecc.). L'area di *accelerazione della magia* non può essere dissolta magicamente, e chi è protetto da una *barriera anti-magia* vede la durata della barriera decurtata come previsto, mentre un raggio anti-magia è in grado di annullare per intero gli effetti dell'incantesimo.

ANIMARE OGGETTI

Raggio: 18 metri

Area d'Effetto: uno o più oggetti

Durata: 6 turni

Anima gli oggetti scelti entro il raggio d'azione, facendoli muovere in base agli ordini dell'incantatore per la durata dell'incantesimo; è possibile dare un ordine al round come azione gratuita. L'incantatore può animare un singolo oggetto di dimensioni Enormi, o due di dimensioni Grandi, quattro di dimensioni Medie, otto di dimensioni Piccole, sedici di dimensioni Minute, o 32 di dimensioni Minuscole, oppure un insieme di oggetti che non superino il limite massimo. Gli oggetti possono essere usati al meglio delle loro capacità (per scavare, legare, nascondere, proteggere o quant'altro), e se vengono usati in maniera offensiva portano un solo attacco al round usando il THAC0 dell'incantatore, si spostano volando a 12 metri al round, causano danni in base alle dimensioni e sono distrutti se i Punti Danno (PD) si azzerano (v. tabella 5.11); se invece si tratta di armi vere e proprie, causano il danno base appropriato. Se l'incantesimo viene indirizzato contro oggetti indossati o impugnati, l'oggetto non risponde ai comandi finché il possessore lo trattiene (necessaria una prova di Forza a -2 ogni round per usarlo).

Tab. 5.11 – Statistiche degli Oggetti Animati

Taglia	Dimensioni	CA	PD	Danni Botta	Taglio o Punta
Minuscolo	5 cm – 10 cm	0	-	1	1d2
Minuto	11 cm – 30 cm	1	2-8	1d3	1d4
Piccolo	31 cm – 80 cm	2	10-20	1d4	1d5
Medio	81 cm – 1,60 m	3	20-50	1d5	1d6
Grande	1,61 m – 3 m	4	40-80	1d6	1d8
Enorme	3,1 m – 6 m	5	70-120	2d6	2d8

ASSEDIO DEI RAMPICANTI

Raggio: 90 metri

Area d'effetto: struttura di volume 27 mt.cu. per livello

Durata: 1 minuto per livello

Fa crescere una serie di grossi rampicanti intorno al bersaglio (che sia un edificio costruito a terra, un vascello o una struttura volante), risalendo lungo i muri fino ad arrivare alla

parte superiore, nell'intento di distruggerlo; se il bersaglio è più grande dell'area d'effetto ne influenzerà solo una parte e i danni previsti sono dimezzati. Dopo un minuto, la struttura è interamente coperta di rampicanti, che assumono una colorazione nerastra e esercitano una pressione mastodontica: a questo punto se qualcuno vuole uscire dall'edificio può farlo solo con mezzi magici. La struttura deve effettuare un TS Distruzione: il fallimento implica la perdita di 1 Punto Strutturale al minuto, mentre un successo limita i danni a 1 PS ogni 5 minuti. Si può usare un solo *assedio dei rampicanti* per volta su un edificio, anche se più incantatori possono evocare contemporaneamente l'incantesimo per influenzare un'area più vasta, e solo una *distruzione del magico* o una *riduzione vegetale* possono contrastare questo incantesimo.

AURA DI IMPREVEDIBILITÀ

Divinità: Bastet, Corvo, Tyche

Sostituisce: *Banchetto divino*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura ogni 4 livelli

Durata: 1 round per livello

Le vittime visibili entro 18 mt possono evitare di essere influenzate dall'aura con TS Magia a -3 (nessun TS se consenzienti); se il TS fallisce l'aura entra in funzione e può essere annullata prima del termine solo dissolvendo la magia. All'inizio di ogni round il DM tira un dado percentuale per determinare cosa succederà alle vittime dell'aura e non è ammesso TS per evitare gli effetti. Solo il chierico che ha attivato l'aura sa quale effetto sta per aver luogo e può cambiarlo (azione gratuita) scegliendo quello immediatamente precedente o successivo, che si applica a tutte le vittime.

Tab. 5.12 – Effetti dell'Aura di imprevedibilità

d %	Effetto
01-10	Qualsiasi danno provocato dal bersaglio in questo round sia tramite attacchi fisici che magici o soprannaturali ha effetto dimezzato.
11-20	Qualsiasi danno subito dal bersaglio in questo round tramite attacchi fisici, magici o soprannaturali ha effetto o durata dimezzata.
21-30	Qualsiasi effetto magico o soprannaturale attivato in questo round dal bersaglio malfunziona (tirare 1d4): 1-2. non accade nulla; 3-4 effetto ritorto contro il bersaglio (se applicabile, altrimenti 1).
31-40	Il bersaglio subisce l'effetto della <i>velocità</i> (3°) per questo round.
41-50	Il bersaglio viene rallentato per questo round e ha il movimento dimezzato e una penalità di -2 a TxC, CA, Iniziativa e TS Riflessi.
51-60	Il bersaglio diventa fortunato e ottiene un bonus di +1 a TxC, TS, prove di abilità e caratteristica per questo round.
61-70	Il bersaglio diventa sfortunato e ha una penalità di -1 a TxC, TS, prove di abilità e caratteristica per questo round.
71-80	Tutti gli effetti magici (tranne <i>aura di imprevedibilità</i>) attivi sul bersaglio vengono dissolti (la percentuale è analoga a quella di un incantesimo di <i>dissolvi magie</i> usato dall'incantatore).
81-90	Il bersaglio è teletrasportato ad una distanza di 10d20 metri in un punto scelto casualmente (il soggetto non può materializzarsi in spazi già occupati da un solido o in una zona di anti-magia).
91-00	Qualsiasi effetto dannoso provocato dal bersaglio in questo round aumenta la potenza del 50%.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

AVVENTO DEGLI EROI

Raggio: infinito

Area d'effetto: una statuetta ogni 9 livelli

Durata: permanente

Questo rituale prevede che il sacerdote consacri una statuetta di pietra o legno pregiato raffigurante un eroe del culto con *aura sacra* e incensi speciali, per una spesa totale di 1.000 m.o. Pronunciando la preghiera sacra, il chierico evoca una statuetta ogni 9 livelli (arrotondando per difetto), trasformata in un costruito della stessa taglia dell'incantatore, con abbigliamento e armamento tipico degli eroi della sua fede; il chierico non può controllare simultaneamente più di un eroe ogni nove livelli e qualsiasi tentativo ulteriore non produrrà effetti. Ogni eroe obbedisce agli ordini telepatici del sacerdote e torna in forma di statua dopo 1 round per livello, ma potrà essere nuovamente convocato in forma di costruito fino a quando possiede almeno 1 PF. Se i PF dell'eroe sono azzerati o soccombe a *distruzione del magico* o *del male*, esso torna in forma di statua e va in frantumi. L'eroe è impervio ad incantesimi che dissolvono la magia di 5° livello o inferiori, ma ha le normali probabilità di essere annullato con magie di 6° livello o superiori come *spezzare incantamento* ed *energia purificatrice*. Il rituale permette di evocare gli eroi in qualsiasi luogo, ad eccezione di zone di anti-magia o impervie al trasporto magico (se il sacerdote non porta con sé le statuette), e indipendentemente dall'aspetto della statua le statistiche di un eroe di taglia media sono le seguenti (variare solo i danni prodotti per chierici di taglia differente):

Eroe Divino (golem): CA -2 (VA 2); DV 10; PF 70; MV Volo 36/12; Att. 2 armi (TxC +4, danni 1d10+4, colpisce come arma +4); TS G20°; AM come Chierico; Fo +4, De +2, Co +1. **Difese speciali:** immune al gelo, a effetti di Ammalimento e Negromanzia, al risucchio di energia o caratteristiche, a malattie e veleni, a stanchezza, fame, stordimento, soffocamento, invecchiamento e colpi critici; Resistenza alla Magia: 20%; danneggiabile da armi +1.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BANCHETTO DIVINO

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura di taglia media per livello

Durata: speciale

Crea un banchetto per un numero di creature pari al livello dell'incantatore, comprendente un tavolo, sedie per tutti i commensali, cibo e bevande decise dal chierico e una dozzina di fanciulle ectoplasmiche che servono i commensali. Il banchetto richiede un'ora per essere completato, e l'intera creazione (mobili, servi e avanzi) svanisce al termine del pasto o in ogni caso dopo due ore. Tutti i commensali sono sfamati per l'intera giornata, vengono curati da qualunque malattia di categoria A e B avessero contratto, recuperano 8 PF, e per le successive 2 ore ottengono l'immunità al veleno, alla paura e alla disperazione di qualsiasi origine, ed inoltre godono di un bonus di +2 a TxC e danni. Se il banchetto viene interrotto o dissolto prima che il pasto sia completato, non si ottengono i benefici sopra elencati e la magia è sprecata.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

BARRIERA *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: cilindro diametro 9 mt alto fino a 9 mt

Durata: 12 turni

Crea un cilindro pieno di armi roteanti che causano danni a chiunque si trovi al suo interno, oppure una barriera cilindrica cava (diametro della cavità da 1,5 a 6 mt) che causa danni solo a coloro che tentano di attraversarla. In entrambi i

casi, la *barriera* è una zona cilindrica larga 9 metri e alta da 3 a 9 metri a scelta del chierico, composta di armi rotanti di pura forza del tipo preferito dalla divinità del sacerdote (ad esempio, martelli per sacerdoti di Thor, falci per quelli di Thanatos, spade per quelli di Vanya, e mazze per quelle divinità senza un'arma preferita). La *barriera piena* causa 6d10 danni non dimezzabili ogni round a qualsiasi creatura od oggetto presente nell'area. La *barriera cava* invece causa 6d10 danni a creature od oggetti se attraversano la parete di armi, e inibisce qualsiasi attacco a distanza tramite proiettili fisici che provenga dall'interno o dall'esterno del perimetro.

L'incantesimo inverso, *rimuovi barriera*, elimina automaticamente qualsiasi tipo di muro magico (come *barriera*, *muro di fuoco*, *muro di ghiaccio* o un *campo di forza*), ad eccezione di barriere create da magie di 9° livello (come *muro prismatico*), oppure una sezione di 30 metri cubi di volume di una barriera comune (un muro di mattoni, una parete di roccia, una siepe, un portone, e così via).

Nessuno dei due effetti può essere reso permanente.

CHARME PIANTE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: piante in un volume di 9 x 9 x 9 mt

Durata: 6 mesi

Pone sotto il controllo dell'incantatore le piante e i mostri vegetali presenti nell'area d'effetto (indipendentemente dai loro Dadi Vita); solo i vegetali senzienti (come *treant* o *gakarak*) possono evitarne gli effetti con un favorevole TS Mente. Le piante comuni sottoposte allo *charme* comprendono tutti gli ordini dell'incantatore e gli obbediscono al massimo delle loro possibilità: possono ostacolare o bloccare chi passa loro accanto come se usasse l'incantesimo *intralciare* (1°), ma non possono muoversi, né fare differenze in base a razza, aspetto, Allineamento, e così via. I vegetali senzienti invece possono sfruttare tutte le loro capacità e obbediscono ciecamente agli ordini, ad eccezione di quelli suicidi.

COMANDO DEGLI SPIRITI

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: 1 DV di spiriti per livello o uno spirito

Durata: 1 turno per livello

Lo sciamano può esercitare il suo controllo su qualsiasi essere appartenente alla categoria degli Spiriti. Lo sciamano sceglie i bersagli visibili entro 18 metri e può comandarne un massimo di DV pari al suo livello, oppure uno solo se possiede DV superiori al suo livello. Ogni vittima può ignorare totalmente l'incantesimo con favorevole TS Mente con penalità pari al modificatore di Carisma dello sciamano, ma chi fallisce è costretto ad ubbidire ad ogni suo ordine e non può attaccarlo fino a quando l'effetto non cessa. Lo sciamano si rende conto istintivamente di quali spiriti siano sotto il suo controllo, e può usare nuovamente la magia per controllarne altri, ma senza mai superare il limite di DV imposto dal suo livello (in ogni caso non più di uno se ha DV superiori). Lo shishi può infine usare questo incantesimo per obbligare uno spirito animale maggiore o uno shikigami maggiore a diventare lo spirito protettore di un luogo o di una famiglia, compiendo egli stesso il rituale che ha un costo pari a 5.000 m.o.

CONTROLLARE I VENTI

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri per livello

Durata: 6 turni

Crea un effetto tipo "occhio del ciclone" che riduce l'intensità di qualsiasi tipo di vento o bufera facendola diventare una semplice brezza entro 6 metri dall'incantatore, e gli

permette di variare l'intensità dei venti nella restante area d'effetto che si sposta con lui. La magia non influenza le precipitazioni o gli eventi atmosferici che accompagnano la bufera, ma solo i venti circostanti. La magia può essere contrastata mediante il medesimo incantesimo o un *controllo del tempo atmosferico*, viceversa resta attiva per la durata indicata in modo automatico e una volta al turno l'incantatore può concentrarsi per produrre uno degli effetti seguenti:

- modificare la direzione e/o l'intensità del vento fino a 1 km/h per livello al minuto (vedere tabella 2.12 a pag. 110 per la forza dei venti e i loro effetti);
- controllare le azioni di un essere composto d'aria (es. un elementale) come per effetto della *telecinesi* finché mantiene la concentrazione (TS Corpo evita);
- scatenare una tromba d'aria che attacca e si sposta come un Elementale dell'Aria da 12 DV finché rimane concentrato.

CONTROLLO DEL TOTEM

Divinità: Ahmanni, Atruaghin, Hattani, Mahmatti, Tahkati
 Sostituisce: *Assedio dei rampicanti* (Atruaghin, Mahmatti), *Ristorazione** (Ahmanni, Hattani, Tahkati)
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: un animale e un individuo
 Durata: 1 turno per livello

Questo rituale presuppone la conoscenza dell'animale totem della vittima e la cattura di un esemplare di quella specie. Dopo un'ora di cerimonia compiuta usando l'animale come focalizzatore, la vittima (ovunque si trovi) deve effettuare un TS Magia a -4 per opporsi all'incantesimo: se fallisce, per la durata della magia qualunque cosa succeda all'animale succede anche alla vittima e viceversa (ad esempio se l'animale viene messo a dormire, anche il personaggio sprofonda nel sonno), fino a poter provocare la morte della vittima uccidendo l'animale totem. Non è possibile influenzare una vittima due volte contemporaneamente con questo incantesimo: la seconda applicazione deve essere usata dopo il termine del primo effetto e genera sempre un nuovo TS, altrimenti non dà alcun risultato. L'unico modo per troncare il legame è dissolvere la magia che grava sull'animale oppure circondare la vittima con una zona di anti-magia fino al termine dell'effetto.

CONVERSARE *

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: qualsiasi creatura
 Durata: 1 turno per livello

Consente al beneficiario di comprendere e conversare con qualsiasi essere (vivente, non-morto, costruito, ecc.) entro raggio d'udito, persino con le creature con intelligenza animale e coi vegetali. Il soggetto inoltre sa istintivamente se il suo interlocutore sta mentendo o meno, e concentrandosi può imporgli di rispondere sinceramente una volta al minuto; la vittima può opporsi e mentire con un favorevole TS Mente con modificatore pari alla differenza di livello fra i due (se l'interlocutore è di livello superiore il TS non ha penalità).

L'incantesimo inverso, *farfugliare*, rende impossibile per la vittima farsi comprendere in qualsiasi modo, ma è possibile evitare l'effetto con un favorevole TS Mente a -4. Qualsiasi frase, nota scritta, gesto, pensiero o altra forma di comunicazione della vittima risulterà confusa ed incomprensibile, e la magia interferisce anche con la capacità di evocare incantesimi: la vittima ha una probabilità di fallimento del 20% per livello della magia (arcano o divina) sia evocando incantesimi che usando oggetti magici a comando vocale.

Nessuno di questi effetti può essere reso permanente.

DISLOCAZIONE TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav
 Sostituisce: *Giusto potere*
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: un essere o un oggetto
 Durata: speciale (max 1 turno per livello)

Intrappola il bersaglio in una bolla temporale proiettandolo da 1 minuto a 1 turno per livello nel futuro. Se il bersaglio è un oggetto non ancorato o indossato viene influenzato automaticamente, mentre una creatura può resistere con un favorevole TS Magia a -4, valido anche per qualsiasi oggetto indossato; in caso di successo, il bersaglio scompare in ogni caso e riappare dopo 1d3 round. Chi soccombe a questo incantesimo scompare istantaneamente, per riapparire nello stesso punto al termine dell'effetto; se al momento del ritorno nella linea temporale il suo posto è occupato da un altro solido, il bersaglio si materializza nello spazio libero più vicino e finisce a terra. Durante la sua assenza, il bersaglio non può essere contattato o individuato in alcun modo, dato che si trova in un punto futuro della stessa linea temporale, e quando riappare la vittima non ha la percezione del tempo trascorso (per lei non è passata che una frazione di secondo). Il soggetto si considera "morto" riguardo ad eventuali incantesimi attivi nella zona che dipendono dalla sua presenza, mentre incantesimi o effetti attivi sul bersaglio non subiscono variazioni, poiché il tempo trascorso fuori dalla linea temporale non incide sulla durata di questi effetti (come già detto, per lui non è trascorso che un secondo).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVUCA ALLEATO NON-MORTO

Divinità: Demogorgone, Hel, Marwdyn, Nyx, Thanatos
 Sostituisce: *Avvento degli eroi*
 Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: totale DV non-morti pari al livello
 Durata: 1 round per livello

Evoca un totale di DV di non-morti di tipologie note all'incantatore (anche miste) pari al suo livello, ciascuno con DV massimi pari a 2/3 del livello del sacerdote (max 20 DV al 30°) e non più di 6 asterischi (aggiungendo 0,5 DV per asterisco e arrotondando per eccesso). I non-morti ubbidiscono fedelmente agli ordini dell'evocatore per la durata della magia e possono allontanarsi senza limiti per compiere la sua volontà purchè restino nello stesso piano, altrimenti il vincolo si spezza ed essi sono liberi di agire secondo la propria indole fino al termine dell'incantesimo o se sono distrutti o dissolti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

EVUCA SPIRITO PROTETTORE

Raggio: 9 metri
 Area d'effetto: uno shishi
 Durata: 3 turni

Lo sciamano richiama uno spirito protettore detto Shishi; non è possibile usare più volte l'incantesimo per comandare più di uno spirito contemporaneamente. Lo shishi condivide un legame telepatico con l'evocatore e agirà sempre per proteggerlo e per rispettare i suoi comandi. Lo spirito evocato svanisce se ucciso o dissolto magicamente, ma ignora incantesimi di *esilio* e *bandire*.

Shishi: CA -1 (VA 3); DV 10; PF 90; MV 54/18 o 36/12; Att.: 2 artigli (1d6+4) + 1 morso (2d6+4); TS G15°; AM L(N); Fo e Co 18 (+4), De e Sa 16 (+3); Sensi: Infravisione, *Individuare il male* e *Vedere l'invisibile* entro 36 mt, Percezione +5 (include Fiutare)
Aspetto: un grosso leone dal muso schiacciato e umanoide, con occhi sporgenti, naso largo, zanne ricurve che fuoriesco-

no dalle fauci, pelo folto e fluente di colore vario (arancione, dorato, violetto o nero), una criniera arruffata, le zampe anteriori di leone e quelle posteriori di cane.

Difese speciali: danneggiabile da armi +1; immune ad acido, effetti di Ammalimento, invecchiamento, pietrificazione e metamorfosi; resistenza elementale (dimezza danni da fuoco e fulmini e può ridurli ulteriormente se previsto da TS appropriato); resistenza magia 30%; rigenera 2 PF/round

Abilità speciali: forma immateriale (3/giorno può rendersi immateriale, fluttuare invisibile a 36 mt/round e passare attraverso la materia 3 mt/round, ma non può interagire con l'ambiente né usare poteri magici o soprannaturali); incantesimi innati [C10°, 2/giorno: *divora fiamme* (C2°), *evoca aleato animale* (2°), *cura ferite gravi* (C3°), *dissolvi magie* (3°), *volare* (3°), *scaccia maledizioni* (4°)]; ruggito terrificante (1/round come azione d'attacco i nemici entro 18 mt fuggono spaventati per 6 round se falliscono TS Mente a -1; chi realizza il TS è immune al ruggito).

GIUSTO POTERE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

Potenzia capacità e difese dell'incantatore come segue:

- soggetto aumenta di una taglia incluso l'equipaggiamento (armi aggiungono un dado dello stesso tipo ai danni) e ottiene un bonus di +4 ai punteggi di Forza e Costituzione. Se attiva il *giusto potere* in un luogo ristretto, può arrestare la crescita fino alle dimensioni consentite dall'ambiente, ma se non raggiunge la taglia successiva guadagna solo un bonus di +4 a Forza e Costituzione;
- riduzione del danno (VA naturale) di 2 punti;
- bonus di +2 ai TS per evitare effetti magici creati da esseri con allineamento diverso sull'asse Legge-Caos. Quest'effetto non può essere reso permanente.

GUARDIANO PRIMORDIALE

Raggio: tocco

Area d'effetto: un albero, fungo, cespuglio, alghe o terra

Durata: speciale

Crea un guardiano asservito all'incantatore da un semplice ammasso di vegetali o di terra; il numero massimo di guardiani che possono esistere contemporaneamente è pari ad uno ogni 9 livelli dell'incantatore. La cerimonia dura 1d4 ore e richiede il sacrificio permanente di 1.000 PE: il guardiano è permanente (torna alla forma originale solo se distrutto fisicamente o tramite l'uso di *distruzione del male* o *distruzione del magico*) e i suoi attacchi naturali sono considerati armi +2. Il *guardiano primordiale* ubbidisce agli ordini del suo creatore, che usando questo incantesimo può anche evocare ciascuno dei guardiani che ha creato; egli sceglie quali far comparire (può richiamarne più di uno per volta), che restano al suo fianco per 1 turno prima di tornare dove si trovavano.

L'incantesimo può animare come guardiano una formazione vegetale tra le seguenti (in base alla disponibilità): un albero almeno di dimensioni grandi (come Treant giovane), un banco di alghe (come Alga intrappolante), un cespuglio almeno di dimensioni medie (come Cumulo strisciante), un cumulo di terra almeno di dimensioni medie (come Muschioide) o un fungo (come Fungoide).

Alga intrappolante: CA 1; DV 12; PF 84; MV 18/6; Att.: 1 stretta (2d6+3 +intrappola); TS G6°. **Difese speciali:** immunità a strangolamento e attacchi che influenzano i sensi. **Abilità speciali:** Sorpresa con 1-3 su d6 in mare; TS Riflessi o blocca, ammesso TS Riflessi a -4 ogni round per sfuggire.

Cumulo strisciante: CA 0; DV 9; PF 72; MV 18/6 o Nuota 27/9; Att.: 2 rami (2d6+3) + strangola (5); TS G9°. **Difese speciali:** immune a fuoco e fulmini; immune ad armi contundenti; attacchi perforanti causano danni dimezzati; dimezza danni da gelo o ignora con TS; danneggiabile da armi +1. **Abilità speciali:** Mimetismo vegetale in palude o boschi; rigenera tutte le ferite dopo 12 ore immerso in palude o vegetazione; ogni attacco basato su fulmini potenza di 1 DV il cumulo per 24 ore (max fino a 18 DV); attacco che colpisca con margine di 4 pt strangola (5 danni al round).

Fungoide: CA 3 (VA 1); DV 10; PF 60; MV 18/6; Att.: 2 pugni (2d8+4 +sbilancia) o soffio (3d8 + paralisi); TS G10°. **Difese speciali:** immune ad Ammalimento; attacchi basati sul gelo lo rallentano ma non causano danni; danneggiabile da armi +1. **Attacchi speciali:** Soffia nube di spore larga 3 mt (3d8 + paralisi 1 turno, TS Corpo dimezza danni e nega paralisi). **Vulnerabile al fuoco** (subisce danni doppi).

Muschionide: CA -1 (VA 1); DV 12; PF 96; MV 27/9; Att.: 2 pugni (1d6+4 +1d2 pt Sag) o spore (1d6 +trance); TS G12°. **Difese speciali:** immunità a fuoco e fulmini; rigenera 3 PF/round; danneggiabile da armi +1. **Abilità speciali:** Nube di spore larga 3 mt (1d6 danni + TS Corpo o vittima indifesa per 10 rnd); Risucchio psichico (1d2 punti Sag ogni colpo).

Treant: CA 2 (VA 3); DV 8; PF 72; MV 27/9; Att.: 2 rami (1d10+5) o stritola (1d6+5); TS G8°. **Difese speciali:** armi non taglienti infliggono solo 1 danno + bonus magici e di Forza. **Abilità speciali:** Sorpresa con 1-3 su d6 in boschi. **Vulnerabile al fuoco** (-4 TS e +1 danno per dado subito).

GUARIGIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Permette al beneficiario di godere di uno dei seguenti effetti, a scelta dell'incantatore:

- tornare al 90% dei suoi PF totali;
- guarire da due delle seguenti affezioni: avvelenamento, malattia, disturbo mentale, cecità, sordità, paralisi, pietrificazione o stordimento;
- eliminare la necessità delle due settimane di riposo su un soggetto appena risorto dalla morte, rendendolo immediatamente pronto all'azione (occorrerà una seconda applicazione per riguadagnare anche i PF);
- ripristinare tutti i punti caratteristica perduti temporaneamente, ma non quelli persi permanentemente.

Con un attacco di contatto contro un non-morto, la *guarigione* porta la creatura al 10% dei suoi PF totali se la vittima fallisce un TS Corpo; se il TS riesce, i PF correnti della vittima vengono comunque ridotti di 1/3.

L'incantesimo inverso, *ferire*, con un attacco di contatto causa a una creatura vivente un'emorragia e una disgregazione accelerata dei tessuti e degli organi interni, che porta la vittima al 10% dei PF totali se fallisce un TS Corpo; se il TS riesce, i suoi PF correnti vengono comunque ridotti di 1/3. Usato su creature non-morte, l'incantesimo agisce come una cura, riportando il non-morto al 90% dei suoi PF totali.

GUSCIO ENTROPICO

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Banchetto divino*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni

Crea un'aura di energia oscura che avvolge l'incantatore occultandone le fattezze e spaventa qualsiasi creatura con 5 DV/livelli o meno al punto da farla restare ad almeno di 9

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 6° LIVELLO

metri di distanza, senza la volontà sufficiente ad assalirlo. L'aura dona inoltre le seguenti capacità all'incantatore:

- bonus alla CA di 4 punti;
- immunità alla cecità;
- infravisione entro 36 metri;
- invisibilità completa finché resta in una zona buia;
- subisce danni dimezzati da attacchi ed effetti magici o sovranaturali prodotti da esseri Buoni o Legali.

INDIVIDUARE LA CORRETTA VIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 6 turni +1 turno per livello

Conosce istintivamente la direzione più breve da seguire per giungere alla destinazione prefissata, inclusa la posizione di eventuali porte segrete e scorciatoie, ma non è informato della presenza di eventuali trappole lungo il percorso. Al termine della magia, l'incantatore perde qualsiasi cognizione o riferimento per raggiungere la meta fissata, e non è possibile mettere per iscritto queste informazioni perché si tratta semplicemente di una conoscenza istintiva, senza punti precisi di riferimento. L'incantesimo deve essere usato per trovare un luogo o un oggetto unico sullo stesso piano di esistenza di cui l'incantatore abbia una conoscenza minima, anche se non lo ha mai visto: la reggia del sultano Al Fashan, la nave di Capitano Roger, la tana del drago verde Grendel, la spada di Re Halav o la spilla personale del chierico appena trafugata da un ladro sono formulazioni corrette solo se esiste un solo oggetto o luogo con queste caratteristiche; se invece Grendel ha più rifugi o il sultano possiede diversi palazzi, l'incantesimo indicherà solo quello più vicino. Non è possibile usarlo per trovare "una spada +5" o "una casa con dentro un tesoro", poiché si tratta di luoghi non specifici (un tesoro o una casa qualsiasi). Se il bersaglio è schermato contro incantesimi divinatori, questa magia non riuscirà ad individuarlo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

LAMENTO STRAZIANTE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: un essere vivente ogni 3 livelli

Durata: istantaneo

L'incantatore emette un grido lancinante che colpisce le creature viventi ostili scelte dal chierico entro 36 metri; non-morti e costrutti sono immuni, così come individui protetti da zone di *silenzio*. Occorre tirare 1d6 e aggiungere al risultato il livello dell'incantatore per ottenere il Valore del Lamento, che viene confrontato col livello/DV di ciascuna vittima per determinare le conseguenze del *lamento*, i cui effetti sono dissolvibili magicamente o con le cure appropriate.

Valore Lamento ≤ Liv. Vittima: nessun effetto

Valore Lamento > Liv. Vittima di 1-3 punti: la creatura è stordita e assordata per 1d4 round.

Valore Lamento > Liv. Vittima di 4-6 punti: la creatura sviene e non può essere risvegliata per 1d4+2 round; quando si risveglia è assordata per 6 turni.

Valore Lamento > Liv. Vittima di 7+ punti: la creatura sviene e non può essere risvegliata per 2d4+4 round; quando si risveglia è assordata per 6 turni ed è confusa (v. incantesimo arcano di 4° *confusione*) per 6 round.

Creature dotate di 9+ DV/livelli che realizzano un favorevole TS Mente a -4 evitano gli effetti sopra indicati ma si allontanano istintivamente dall'incantatore per un round (movimento normale e direzione a piacere). Le vittime addormentate possono essere risvegliate prima solo dissolvendo magicamente l'effetto del lamento, con *guarigione* (divino di 6°) o con *ripristinare* (arcano di 9°).

MARTELLLO DI THOR

Divinità: Thor

Sostituisce: *Conversare**

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 maglio o altra arma sacra a Thor

Durata: 3 turni

Un'arma contundente utilizzabile dagli adepti di Thor riceve il potere supremo del Signore delle Tempeste. Solo un sacerdote o un campione consacrato di Thor può sfruttare il potere del *martello di Thor*, che concede i seguenti vantaggi:

- bonus di +5 ai danni dell'arma che colpisce come +5;
- possibilità di scagliare l'arma una volta al round fino a una distanza in metri pari al proprio punteggio di Forza, e l'arma ritorna automaticamente nelle mani del personaggio sia che colpisca o manchi il bersaglio;
- ogni volta che colpisce, c'è una probabilità del 25% che dall'arma prorompa una scarica elettrica che causa al bersaglio 3d6 danni elettrici aggiuntivi non dimezzabili;
- ogni gigante colpito dal martello effettua un TS Corpo per non essere ucciso sul colpo.

OCCHIO D'AQUILA

Divinità: Atruaghin, Ahmanni, Malinois, Mealiden, Ruaidhri

Sostituisce: *Conversare**

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: dall'alba al tramonto

Il rituale può essere officiato esclusivamente al sorgere del sole e fa sì che fino al tramonto il beneficiario non possa mancare mai il bersaglio quando usa armi da tiro o armi scagliate (in pratica non effettua il TxC), anche se continua ad essere limitato dalla gittata dell'arma; eventuali difese magiche che rendano il bersaglio immune a dardi o armi scagliate vengono ignorate solo se di 6° livello o inferiore. Inoltre, se il colpo infligge il danno massimo (ad esempio se esce 6 su d6 con una freccia), si tira una seconda volta il dado (o i dadi) dei danni e si aggiunge il valore al totale dei danni, continuando a ritirare il dado finché si ottiene il valore massimo; proiettili che causano solo 1 danno (come gli aghi delle cerbottane), causano 4 danni senza altri effetti.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

ORDA SCHELETRICA

Divinità: Demogorgone, Marwdyn, Nyx, Orcus, Thanatos, Yagrai

Sostituisce: *Animare oggetti*

Raggio: 500 metri

Area d'effetto: 5 DV di scheletri per livello

Durata: permanente

Anima in modo permanente i cadaveri nell'area d'effetto trasformandoli in scheletri che non possono essere dissolti magicamente ed eseguono qualsiasi ordine dell'incantatore fino a che non vengono distrutti, trasformandosi in polvere; con questa magia non è possibile animare o controllare scheletri oltre il limite massimo consentito. Il rituale deve essere compiuto in un cimitero o nei pressi di un luogo con diversi cadaveri (come un campo di battaglia), e permette di creare 5 DV di scheletri per livello, anche animando creature non umanoidi (come draghi, animali, bestie fantastiche, ecc.). Gli scheletri hanno gli stessi attacchi fisici e i DV che possedevano in vita (max 9 per un personaggio dotato di classe), i Tiri Salvezza di un Guerriero di livello pari ai DV, e una CA migliorata di 2 punti rispetto all'originale, ricevono danni dimezzati da armi perforanti, oltre a godere delle normali immunità dei non-morti, ma non mantengono nessuna delle

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 6° LIVELLO

forme di attacco o difesa speciali che avevano in vita (un drago quindi non può soffiare, ad esempio).

PAROLA DEL RITORNO

Raggio: stesso piano

Area d'effetto: incantatore + 1 essere ogni 9 livelli entro 3 mt
Durata: istantanea

Trasporta l'incantatore con tutto l'equipaggiamento e un essere consenziente ogni 9 livelli presente entro 3 mt nel luogo consacrato come proprio santuario entro lo stesso piano di esistenza; non è possibile avere più di un santuario, anche se è possibile consacrare un nuovo luogo che sostituisca quello precedente. L'incantesimo permette di ottenere 6 automatico sul tiro Iniziativa, a meno di non essere colti di sorpresa.

POTERE SACRO

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 24 ore

Il rituale deve essere compiuto prima di coricarsi, e il mattino successivo l'incantatore sarà in grado di utilizzare tre incantesimi extra in aggiunta al suo limite standard, ovvero uno di 1°, uno di 2° ed uno di 3° livello di potere, che rimangono memorizzati finché non li usa o al massimo per 24 ore. Inoltre, per le successive 24 ore egli gode di un bonus di +1 su qualunque tiro di dado per scacciare o controllare non-morti, compreso quello per determinare il numero delle creature scacciate, distrutte o controllate. Non è possibile cumulare due incantesimi di *potere sacro*; perché il secondo abbia effetto, la durata del primo deve essere terminata.

REINCARNAZIONE

Scuola: Necromanzia

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Ridona vita ad un essere morto da non più di un anno, ricostruendo totalmente il corpo anche a partire da un solo dito. L'incantesimo consuma l'energia vitale del soggetto (che perde 500 PE per Dado Vita) e a causa delle energie entropiche su cui si basa questa magia la ricostruzione del corpo è variabile. Consultare la tabella 2.14 a pagina 117-118 per determinare casualmente il risultato della *reincarnazione*.

Al momento del risveglio, il soggetto reincarnato possiede solo 1 DV del tipo appropriato alla sua classe e razza, e recupera lentamente la sua esperienza guadagnando automaticamente 1 DV/livello al giorno, man mano che acquista familiarità col nuovo corpo e le memorie riguardanti la sua vecchia vita e la classe originale di appartenenza ritornano, fino a riguadagnare i PE che aveva al momento della morte meno quelli persi a causa del rituale.

Se il personaggio è stato reincarnato in una razza differente da quella originale, e per qualche motivo la vecchia classe di appartenenza è inaccessibile, può essere addestrato in una nuova classe: si considerano i PE posseduti per stabilire il livello rispetto alla nuova classe di appartenenza, e il suo addestramento durerà 1 settimana per livello della classe.

L'effetto della *reincarnazione* è permanente e non può essere magicamente dissolto o alterato, se non tramite un *desiderio*. Tuttavia, il corpo e lo spirito di una creatura mortale non possono sopportare troppe trasformazioni di questo genere, e pertanto il numero massimo di reincarnazioni che ogni individuo può ricevere è pari a metà del suo punteggio di Costituzione: superato questo massimo, qualsiasi tentativo di reincarnare l'anima in un nuovo corpo non dà alcun effetto.

REPULSIONE

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio fino a 1 metro per livello

Durata: 1 turno per livello

Crea una barriera fissa o che si sposta con l'incantatore (a sua scelta) che respinge qualsiasi essere ad eccezione del suo creatore, rendendo impossibile entrare nell'area protetta, la cui estensione è decisa dal creatore; l'incantatore può anche creare la *repulsione* limitandola ad un certo tipo di creature in base alla necessità (ad esempio solo esseri viventi, oppure non-morti, draghi, costrutti, goblin, abitanti di un certo luogo, e così via). Creature con DV/livelli inferiori al livello dell'incantatore sono automaticamente respinte, mentre le altre possono penetrare la barriera se vincono una prova di Volontà contro di lui (1d12 + bonus Int, Sag e Car). Le creature respinte possono agire normalmente e attaccare dall'esterno della barriera con qualsiasi mezzo, ma verranno ricacciate se cercano di entrare nell'area della repulsione, mentre l'incantatore può attaccarle dalla distanza o avanzare verso di loro senza spezzare la barriera. La barriera permane se il chierico attacca in mischia una delle vittime, ma essa può contrattaccare finché il sacerdote non si allontana di nuovo.

RIGENERAZIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: speciale

Il beneficiario recupera immediatamente il 50% dei PF totali e nel round successivo inizia a rigenerare i danni al ritmo di 3 Punti Ferita al round fino a che non ritorna al massimo dei suoi Punti Ferita; se il soggetto viene ferito mentre l'incantesimo è ancora attivo, anche le nuove ferite verranno rigenerate. La *rigenerazione* permette la ricrescita di arti amputati o organi distrutti in 1 turno, indipendentemente dalla grandezza; se invece l'arto staccato viene portato a contatto col corpo, si risalda magicamente in 1 round. L'incantesimo consente la rigenerazione anche a non-morti e costrutti, ed aumenta di 3 punti al round il ritmo di guarigione di esseri che possiedono già capacità rigeneranti.

L'incantesimo inverso, *avvizzimento*, con un attacco di contatto causa una completa degenerazione dei tessuti che fa perdere 1/3 dei PF temporanei e deve effettuare un favorevole TS Corpo a -4 o subisce ulteriori 3 danni cumulativi ogni round (es. 3 Pf il 1° round, 6 Pf il 2°, 9 Pf il 3°, ecc.) fino a quando la vittima non muore, il processo viene arrestato con una *guarigione* o la magia viene dissolta. Se curata con altri mezzi magici (incantesimi curativi di livello inferiore), la vittima riacquista i PF persi, ma l'*avvizzimento* non viene interrotto, solamente prolungato.

Non-morti e costrutti sono immuni all'incantesimo in entrambe le forme, ed esso non può essere reso permanente.

RIPOSO ETERNO

Divinità: Ixion, Thanatos

Sostituisce: *Parola del ritorno*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un cadavere

Durata: permanente

Rende impossibile riportare in vita o rianimare come non-morto un cadavere, sia mediante incantesimi (*resurrezione*, *reincarnazione*, *clonare*), che a causa del potere negromantico di alcuni non-morti (come vampiri e spettri). Il *riposo eterno* è permanente e può essere annullato solo con un *desiderio*, e non ha alcun effetto se usato contro un essere vivente o un essere animato.

RISTORAZIONE *

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura vivente

Durata: permanente

Annulla una perdita permanente di energia vitale o longevità subita dal soggetto a causa di un effetto magico o sovrannaturale, trasferendola temporaneamente sul chierico. La tabella seguente indica la potenza di ogni incantesimo di *ristorazione*, che è anche il limite di anni o LN subiti che il sacerdote può sopportare (es. un chierico di 18° non potrà mai assorbire più di 6 LN) e il costo in monete d'oro del focus (gemme o preziosi) consumato per eseguire il rituale:

Effetto	Potenza e Limite	Costo
Invecchiamento	1 anno ogni 2 livelli	1.000 per anno
Livelli negativi	1 LN ogni 3 livelli	1.000 per LN

L'incantatore si libera dell'afflizione ricevuta solo riposando per un numero di giorni pari a tre volte i LN o anni assorbiti. Compiere uno sforzo eccessivo (come combattere, usare magie, digiunare, fare lavori di fatica o marce forzate) nega il riposo per quel giorno e allunga il tempo di recupero. Se il sacerdote usa la *ristorazione* su se stesso, recupera i livelli o anni persi solo al termine del riposo, la cui durata raddoppia.

L'incantesimo inverso, *sottrai vita*, con un attacco di contatto infligge al bersaglio 1 Livello Negativo, oppure invecchia il soggetto di 10 anni, mentre l'incantatore può usare l'energia così sottratta per annullare un risucchio di energia o un invecchiamento di pari entità che grava su di lui; se la vittima realizza con successo un TS Magia a -2 ignora l'effetto. L'effetto dei Livelli Negativi sulla vittima è il seguente:

- Ogni LN subito fa perdere un DV pieno e 2 Punti Magia.
- Ogni 2 LN subiti impongono -1 a TxC e TS.

Un "DV pieno" è pari al valore massimo di PF ottenibile col proprio Dado Vita, aggiungendo il modificatore per la Costituzione. Una vittima con PF azzerati a causa dei LN muore e torna come necrospectro dopo 1d4 ore; se la perdita è temporanea, resta in coma e si riprende se torna a PF positivi.

La *ristorazione* non può essere abbinata ad alcun oggetto magico, mentre è possibile farlo con l'incantesimo inverso.

SMUOVI ELEMENTO

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: onda di forza larga 18 mt e alta 9 mt

Durata: 1 turno per livello

Crea un'onda di forza che si sposta in orizzontale alla velocità di 9 mt/rnd nella direzione scelta e trascina con sé tutti i materiali o gli esseri costituiti da un particolare elemento che si trovano sul suo percorso e non sono ancorati al suolo. L'incantatore deve scegliere ad ogni applicazione quale elemento smuovere tra legno, metallo e pietra, e le creature possono effettuare un TS Riflessi per spostarsi prima di essere catturate, se hanno spazio sufficiente. L'onda di forza si arresta dopo aver percorso 72 metri o prima se la via è ostruita o l'incantatore si concentra per fermarla; oggetti e creature catturate dall'onda non possono essere mossi finché l'effetto non termina, viene dissolto, o annullato dall'incantatore. Una creatura imprigionata a causa dell'equipaggiamento può liberarsi abbandonando o togliendosi di dosso un oggetto al round con una prova di Destrezza.

SPINE LACERANTI

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: speciale

Causa la fuoriuscita di grosse spine dal corpo della vittima, lacerandone la pelle e i tessuti. L'incantesimo materializza una spina per livello dell'incantatore, la metà con un favo-

revole TS Corpo della vittima: ognuna causa 1d6 danni (max 20d6 al 20°), e se il numero di spine supera i DV/livello della vittima, essa viene paralizzata dal dolore fino a che l'incantesimo non compie il suo corso. Le spine scompaiono una ogni round e finché tutte non sono svanite la vittima subisce una penalità di -1 al TxC e alla CA; inoltre, quando il numero di spine ritorna inferiore al livello/DV della vittima, questa riprende a muoversi. Gli incantesimi di cura possono far recuperare i PF persi, ma non eliminano le spine, che devono invece essere dissolte magicamente.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TRAPPOLA SPIRITUALE

Divinità: Aracne Prima, Atzanteotl, Brissard, Demogorgone, Hel, Idris, Marwdyn, Slizzark, Thanatos

Sostituisce: *Conversare**

Raggio: tocco

Area d'effetto: un'arma

Durata: permanente

Il rituale dona ad un'arma la capacità di intrappolare al suo interno l'anima di qualsiasi creatura vivente con un attacco di contatto, e finché l'anima rimane nell'oggetto è impossibile resuscitare il defunto. Il rituale per incantare l'arma dura 1 settimana per ogni anima che può contenere e il costo totale è determinato sia dal numero che dalla potenza delle creature che è in grado di intrappolare, ovvero 500 m.o. per il massimo di Dadi Vita (non livelli) posseduti dalla vittima, moltiplicato per il numero di esseri che può contenere (fino a un massimo di 9 vittime).

Esempio: il chierico Galdresh vuole incantare un pugnale con la *trappola spirituale* per poter risucchiare fino a 5 esseri, ciascuno con al massimo 9 DV. Dovrà quindi spendere $500 \times 9 \times 5 = 22.500$ m.o., e dopo 5 settimane di preghiere il pugnale sarà pronto per catturare le anime dei suoi nemici.

Una volta al round, pronunciando la parola magica stabilita mentre l'arma colpisce la vittima è possibile risucchiare la sua anima se questa fallisce un TS Magia a -2; se usato per dare il colpo di grazia, l'anima della vittima viene intrappolata automaticamente (nessun TS). Usare *distruzione del magico* o *liberare l'anima* sulla *trappola spirituale* permette di far tornare l'anima designata nel suo corpo (ovunque si trovi), che si rianima coi PF rimasti nel momento in cui è stato intrappolato; se il corpo è stato distrutto, si è decomposto o era stato ridotto a PF negativi, l'anima trapassa. Infine se l'arma che intrappola le anime viene distrutta fisicamente o sottoposta a *distruzione del magico*, le anime che contiene vengono annientate e sono recuperabili solo tramite un *desiderio*.

Chi usa l'arma e conosce la parola magica può consumare ogni round l'energia delle anime per potenziare un colpo messo a segno, causando 1d6 danni necrotici aggiuntivi per DV che sacrifica (max +5d6); quando raggiunge il limite di DV di un'anima questa si considera distrutta e quando l'arma non possiede più anime non può potenziare i suoi colpi (es. se spada contiene 5 anime da 5 DV ciascuna, ogni 5d6 danni aggiuntivi una delle anime viene consumata).

Chiunque tocchi la *trappola spirituale* concentrandosi può contattare mentalmente gli spiriti al suo interno per porre una domanda al giorno ad uno di loro. La creatura può dare una breve risposta relativamente a ciò che conosceva in vita, ma la sua esperienza del mondo si ferma al momento della sua morte. Se si tratta di questioni riguardanti segreti che il deceduto era tenuto a mantenere, oppure riceve domande da una creatura con allineamento morale diverso dal proprio, l'essere può evitare di rispondere. Usando un incantesimo di *ESP* o *Telepatia* mentre si impugna l'oggetto è possibile conversare più a lungo con lo spirito, ma in tal caso le risposte saranno sempre meno chiare per ogni minuto in cui il contatto si protrae e la vittima potrà sempre rifiutarsi di rispondere.

TRASFORMAZIONE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno ogni 2 livelli

Permette all'incantatore di assumere la forma di un'altra specie vivente di cui ha conoscenza, anche se non consente di assumere l'aspetto di uno specifico individuo o di una classe particolare (es. guerriero, ladro, ecc.). I DV della nuova forma devono essere uguali o inferiori al livello dell'incantatore perché l'incantesimo abbia effetto, e non è possibile assumere la forma di non-morti, costrutti, melme o esseri provenienti da piani diversi da quello dell'incantatore. Egli acquisisce le abilità fisiche (Forza, Costituzione e Destrezza) e naturali (CA, tipo di attacchi e danni inferti, capacità di movimento, respirazione ed espressione) della nuova forma, comprese le sue immunità e difese speciali, ma mantiene le proprie capacità mentali (Intelligenza, Saggezza, Carisma e Allineamento), i suoi Punti Ferita, il THAC0 ed i Tiri Salvezza, e non acquisisce nemmeno le capacità magiche o soprannaturali della nuova forma. Mentre l'incantatore è trasformato non può evocare incantesimi e perde le proprie capacità sovranaturali, ma se muta in una specie umanoide di pari taglia, mantiene i vestiti e l'equipaggiamento, viceversa questi sono inglobati nella nuova forma e inutilizzabili. Ogni arto tranciato o oggetto abbandonato torna alla forma originale, e al termine dell'incantesimo si ritroverà fisicamente menomato, mentre se viene ucciso, riprende immediatamente l'aspetto originale.

Concentrandosi l'incantatore può tornare alla forma originale o ritrasformarsi nella creatura scelta una volta al round fino al termine dell'effetto come azione di round completo.

TRASPORTO NATURALE

Raggio: stesso piano di esistenza

Area d'effetto: l'incantatore più altri due esseri consenzienti

Durata: istantanea

L'incantatore tocca una pianta o un masso almeno di taglia media e si trasporta presso un'altra pianta o roccia simile di sua conoscenza indicata come destinazione, e può portare con sé al massimo due esseri consenzienti che lo toccano. Non c'è limite alla distanza percorsa, ma la destinazione deve essere nello stesso piano di esistenza, viceversa l'incantesimo non funziona. È possibile incantare una pianta o un masso ogni tre livelli come destinazioni collegate tra loro in modo permanente con un rituale dal costo di 2.000 m.o. cadauna, ed è possibile porre restrizioni temporali al loro uso. Toccando uno di questi accessi con una speciale chiave e nominando una delle destinazioni si apre un portale che conduce istantaneamente in quel luogo e che resta attraversabile nei due sensi per un minuto dal momento in cui un essere lo attraversa.

VENDETTA

Divinità: Alphaks, Atzanteotl, Bachraeus, Danel, Idris, Jammudaru, Opale, Raith, Tarastia

Sostituisce: *Animare oggetti*

Raggio: infinito

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Questo incantesimo funziona solo contro creature che abbiano arrecato all'incantatore o al suo culto un torto grave; un soggetto può essere vittima di un solo incantesimo di *vendetta* per volta. Il rituale di un'ora prevede l'uso di un "feticcio", ovvero un oggetto appartenuto alla vittima o una parte del suo corpo (per esempio una ciocca di capelli, sangue, un vestito o un monile), che il sacerdote usa per attivare la maledizione, sacrificando 500 PE per livello o DV della vittima.

Il bersaglio può evitare l'effetto della *vendetta* con un favorevole TS con penalità pari alla somma dei modificatori di

Carisma e Saggezza del chierico, ma se fallisce il suo sonno inizia ad essere tormentato da incubi spaventosi in cui rivive in continuazione l'azione che ha causato la vendetta del sacerdote dalla parte delle vittime. A causa degli incubi il soggetto non riesce a recuperare PF dovuti al riposo e subisce ogni giorno 2d6+2 danni, curabili normalmente e visibili come ecchimosi e graffi estesi sul suo corpo. La vittima inoltre deve effettuare un TS *Mente* ogni notte: se fallisce è così sconvolta da non poter memorizzare incantesimi (se si tratta di un incantatore) e perde temporaneamente 1 punto di Saggezza (può recuperare 1 punto di Saggezza per ogni giorno in cui realizza il TS *Mente*).

Qualora la vittima e l'incantatore si trovino entro 100 metri l'uno dall'altro, entrambi avvertono la presenza della propria nemesi e saranno in grado di individuarla senza errore anche se camuffata, invisibile o trasformata magicamente. In combattimento, il sacerdote ottiene un bonus di +3 ai TxC contro la vittima, e quest'ultima subisce una penalità di -3 ai TS contro gli incantesimi del chierico.

L'incantesimo ha una durata permanente, e si può porre termine ai suoi effetti solo nei seguenti modi:

- la vittima muore per mano dell'incantatore o viceversa;
- il feticcio viene distrutto;
- la maledizione del feticcio è annullata dalla magia.

VESSILLO INCANTATO

Divinità: Al-Kalim, Bartziluth, Bemarris, Cretia, Frey, Freyja, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Mâtin, Mealiden, Ninfangle, Petra, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Animare oggetti*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un vessillo

Durata: permanente

Il rituale trasforma un vessillo che reca l'immagine di un animale o un simbolo particolare e ben distinguibile in un ricettacolo della potenza divina in grado di infondere la protezione e l'aiuto della divinità servita a tutti gli alleati. Il rituale che incanta l'oggetto in maniera permanente dura 1 settimana e prevede l'impiego di materie preziose, incensi e polveri dal costo di 10.000 m.o. Il *vessillo incantato* concede le seguenti capacità magiche a tutti gli alleati entro 500 metri che indossino un segno identico allo stendardo consacrato con *aura sacrificativa* (es. soldati con tabarri o spille con lo stesso segno identificativo, come una testa di lupo, una croce, un sole, ecc.):

- gli effetti di un incantesimo dei primi due livelli tra quelli conosciuti dal chierico (ad esempio *benedizione*, *santuario*, *protezione dal male*, *resistenza agli elementi*, ecc.);
- probabilità del 50% di annullare gli effetti di qualsiasi magia che produca danni al vessillo e ai suoi affiliati;
- bonus di +2 al tiro Morale e +5 al Valore di Battaglia;
- una capacità speciale o bonus di +2 ad un paio di abilità generali legate all'animale del vessillo, con limiti imposti dal giudizio del DM. Esempi di vessilli e poteri ad essi associati sono i seguenti:
 - Aquila: +2 a *Coraggio* e *Orientamento*
 - Arma: +1 a TxC e danni con quel tipo di arma
 - Cammello: +2 a *Resistere al caldo* e *Resistenza*
 - Falcone: +2 a *Istinto combattivo* e *Sorpresa*
 - Fenice: +2 a *Duro a morire* e *Coraggio*
 - Fiamma: infiamma le armi (+1d6 danni da ustioni)
 - Fulmine: +1 a tiro Iniziativa;
 - Luna: infravisione entro 36 metri
 - Lupo: +2 a *Cacciare* e *Percezione*
 - Scudo: migliora la CA di 1 punto
 - Serpente: +1 a TS contro qualsiasi veleno
 - Sole: +1d8 danni vs non-morti ed esseri d'ombra
 - Volpe: +2 a *Allerta* e *Movimento furtivo*

Settimo Livello

ARMONIA UNIVERSALE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Questo incantesimo può essere utilizzato solo da druidi di 20° livello o superiore. La cerimonia prevede che l'incantatore trascorra 8 ore in meditazione a contatto con l'ambiente naturale circostante; se la meditazione viene interrotta, l'incantesimo non ha effetto. Al termine della cerimonia, il druido deve coricarsi e al suo risveglio potrà memorizzare un incantesimo in più rispetto al suo limite normale per ogni livello di potere (cioè un incantesimo extra di 1° livello, uno di 2°, uno di 3°, uno di 4°, uno di 5°, uno di 6° e uno di 7°) e questi incantesimi aggiuntivi rimangono memorizzati fin quando il druido non li usa, senza limite temporale.

BARRIERA TEMPORALE

Divinità: Fugit, Khoronus, Simurgh, Yav

Sostituisce: *Terremoto*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Crea intorno all'incantatore una barriera che intercetta qualsiasi attacco dannoso e deflette parte del danno nel futuro, consentendo al soggetto di prepararsi per contrastarlo.

Se l'attacco produce danni, metà del danno colpisce il soggetto immediatamente, e l'altra metà al termine della barriera, quando tutti i danni ritardati influenzano il sacerdote contemporaneamente (che deve prepararsi usando gli incantesimi curativi o le difese disponibili per non subire un danno mortale). Qualsiasi tipo di cura viene sempre applicata prima ai danni subiti realmente, e solo quando i Punti Ferita recuperati superano il massimo del sacerdote, i PF in eccedenza si usano per annullare i danni ritardati.

Se l'attacco produce un effetto deleterio privo di danni fisici (es. paralisi, pietrificazione, cecità, penalità varie, ecc.), l'effetto viene ritardato fino al termine della barriera, come il TS (se previsto) per evitare o ridurre l'effetto stesso; ciò ovviamente dà al soggetto la possibilità di usare incantesimi per proteggersi prima che l'effetto abbia luogo. Infine, la barriera annulla completamente qualsiasi incantesimo che alteri l'età del personaggio o ne provochi una dislocazione temporale.

BENEVOLENZA DIVINA *

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: una creatura o un oggetto

Durata: speciale

Questo rituale può essere compiuto solo nei confronti di una creatura che abbia dato un contributo importante alla causa della divinità o del culto, indipendentemente dal suo allineamento, oppure su un oggetto considerato sacro per la grande importanza avuta nelle vicende che riguardano il culto (ad esempio la spada con cui il patriarca di Vanya uccise un demone inviato da Thanatos, oppure l'urna in cui riposano le ceneri del primo patriarca dell'ordine, o i presunti resti di un immortale). Spetta al DM stabilire se vi siano i presupposti per concedere questa benedizione, ma occorre ricordare che deve trattarsi di un individuo o un oggetto che abbia ricoperto un ruolo fondamentale nel promuovere o difendere la causa del culto. Inoltre, l'incantatore non può usare su se stesso questa magia, poiché la garanzia per l'assegnazione della benevolenza è che altri riconoscano il valore del beneficiario.

La cerimonia per evocare la *benevolenza divina* dura un'ora, durante la quale l'officiante salmodia una litania in

cui viene magnificato l'oggetto della benedizione dinnanzi agli immortali sulla base delle sue imprese; se il rituale viene interrotto, l'incantesimo è sprecato e occorre attendere 24 ore per ripeterlo. Al termine della cerimonia, il beneficiario viene circondato da un'aura magica che permane per un giorno per livello dell'officiante (se più sacerdoti officiano il rituale contemporaneamente, i loro livelli si sommano per determinare la durata dell'effetto) che emula i seguenti incantesimi: *protezione dal male* (1°), *santuario* (1°), *benedizione* (2°), e *resistenza agli elementi* (2° - elemento scelto dal chierico); se il beneficiario è un oggetto, tutti gli effetti si estendono a chi lo indossa o lo impugna.

Inoltre, l'aura che circonda il beneficiario lo rende affidabile, carismatico e autorevole nei confronti dei fedeli del culto da cui ha ricevuto la *benevolenza divina*, e ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Carisma e di +4 ai tiri Reazioni quando interagisce con seguaci o sacerdoti del culto.

Infine, se il soggetto della benevolenza o il possessore della reliquia benedetta governa un dominio, l'*Indice di Consenso* del possedimento ottiene un bonus che varia in ragione della percentuale della popolazione che ha potuto vedere di persona il soggetto o la reliquia nell'arco del mese. Affinché l'effetto di consenso perduri, l'oggetto della benevolenza deve rimanere all'interno del dominio, viceversa il bonus al consenso viene annullato non appena abbandona il feudo.

Tab. 5.13a – Bonus al Consenso per Benevolenza Divina

% Popolazione	Bonus Consenso
01-50 %	+10
51-75 %	+20
76-90 %	+30
91-99 %	+40
100 %	+50

L'incantesimo inverso, *maledizione divina*, può essere scagliato solo contro qualcuno che abbia arrecato un grave danno al culto, alla divinità servita o ai suoi rappresentanti. L'atto criminale deve avere comportato terribili conseguenze agli occhi del sacerdote, anche se può non essere stato intenzionale, e il bersaglio può avere qualsiasi allineamento e qualsiasi credo morale (può anche non essere un seguace della stessa fede). La vittima deve trovarsi nel raggio d'azione e udire chiaramente la maledizione pronunciata dal sacerdote, al fine di comprendere le sue colpe e capire come rimediarsi. Il chierico deve scegliere personalmente la punizione inflitta alla vittima: l'esatta formulazione è infatti molto importante poiché deve contenere sia la natura della punizione che il rimedio per annullarla. Non vi sono limiti alla maledizione, se non il fatto che deve essere connaturata all'entità del crimine, ma può anche essere ereditaria (il classico "sarai maledetto fino alla settima generazione"). Il DM deve sempre ponderare con attenzione la maledizione invocata, e dare consigli ai giocatori affinché siano rispettati i criteri sopra esposti. La maledizione si abbatte sulla vittima subito dopo essere stata invocata, ma possono passare giorni o mesi prima che si notino gli effetti di tale sventura, in base alla sua natura.

Esempio 1: Un anatema del tipo "il tuo retaggio perirà con te" potrebbe sia impedire a qualcuno di procreare, e in tal caso i suoi effetti non sono evidenti fino a che non si tenta di mettere incinta una donna o di partorire, oppure potrebbe portare alla morte prematura di ogni figlio della vittima, senza tuttavia specificare i termini temporali delle morti.

Se la maledizione risulta equa e appropriata alla colpa non è concesso alcun TS per evitarla. In caso di dubbio o di punizione dettata dall'avversità manifesta del sacerdote, alla vittima è concesso un TS Magia per evitare la maledizione, ma riceve una penalità cumulativa in base a questi criteri:

Tab. 5.13b – Penalità al TS per Maledizione Divina

Condizione del soggetto o del crimine	Malus
Allineamento diverso ma non opposto al sacerdote	-1
Allineamento opposto o uguale al sacerdote	-2
Azione commessa per negligenza o codardia	-1
Azione commessa intenzionalmente	-2
Seguace di culto avverso o divinità nemica	-3
Tradimento/uccisione di amici o alleati	-3
Distruzione/uccisione di seguaci o beni del culto	-4

La *maledizione divina* può essere annullata solo adempiendo alle condizioni previste dalla stessa, o tramite un *desiderio* ben formulato, oppure tramite *scaccia maledizioni* o *distruzione del male* pronunciato da un sacerdote del culto che ha scagliato la maledizione, a condizione che la vittima abbia realizzato un'impresa a favore di quel culto. Infatti, anche se l'impresa non è quella richiesta dal sacerdote che ha scagliato l'anatema, l'immortale può acconsentire a rimuovere la maledizione in cambio di un servizio importante.

Esempio 2: un mercante senza scrupoli vende ai nemici dell'ordine di Chardastes l'ubicazione di un tempio in cui i sacerdoti custodiscono una reliquia e curano gli afflitti. I malvagi organizzano un attacco a sorpresa e distruggono il tempio, massacrandone gli occupanti, compresi i sei chierici che lo custodivano, e rubano la reliquia. Il patriarca di Chardastes, scoperto il tradimento, convoca il mercante e lo maledice così: "Che tu e la tua discendenza fino alla sesta generazione possiate appassire al contatto con oro e argento a causa della tua avidità, e che siate per sempre privati della carità e del sollievo portato dagli dei, come avete privato i sofferenti del sollievo donato loro dalla pietà di Chardastes. Solo quando avrete donato agli afflitti dieci volte tanto quel che avete guadagnato dal vostro tradimento, e solo dopo aver restituito ai legittimi proprietari la reliquia trafugata, potrà la vostra casa prosperare nuovamente."

La prima parte della maledizione specifica la sua natura: il guadagno di beni materiali ("oro e argento") causerà una malattia mortale ("possiate appassire") al mercante e ai suoi discendenti fino alla sesta generazione (una per ogni chierico ucciso), che non trarranno giovamento da alcun incantesimo curativo divino ("privati del sollievo portato dagli dei").

La seconda parte invece indica come annullare la maledizione prima che abbia termine naturalmente (ovvero con la settima generazione di discendenti): restituendo ai poveri o alla chiesa di Chardastes un tesoro che sia dieci volte più prezioso di quanto il mercante ha guadagnato dal suo tradimento, e riportando la reliquia rubata all'ordine di Chardastes.

CONTROLLO DEL TEMPO ATMOSFERICO

Scuola: Trasmutazione

Raggio: 3 km

Area d'effetto: raggio di 1 km

Durata: concentrazione

L'incantatore controlla le condizioni atmosferiche entro l'area d'effetto designata, che può spostare finché resta entro il suo raggio d'azione ed egli rimane concentrato. I tipi di condizione climatica evocabili sono i seguenti:

Bel tempo: annulla qualsiasi condizione avversa (pioggia, neve, nebbia, ecc.), ma non gli effetti sul terreno (es. fango).

Caldo afoso: asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, fango), ma dimezza la velocità di movimento e sottopone le creature viventi alla possibilità di insolazione (v. abilità generale *Resistere al caldo* per gli effetti).

Nebbia: visibilità ridotta a 50 metri per semplice foschia, e a 10 metri per nebbia fitta, con velocità ridotta in base al raggio visivo posseduto. Chi è circondato dalla nebbia non riesce a orientarsi e può perdersi.

Neve: visibilità ridotta a 12 metri (o meno se di notte) e velocità di movimento dimezzata, la superficie di fiumi e ruscelli si ricopre di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno è coperto di fango e si continua ad applicare la penalità al movimento finché il terreno non si asciuga.

Pioggia: penalità di -2 ai TxC di armi da tiro o scagliate; dopo 3 turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la velocità di movimento.

Tempesta: scatena una tempesta con venti superiori a 90 km/h e pioggia battente che impedisce di viaggiare e usare armi a distanza, necessaria una prova di Destrezza ogni round per restare in equilibrio e -8 a prove *Percezione*. Ogni minuto con una prova di Saggiezza o *Concentrazione* può scagliare un fulmine contro una creatura o una struttura visibile all'aperto entro l'area d'effetto, causando 6d6 danni dimezzabili con un favorevole TS Riflessi (o TS Fulmine per strutture ed oggetti).

Tornado: crea una tromba d'aria sotto il suo controllo che attacca e si sposta come un elementale con 16 DV; in mare si forma una tromba marina.

Vento intenso: venti con forza tra 60 e 79 km/h, impossibile usare proiettili o armi da lancio e volare, velocità di movimento dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela; nei deserti crea tempeste di sabbia che riducono il movimento a un terzo e la visibilità a 3 metri.

DESIDERIO

Raggio: speciale

Area d'effetto: speciale

Durata: speciale

Questo incantesimo può essere usato solo da un incantatore divino di 35° livello con almeno 18 punti in Saggiezza, ed è il potere più grande a cui possa aspirare. Grazie al *desiderio* è possibile emulare qualsiasi incantesimo esistente e far avverare i propri sogni, tuttavia il limite di desideri pronunciabili quotidianamente è pari al bonus di Saggiezza del sacerdote. Inoltre ci sono altre limitazioni da tenere presenti per giudicare l'ammissibilità di un desiderio, onde evitare squilibri che danneggino la campagna, e si può associare un *desiderio* solo ad un oggetto ad uso singolo.

Pronunciare il desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il *desiderio* espresso dal PG. La formulazione del *desiderio* è molto importante, poiché l'effetto che si verifica potrebbe non essere stato previsto dalle intenzioni del giocatore. Il DM dovrebbe mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un *desiderio*. Se espresso con buone intenzioni, anche un *desiderio* formulato male dovrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se la richiesta tradisce avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni letterali che riservino un deterrente per il personaggio. Seguono alcuni esempi di desideri insensati e realizzazioni efficaci:

- "Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del PG della pianta del dungeon per un solo secondo;
- "Desidero un milione di monete d'oro" potrebbe essere esaudito facendo cadere le monete ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo;
- "Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti" è una richiesta ben formulata, ma che manca di equilibrio. Questo *desiderio* potrebbe far crescere una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio sul suo busto, dando così al personaggio un aspetto orribile e facilmente riconoscibile.

Inoltre, una divinità non acconsentirà mai ad elargire tanto potere solo per esaudire i capricci di un mortale. In questi casi, il DM deve sempre giudicare se il *desiderio* sia effettivo.

vamente utile alla causa dell'immortale, se il sacerdote che lo richiede sia stato devoto alla sua divinità, e se la richiesta sia coerente con gli scopi del culto prima di concederlo. La lista degli effetti possibili di un *desiderio* è la seguente, e alcuni richiedono un sacrificio in termini di energie risucchiate (perdita di PE permanenti) a chi formula il *desiderio*:

- può replicare o annullare qualsiasi effetto magico o incantesimo, salvo quelli in cui viene specificamente sottolineato che sono irreversibili e inalterabili persino dai desideri. La vittima non può opporsi se l'effetto non la danneggia o la mette in pericolo, viceversa è concesso un appropriato TS con penalità di -2 in aggiunta a qualsiasi modificatore standard;
- se usato per provocare la morte immediata di una creatura che il soggetto ha visto di persona e che si trova nello stesso piano, la vittima deve effettuare un TS Magia a -6 e in caso di successo perde metà dei suoi PF temporanei, mentre l'incantatore deve effettuare un favorevole TS Magia a -3 per non subire gli stessi danni;
- se usato per distruggere un oggetto, gli effetti sono i medesimi dell'incantesimo *disintegrazione* (6°) o *crystallizzare* (9°) in base all'intento del soggetto;
- può variare temporaneamente (6 turni) il punteggio di una caratteristica (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma) da 3 a 18;
- può usare per un'ora qualsiasi oggetto per cui il soggetto non abbia alcun addestramento, incluse armi o oggetti magici il cui uso sia ristretto ad altre classi;
- può creare metalli e minerali preziosi e qualsiasi oggetto comune per un valore massimo di 50.000 m.o., ma l'incantatore perde in maniera permanente un ammontare di PE pari al valore del tesoro ottenuto.
- può acquisire qualsiasi oggetto magico di cui sia a conoscenza ad esclusione di artefatti immortali, ma dopo 6 turni questo ritorna magicamente al suo possessore (costo 10.000 PE);
- può concedere in maniera permanente un potere sovranaturale considerato accettabile dal DM (costo variabile da 10.000 a 30.000 PE in base al potere);
- può incrementare di 1 punto permanente ciascuna caratteristica. Il procedimento richiede il sacrificio di 20.000 PE e l'incantatore deve recitare la formula del desiderio una volta al giorno per una settimana;
- può far guadagnare 1 DV addizionale di PF rispetto al limite massimo a qualsiasi essere, senza variare nessun altro valore (costo 10.000 PE);
- può essere usato per raggiungere il massimo dei Punti Ferita possibili per un individuo, tenendo conto della sua razza, livello di classe e del punteggio di Costituzione in quel momento (costo 20.000 PE);
- può cambiare la razza di un personaggio consenziente in modo permanente, mantenendo invariati i PE, le caratteristiche e l'età e le capacità di classe originali (se la nuova forma lo consente), e guadagnando le abilità fisiche, sovranaturali e magiche della nuova razza (costo 10.000 PE);
- può alterare i risultati di un evento avvenuto entro le 24 ore precedenti una sola volta (costo 40.000 PE); la modifica è soggetta alle limitazioni imposte dal DM, tanto maggiori quanto più esteso è l'evento in questione (ad esempio, se l'armata del chierico ha perso una battaglia, un *desiderio* non può ribaltare la situazione, ma può ridurre al minimo le perdite).

È infine possibile associare un *desiderio* solo ad un oggetto ad uso singolo, ma il costo di creazione è sempre di 50.000 m.o. (v. Capitolo 7), anche se questo permette a chi lo usa di evitare la perdita di Punti Esperienza permanenti.

ECLISSI

Divinità: Nyx

Sostituisce: *Terremoto*

Raggio: 0

Area d'effetto: semisfera di raggio 1,5 km per livello

Durata: 12 turni

Questo rituale può essere compiuto solo all'aperto durante il giorno e dopo un'ora di litania (durante la quale il sacerdote non deve essere interrotto pena l'annullamento dell'incantesimo) dà inizio ad un fenomeno analogo ad un'eclissi totale di sole che coinvolge un'area circolare di raggio 1,5 km per livello centrata sulla posizione del chierico. L'*eclissi* viene generata interponendo una grande sfera di buio magico tra il sole ed il pianeta interessato (solitamente a poche migliaia di chilometri), e questa è la ragione per cui la totalità dell'eclissi coinvolge un'area ristretta e l'estensione della penombra è ridotta rispetto ad un fenomeno naturale identico. Tuttavia, data la sua estensione, l'incantesimo può essere annullato solo con un *desiderio*. Il sole viene oscurato progressivamente: l'oscurità totale (che riduce la visibilità effettiva come al crepuscolo) giunge dopo mezz'ora, e la totalità effettiva del fenomeno dura un'ora (6 turni), dopodiché sono necessari altri 3 turni per tornare alla normalità. Oltre agli effetti ovvi (principalmente quello di terrorizzare la popolazione), l'*eclissi* ha degli effetti magici aggiuntivi: nel corso dell'ora di oscurità totale, l'ambiente è considerato notturno, e le creature delle tenebre possono uscire allo scoperto senza alcun pericolo, mentre tutti i non-morti ed i chierici di Nyx nell'area d'effetto ottengono un bonus di +3 a TxC, danni, CA e TS, e i non-morti non possono essere scacciati.

Quest'effetto non può essere associato ad un oggetto.

ENERGIA PURIFICATRICE

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 1 metro ogni 2 livelli

Durata: speciale

Il corpo dell'incantatore sprigiona una carica di energia che annulla tutte le magie di 4° livello o inferiori esistenti nell'area d'effetto indipendentemente dal livello del loro creatore, mentre per effetti di livello 5° o maggiore creati da esseri di livello superiore la probabilità che la magia non venga annullata è pari a 5% per differenza di livello; gli incantesimi attivi sull'incantatore invece non vengono dissolti.

Inoltre, non-morti ed esseri extraplanari presenti nell'area d'effetto dell'energia devono effettuare un TS Magia: chi fallisce è costretto ad allontanarsi dalla zona e non può rientrarvi per le seguenti 24 ore, mentre chi riesce può rimanervi ma subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per 24 ore.

ESPLOSIONE SOLARE

Raggio: 72 metri

Area d'effetto: sfera di raggio 9 metri

Durata: istantanea

Crea un'esplosione di luce solare che causa a tutte le creature nell'area d'effetto 1d6 danni per livello (max 20d6) e cecità perenne a causa dell'intenso irraggiamento di energia spirituale e termica, ma con un favorevole TS Corpo a -2 è possibile dimezzare i danni ed evitare la cecità. A creature non-morte l'*esplosione solare* infligge 20d6+20 danni e il TS per evitare la cecità e dimezzare le ferite subisce una penalità di -4; inoltre, tutte creature non-morte specificamente vulnerabili alla luce solare (come i vampiri) vengono polverizzate se il loro TS fallisce.

EVOCAZIONE *

Raggio: 18 metri
 Area d'effetto: creature extraplanari
 Durata: speciale

Evoca una creatura extraplanare (originaria di un piano diverso da quello in cui si trova il soggetto) nota al sacerdote. La creatura compare con equipaggiamento e poteri standard e senza livelli di classe (es. non è possibile evocare un efreeti mago di 9°) e l'incantatore non può usare nuovamente questo incantesimo per avere più di un alleato planare per volta, ma solo per mantenere il controllo dell'essere ed estendere la durata dell'evocazione, pari a 24 ore. L'evocatore sottomette automaticamente ogni creatura che abbia il suo stesso Allineamento e Morale ed essa deve ubbidire ad ogni suo ordine. Se la creatura ha un allineamento morale diverso, per sottometterla l'evocatore deve vincere una Prova di Volontà: si tira 1d12 e si sommano i modificatori di Intelligenza, Saggiezza e Carisma, e vince chi ottiene il risultato più alto; la creatura ottiene un bonus di +2 alla prova per ogni "passo di distanza" sull'asse dell'Allineamento e della Morale rispetto al chierico (v. tabella degli allineamenti schematizzata a lato).

Esempio: un chierico CB evoca un essere LM, l'evocato ottiene +8 alla prova di Volontà perché è l'esatto opposto e dista 4 passi (NB, LB, LN e LM). Se il chierico CB evoca un essere NB, questi ha solo +2 alla PdV, mentre se l'evocato fosse NM avrebbe +6.

LB	NB	CB
LN	N	CN
LM	NM	CM

Una creatura sottomessa è costretta ad ubbidire a uno specifico compito assegnatole dall'evocatore al meglio delle sue capacità (es. assicurare o proteggere un individuo, sorvegliare un luogo, riportargli qualcosa o qualcuno) fino al compimento dell'incarico o alla sua morte, o fino a quando l'incantesimo non termina o è dissolto (evento che fa tornare l'essere al suo mondo di origine). La creatura può allontanarsi per eseguire gli ordini, ma non può usare poteri innati per evocare altri esseri, e se dispone di poteri clericali può rifiutarsi di usarli a beneficio di soggetti con allineamento o fede in contrasto con la propria. Se l'essere evocato vince la Prova di Volontà è libero dal controllo e si comporterà in base alla sua indole (di solito attaccando l'evocatore), ma al termine dell'incantesimo tornerà automaticamente nel proprio mondo, anche se può essere rimandato indietro prima uccidendolo o usando *bandire*, *esilio* o *distruzione del male*, mentre ogni tentativo di dissolvere l'effetto è inutile in questo caso.

Gli alleati planari selezionabili sono solo quelli elencati nell'Appendice D, sono divisi in tre ranghi in base alla loro potenza (Inferiore, Avanzato e Superiore) e il chierico è limitato a evocare solo quelli di cui ha conoscenza approfondita. Ogni evocatore conosce gli esseri evidenziati in giallo grazie ai suoi studi (necessari 7 gradi in *Religione*), mentre gli altri sono noti solo con un certo numero di gradi basato sul rango di appartenenza (3 per Inferiore, 5 per Avanzato, 7 per Superiore) nell'abilità *Conoscenze Planari* o in *Conoscenze Occulte* appropriate alla creatura (CO: Ancestrali, CO: Celestiali, CO: Elementali, CO: Esterni e CO: Immondi). Se l'incantatore non possiede l'abilità adeguata, può ottenere le informazioni da esperti in materia dietro compenso (200 m.o. per esseri di rango Inferiore, 400 per quelli Avanzati, 600 per quelli Superiori), ma dovrà attendere da 2 a 4 settimane prima di ottenere le conoscenze utili all'evocazione.

L'incantesimo inverso, *esilio*, rimanda fino a un totale di DV di creature pari al doppio del livello del chierico nel loro mondo d'origine. Esseri con DV inferiori a metà del livello del sacerdote non ottengono alcun TS per resistere all'effetto e sono i primi ad essere influenzati, mentre quelli dotati di DV/Livelli superiori possono opporsi con un favorevole TS Magia con penalità pari alla somma dei modificatori di Carisma e Saggiezza del sacerdote. Gli esseri banditi spariscono

immediatamente e non possono far ritorno in quel piano finché il chierico che li ha esiliati è in vita; ogni tentativo di evocarli o di entrare nel piano da cui sono state banditi è destinato a fallire, e per questo spesso le creature più potenti mandano degli sgherri ad uccidere chi le ha esiliate.

Nessuno di questi effetti può essere reso permanente.

FORMA SPIRITICA

Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 6 turni

Lo sciamano può assumere la forma di qualsiasi essere della categoria Spirito a lui noto con DV totali uguali o inferiori al suo livello (ogni asterisco conta come 1 DV aggiuntivo). Lo sciamano ottiene la CA, le capacità sensoriali e di movimento, le forme di attacco, le difese speciali e i poteri sovranaturali della creatura, ma mantiene il THACO/BAB, i propri TS e le caratteristiche mentali (Int, Sag e Car), mentre usa quelle fisiche migliori tra i due (For, Des e Cos). Egli non ottiene le capacità magiche dello spirito, ma può usare i suoi incantesimi e oggetti se in forma umanoide, e concentrandosi può tornare in forma normale e riprendere la forma dello spirito scelto una volta al round fino al termine dell'incantesimo.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FORTUNA

Raggio: 0
 Area d'effetto: solo l'incantatore
 Durata: 6 turni

Il giocatore ottiene la capacità di modificare come preferisce un proprio tiro di dado organico (un Tiro per Colpire, una prova di abilità, un tiro i danni o per guarire, un Tiro Salvezza, ecc.), ovvero l'insieme dei dadi associati ad un determinato tiro, anche dopo aver visto il risultato. Questo incantesimo non consente di modificare i tiri degli altri personaggi o delle creature gestite dal DM, né tiri che siano la conseguenza di un'azione di lungo periodo (es. una ricerca magica), ma solo per azioni di breve durata; l'effetto termina dopo il primo tiro di dado modificato, o al massimo dopo un'ora.

Esempio: un chierico che infligge 2d8 con la spada può usare la *fortuna* per ottenere un doppio 8, cioè il massimo danno possibile; se usasse anche un *incantesimo del colpire*, il d6 cumulativo non verrebbe modificato, poiché si tratta di un tiro distinto. Allo stesso modo il chierico può creare una barriera di spade e usare la *fortuna* per causare 60 danni (ovvero ottenere sei volte 10 con i 6d10 della *barriera*).

Quest'effetto non può essere reso permanente.

FURIA MARINA *

Divinità: Ahmanni, Calitha, Crakkak, Crestaguzza, Gorrziok, Hymir, Kallala, Malafor, Minroth, Polunius, Protius, Saasskas, Saturnius, Sinbad, Slizzark
 Sostituisce: *Terremoto*
 Raggio: 72 metri
 Area d'effetto: cubo di lato 12 metri +3 mt per livello
 Durata: 1 turno

Crea un maremoto con correnti subacquee dotate di una forza devastante. Tutte le costruzioni e le imbarcazioni nell'area d'effetto perdono 1 Punto Strutturale al minuto, e chiunque sia a bordo di una barca deve effettuare un favorevole TS Riflessi ogni minuto per non cadere in mare. Le creature che si trovano in acqua vengono spostate 1d20+20 metri in una direzione casuale ogni round e a causa della pressione e degli urti ogni round in cui rimangono nell'area del maremoto subiscono 4d10 danni, dimezzabili con favorevole TS Corpo. Le imbarcazioni che vogliono allontanarsi hanno una probabilità del 50% di uscire dall'area del maremoto ogni minuto in cui la ciurma manovra unita per dirigere la nave.

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 7° LIVELLO

L'incantesimo inverso, *calma piatta*, annulla qualsiasi tipo di moto ondoso nell'area per la durata dell'incantesimo (compresi gli effetti di una *furia marina*), riparando chiunque dagli effetti deleteri di maremoti e forti correnti sottomarine.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

INTERDIZIONE DELLA TOMBA

Divinità: Chardastes, Ixion, Maat, Pflaar

Sostituisce: *Terremoto*

Raggio: tocco

Area d'effetto: spigolo 6 metri per livello

Durata: permanente

Protegge una tomba con appositi guardiani immortali e con una maledizione che colpirà chiunque la violi. La cerimonia ha un costo di 50 m.o. per metro cubo (se più sacerdoti collaborano nel rituale è possibile estendere l'area d'effetto), impiega un giorno intero e prevede che il sacerdote tracciando su pareti, porte, soffitti e pavimenti i sigilli che attivano la maledizione, e che seppellisca nella tomba cadaveri o statue preparate con *aura sacra*, che diverranno i guardiani eterni del sepolcro. L'*interdizione della tomba* permane finché non è rimossa con un *desiderio* o la tomba viene distrutta.

Nel corso del rituale il chierico definisce le condizioni che faranno scattare la maledizione, che possono essere semplici (es. qualunque creatura che entri in questa tomba) o complesse (es. qualunque mortale che disturbi le spoglie del re, rimuova il suo tesoro o distrugga il suo corredo funebre o il suo sarcofago). L'effetto della maledizione corrisponderà alla formulazione data dal sacerdote (entro i limiti posti dal DM), e se esistono passaggi vaghi o poco chiari, questi riceveranno l'interpretazione meno favorevole per il trasgressore. Non ci sono limiti alla maledizione tranne il fatto che deve gravare solo sui trasgressori e non c'è possibilità di evitarne gli effetti, ma possono passare ore, giorni o settimane prima che si notino, in base alla sua natura. Solo un *desiderio* può rimuovere questa maledizione, oppure un incantesimo di *distruzione del male* pronunciato da un chierico di almeno 20° livello, dopo che il trasgressore abbia fatto ammenda per le sue colpe (di solito restituendo il tesoro rubato).

L'incantesimo inoltre anima i morti lasciati nella tomba come mummie guardiane, mentre le statue consacrate diventano statue animate in base al materiale di cui sono composte (pietra, terracotta, legno, ecc.). Il guardiano si anima quando la stanza in cui riposa viene violata e attacca gli intrusi fino a che non escono fuori dalla sua area (una stanza o un corridoio). Eventuali costrutti magici messi a sorvegliare la tomba ricevono un potenziamento da questo incantesimo che concede loro un bonus di +2 al TxC, ai danni e ai TS.

IRA DIVINA

Raggio: 72 m

Area d'effetto: sfera di raggio 18 metri

Durata: istantanea

Invoca la furia della divinità contro una grave minaccia per i suoi fedeli o un nemico giurato del culto. L'uso di questo potente incantesimo è concesso dagli immortali solo in situazioni di importanza vitale, e in ogni caso mai più di una volta al mese. Se l'*ira divina* viene invocata per scopi personali (ovvero non motivati da una causa che coinvolga la sicurezza o il trionfo di una moltitudine di fedeli o della divinità), gli immortali non concederanno il potere e al contrario invieranno sullo stolto sacerdote una maledizione (effetti a discrezione del DM) per evitare che persista nei suoi errori.

L'*ira divina* può avere svariate manifestazioni in base all'occorrenza e al temperamento della divinità che la scaglia (ad esempio un'eruzione vulcanica, una tempesta di fulmini, una pioggia di rocce, un mare di fuoco, ecc.), ma infligge sempre 20d6 danni esclusivamente ai nemici del culto scelti

dal chierico nell'area d'effetto, che possono dimezzare le ferite con un favorevole TS Riflessi, mentre lascia miracolosamente illesi tutti gli altri esseri.

L'effetto non può essere associato ad alcun oggetto.

LEGAME VITALE

Raggio: tocco

Area d'effetto: una pianta

Durata: permanente

Lega permanentemente l'anima dell'incantatore ad una specifica pianta, solitamente scelta per la sua longevità in un ambiente riparato; non è possibile usare questa magia per vincolare l'anima a più di una pianta, né è possibile cambiarla, a meno che non venga distrutta. L'incantesimo può essere usato solo da un druido di almeno 21° livello, che deve rimanere in meditazione vicino alla pianta per almeno un mese, e il rituale deve essere celebrato solo durante la notte di un solstizio o di un equinozio. La cerimonia dura tutta la notte e si conclude all'alba, quando l'essenza vitale del druido viene trasferita permanentemente nella pianta consacrata. Fino a quando la pianta rimane in vita, il druido invecchia di 1 anno ogni 10 trascorsi, e se viene ucciso, la sua anima si fonde con la pianta, e può tornare in vita in maniera autonoma se il suo cadavere viene portato entro 3 metri dalla pianta (come se avesse beneficiato di una *resurrezione integrale*). Se entro un anno dalla sua morte il druido non venisse resuscitato, egli ha la facoltà di tornare in vita in uno dei modi seguenti, in base al tipo di pianta a cui è legato (in qualsiasi forma egli mantiene tutte le sue memorie):

- **Albero:** diventa un Treant Druido, mantenendo i poteri druidici e acquisendo le capacità dei treant;
- **Fungo:** diventa un Fungoide Druido, mantenendo i poteri druidici e ottenendo le capacità dei fungoidi;
- **Altra pianta:** diventa uno Spirito della Natura o un'Amadriade (se femmina) e rimane ancorato al luogo in cui si trova la pianta.

Lo svantaggio del *legame vitale* è che qualsiasi danno soffra la pianta si ripercuote anche sull'incantatore (ad esempio, se un boscaiolo tagliare l'albero sacro del druido, ogni danno inflitto causerà immediatamente una ferita di eguale entità sul corpo del druido). Se la pianta non muore ma subisce abbastanza danni da uccidere il druido, il personaggio deve effettuare un favorevole TS Corpo per evitare di morire, e se riesce cade a terra svenuto per 1d6 round, trascorsi i quali si risveglia con 1 PF. Qualsiasi danno arrecato al druido però non viene inflitto alla pianta, e il vincolo può essere dissolto solo tramite un *desiderio* o usando una *distruzione del magico* sulla pianta consacrata.

METAMORFOSI ARBOREA

Raggio: 3 metri per livello

Area d'effetto: cerchio di raggio 6 metri

Durata: permanente

Trasforma in alberi le creature viventi scelte dal druido nell'area d'effetto, ancorandole al terreno con solide radici; ogni vittima può evitare la trasformazione con un favorevole TS Corpo a -2. Le vittime che falliscono il TS diventano istantaneamente e permanentemente degli alberi del tipo più comune presente nella regione in cui si trovano (insieme con il loro equipaggiamento), e continuano a vivere come fossero normali alberi. Se l'albero viene tagliato o danneggiato la vittima soffre, ma non muore finché l'albero non viene abbattuto completamente, e solo a quel punto l'individuo ritorna in forma normale, anche se decapitato. Se viene usato un incantesimo di parlare con le piante, sarà possibile conversare con la vittima che risponde in base alle sue memorie e capacità relative alla vita arborea e a quella precedente. Le vittime possono tornare alla forma originale solo tramite una *tra-*

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 7° LIVELLO

sformazione forzata (5°) o una *distruzione del magico* (9°), oppure se si verifica una circostanza ben specifica imposta dal druido nel momento in cui evoca l'incantesimo.

METAMORFOSI DEMONIACA

Divinità: tutte quelle entropiche

Sostituisce: *Soffio vitale**

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Trasforma l'incantatore in un Demone Urlante (Vrock), ovvero un umanoide antropomorfo con testa e ali corvine, lunghe zampe da cicogna e un paio di braccia nerborute con artigli affilatissimi. L'incantatore mantiene il proprio THACO, i TS, le abilità mentali e la capacità di usare incantesimi divini, mentre la CA diventa -5 (VA 2 punti) e guadagna le capacità fisiche di un demone urlante (Forza e Destrezza 20, Costituzione 14), che aumentano la sua resistenza fisica (PF) e le sue capacità combattive (TxC e danni). Può inoltre volare a 108/36 metri al round, entro 36 metri individua il magico e il male a piacere, vede l'invisibile e ha infravisione, e può effettuare cinque attacchi naturali al round: 2 artigli (1d6+5), 2 zampe (1d8+5) e 1 morso (2d4+5); i danni indicati comprendono già il bonus di Forza relativo. In forma demoniaca il chierico rigenera 1 PF al round, è immune a fulmini, veleni e malattie, dimezza automaticamente i danni causati da effetti magici o soprannaturali prodotti da esseri mortali (chiunque possa morire di vecchiaia), potendo ridurre a ¼ con appropriato TS (se concesso) e oltre a poter essere ferito solo da armi magiche riceve danno minimo da qualsiasi attacco fisico portato dai mortali o da armi forgiate dai mortali (1 punto per ogni dado tirato, aggiungendo eventuali bonus). Inoltre, egli può entrare e uscire dal piano Etereo e Astrale una volta finché dura l'incantesimo, e una volta al round come azione gratuita può circondarsi di una barriera anti-magia al 50%. Finché rimane in questa forma il sacerdote è vulnerabile all'acqua santa (1d4 danni per fiala) e ad effetti che agiscano in modo particolare contro i demoni.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

MOLTEPLICITÀ NECROMANTICA

Divinità: Demogorgone, Marwdyn, Nyx, Orcus, Thanatos

Sostituisce: *Proibizione*

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 DV di non-morti per livello

Durata: 1 turno per livello

Permette all'incantatore di suddividere il proprio spirito in più parti controllando contemporaneamente diversi non-morti. Il negromante seleziona bersagli non-morti con cui vuole fondersi, e le creature possono opporsi con un favorevole TS Magia solo se hanno almeno 10 DV, viceversa l'effetto è automatico: l'incantatore trasferisce una parte del suo spirito in ogni bersaglio, e può controllarli tutti contemporaneamente come se fossero il suo stesso corpo fino a quando restano nello stesso piano del chierico (indipendentemente dalla distanza). Il sacerdote può attaccare con ognuno dei non-morti posseduti sfruttandone i sensi, gli attacchi naturali, le capacità fisiche e i poteri soprannaturali, anche se mantiene il proprio THACO e usa le sue facoltà mentali (Intelligenza, Sagezza e Carisma) per ogni essere controllato, e può evocare solo i propri incantesimi clericali una volta al round da qualsiasi dei corpi posseduti. Ogni volta che uno dei non-morti controllati viene distrutto, il negromante deve effettuare un TS Magia o restare stordito per 1 round. L'effetto cessa se tutti i corpi posseduti sono distrutti, o se il chierico lo annulla prima del tempo. Un tentativo efficace di dissolvere la magia su uno dei corpi rimuove il collegamento con quel non-morto, mentre se usato sul chierico può annullare la *mol-*

teplicità necromantica. Se il corpo originale del chierico viene distrutto, l'incantesimo gli consente di restare in vita finché continua ad occupare il corpo di almeno un non-morto.

Questo effetto non può essere reso permanente.

MORSA VEGETALE

Raggio: 45 metri

Area d'effetto: varie piante

Durata: 1 round per livello

Anima fino a 3 piante di grandi dimensioni (come alberi), o 6 piante di dimensioni medie (come arbusti e rampicanti), o 12 di dimensioni piccole (come canne o liane), o 24 di dimensioni minute o inferiori (come cespugli e fiori), che si sradicano da terra e si avventano sui bersagli designati dal druido, spostandosi alla velocità di 12 metri al round. Ogni pianta può colpire un bersaglio di pari taglia o creature di taglie diverse in base a questa equivalenza: 1 Grande = 2 Medie = 4 Piccole = 8 Minute o Minuscole. Le piante animate colpiscono e intralciano i bersagli scelti dall'incantatore, imponendo loro una penalità di -3 ai TxC e ai danni. Inoltre le vittime devono effettuare un TS Riflessi ogni round: se falliscono subiscono 4d4 danni non dimezzabili e non riescono a concentrarsi per usare la magia, viceversa subiscono 2d4 danni e possono evocare incantesimi con una favorevole prova di *Concentrazione*; le piante feriscono anche esseri immuni ad armi magiche o normali, ma non esseri incorporei. Al termine dell'effetto tutte le piante animate si accasciano a terra morte, per questo il druido usa l'incantesimo con particolare parsimonia e solo in situazioni di estrema necessità.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

MORTE STRISCIANTE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: insetti in volume di 108 metri cubi

Durata: 1 round per livello

Crea uno sciame magico di 1.000 insetti striscianti, saltellanti e volanti, che riempiono un volume di 108 m³, le cui esatte dimensioni sono decise dall'incantatore (ad esempio 6x6x3 mt, o 9x6x2 mt, ecc.). Lo sciame rimane entro 36 metri dall'evocatore, che può muoverlo alla velocità di 18 metri al round concentrandosi, viceversa resta fisso nel luogo in cui si trova e svanisce al termine della magia o se viene distrutto. Lo sciame causa a ciascuna creatura al suo interno (viventi, non-morti, costrutti e incorporei) 1 danno ogni 10 insetti presenti, per un totale di 100 danni al round. Attacchi con armi artificiali o naturali non intaccano la compattezza dello sciame, mentre incantesimi ad area uccidono 5 insetti per punto di danno, riducendo in proporzione i danni inflitti dallo sciame (ad esempio, una *palla di fuoco* da 80 PF uccide automaticamente 400 insetti), e incantesimi che dissolvono la magia distruggono 500 insetti con ogni applicazione favorevole. Lo sciame è considerato una creatura con DV pari al livello del druido nei confronti di incantesimi come *protezione dal male* o *cerchio mistico*, e viene bloccato da *barriera naturale* (4°), da zone di anti-magia o da barriere fisiche (come *campo di forza*, *muro di ghiaccio* o *muro prismatico*).

Questo effetto non può essere reso permanente.

OCCHI DEL BEHOLDER

Divinità: Arik

Sostituisce: *Proibizione*

Raggio: 0

Area d'effetto: vario

Durata: 1 round per livello

Come azione d'attacco l'incantatore produce dagli occhi uno dei seguenti effetti magici (al massimo un incantesimo al round fino al termine dell'effetto, e non è obbligato a farlo ogni round), che può colpire solo bersagli visibili:

- *Carne in pietra* (36 mt, 1 essere, TS Corpo -3);
- *Charme mostri* (36 mt, DV totali: 3d6, TS Mente -2);
- *Disintegrazione* (18 mt, 1 essere, TS Corpo -2);
- *Dominare persone* (36 mt, 1 essere, TS Mente -3);
- *Infliggi ferite gravi* (18 mt, 1 essere, 2d6+2 o 30% PF);
- *Lentezza* (72 mt, fino a 4 esseri, TS Corpo);
- *Morte* (72 mt, 1 essere, TS Magia -3);
- *Sonno* (72 mt, DV tot.: 2d8+liv, TS Mente con 5+DV);
- *Telecinesi* (36 mt, 1 bersaglio 2.500 mon, TS Magia -2);
- *Terrorizzare* (cono lungo 18 e largo 1/3, TS Mente -2);
- *Raggio anti-magia*: cilindro lungo 18 mt e largo 1,5 mt, annulla tutti gli effetti magici e soprannaturali nell'area, inclusi i bonus permanenti di armi, armature e oggetti di protezione. Il raggio non ha alcun potere contro un'area di anti-magia o di riflessione della magia: i due effetti si ignorano. Ogni round il chierico può orientare il raggio, rimanendo fisso su un punto o seguendo un dato bersaglio nei suoi movimenti. Finché l'anti-magia è attiva il sacerdote non può usare altri incantesimi, ma può disattivare il raggio come azione gratuita, anche se per riattivarlo deve concentrarsi.

Questo effetto non può essere reso permanente.

OSCURA STRETTA DI THANATOS

Divinità: Thanatos
 Sostituisce: *Benevolenza divina**
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una creatura
 Durata: speciale

Con un attacco di contatto trasporta la vittima nel piano esterno dove dimora Thanatos, un luogo oscuro e maleodorante in cui si accalcano gli spiriti delle vittime uccise dai seguaci di Thanatos e dove sarà torturata dai suoi demoni. La vittima deve effettuare un TS Magia a -2: se riesce, si materializza nell'inferno di Thanatos e viene aggredita dalle anime dannate e dagli spiriti maligni, che causano 1 danno per livello del chierico, poi ritorna nel luogo d'origine nel round successivo (se è ancora viva), ma a causa dell'esperienza allucinante la vittima è stordita e terrorizzata per 1d4 round, e fuggirà in preda al panico finché la paura non passa; chi è protetto magicamente contro effetti di paura ignora il terrore ma non lo stordimento. Se il TS fallisce, il margine d'errore rispetto al tiro richiesto indica quanto tempo la vittima ha a disposizione prima di piombare nell'inferno di Thanatos:

- TS fallito di 1-4 punti: scompare 1 minuto dopo il tocco
- TS fallito di 5+ punti: scompare all'istante

Una vittima che fallisca il TS assume la forma di uno spirito non appena entra nell'inferno di Thanatos e il suo corpo è perso per sempre, senza più poter essere riportato in vita se non tramite un *desiderio*; egli verrà tormentato da miriadi di artigli, zanne e falci che saettano nell'oscurità, dilaniando i corpi apparentemente privi di sostanza (ma che soffrono tremendamente) delle anime qui imprigionate. Tuttavia, se prima di scomparire la vittima esprime un *desiderio* che lo liberi da questa condanna, potrà evitare di perdersi nell'inferno di Thanatos. Entrare in un'area impervia alla magia o al trasporto dimensionale (come *baluardo* o *sfera di protezione dalla magia*) oppure beneficiare di un incantesimo che impedisca al soggetto di lasciare il piano in cui si trova (ad esempio *ancora dimensionale*) impedisce al personaggio di scomparire; tuttavia, visto che gli effetti di questa condanna sono perenni, nel momento in cui metterà piede fuori dalla zona protetta o l'effetto della protezione magica cesserà, il personaggio verrà comunque risucchiato nell'inferno di Thanatos.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PAROLA SACRA

Raggio: 0
 Area d'effetto: area di raggio 12 metri
 Durata: speciale

Invoca una parola divina per colpire tutti i nemici nell'area d'effetto (non attraversa soffitti, pavimenti e muri). Creature fedeli alla stessa divinità, chiesa o culto del sacerdote sono immuni alla *parola sacra*, mentre tutte le altre che odono la parola subiscono effetti diversi asseconda della differenza tra il livello del chierico e quello della vittima.

Tab. 5.14 – Effetti per differenza col livello del chierico

Differenza	TS Fallito	TS Riuscito
15+ liv./DV	Morte	Paralisi 1 minuto + 1 danno x liv. chierico
10-14 liv./DV	Paralisi 1 turno	Paralisi 1d6 round
6-9 liv./DV	Cecità e sordità 1 turno	Cecità e sordità 1d6 round
0-5 liv./DV	Stordimento 1d4 round	Ritardo 1d4 round
Liv. superiore	Debolezza 2d4 round (-4 CA, TS, TxC, danni)	Debolezza 1d4 round e penalità dimezzata

Vittime con DV o Livelli pari almeno a metà del livello del chierico possono fare un TS Magia a -3 per derubricare l'effetto (v. tab. 5.14) e tutti sono dissolvibili magicamente, ad eccezione della morte. La *parola sacra* non può oltrepassare una barriera di anti-magia, un *muro prismatico*, un *campo di forza*, né una zona di *silenzio* magico. L'incantesimo influenza anche costrutti, non-morti e melme, e gli extraplanari uccisi tornano al piano di origine e sono banditi per 24 ore.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

PIETRA DEL SOLE

Divinità: Ixion, Rathanos
 Sostituisce: *Fortuna*
 Raggio: tocco
 Area d'effetto: una pietra da 2 kg (40 monete)
 Durata: speciale

Trasforma una pietra in un ricettacolo dell'energia solare. La pietra può contenere 1d6 danni per livello (max 20d6) e si carica di 1 dado per ogni ora in cui rimane esposta al sole. Una volta carica emana luce solare che illumina ed irradia una temperatura costante di 25°C in un'area di raggio 1 metro per livello, finché il suo potere non viene scaricato ponendo fine all'effetto. Chiunque la prenda in mano e invochi il nome della divinità che l'ha creata può scaricare l'energia accumulata contro un bersaglio ogni tre livelli scelto entro l'area illuminata: le vittime sono ustionate e subiscono ferite pari ai dadi di danno accumulati dalla pietra, dimezzabili con appropriato TS (Corpo per creature, Fuoco per oggetti).

PROIBIZIONE

Raggio: 36 metri
 Area d'effetto: volume di 108 m³ per livello
 Durata: permanente

Inibisce l'ingresso o l'uscita da un'area coperta (es. interno di un edificio, una grotta o un sotterraneo). Il rituale dura 3 ore e ricopre la zona designata con rune argentee invisibili che influenzano esseri con DV o livello massimo pari al livello del sacerdote che invoca la *proibizione*; è possibile per altri sacerdoti partecipare alla cerimonia (max numero di aiutanti pari a 1/3 del livello dell'officiante), sommando i loro livelli per accrescere il livello totale, l'area d'effetto e la potenza della *proibizione*. Il rituale impone il sacrificio di 1000 PE per il livello massimo della *proibizione*, che verrà suddiviso tra i partecipanti in virtù del loro apporto alla cerimonia.

Esempio: se un chierico di 17° officia la cerimonia e si fa aiutare da tre sacerdoti di 5°, la potenza della proibizione è di 32

livelli o DV e richiede un sacrificio di 32.000 PE totali, 17.000 per l'officiante e 5.000 per ogni altro partecipante.

Non è possibile sovrapporre più proibizioni su un'area e solo un incantesimo di *distruzione del magico* può eliminare definitivamente una *proibizione*. Ogni creatura che voglia superare una *proibizione* deve effettuare un TS Magia a -6 e aggiungere i seguenti modificatori cumulativi:

- -1/+1 per punto di differenza tra livello della vittima e il livello massimo della *proibizione* (max +10/-10);
- -2 se la creatura non è nativa del piano di esistenza in cui è attiva la *proibizione*.

Proibizione all'ingresso: ostacola l'ingresso nell'area prescelta a creature di razza, allineamento, sesso o fede diversa da quella indicata dal sacerdote, se possiedono DV o livelli inferiori alla potenza della *proibizione*. L'incantesimo impedisce di accedere sia con mezzi comuni (camminando, volando, scavando, ecc.) che magici (a mezzo *teletrasporto*, *porta dimensionale*, e qualsiasi forma di spostamento planare), inclusa l'evocazione di creature che ricadono nelle categorie proibite; è possibile durante il rituale associare alla *proibizione* una parola d'ordine o un particolare oggetto che permetta di accedere all'area evitando danni, mentre un tentativo efficace di dissolvere la magia annulla la *proibizione all'ingresso* solo per 1 round. Qualsiasi essere a cui è proibito l'ingresso che cerchi di entrare nell'area avverte un timore istintivo a 10 metri di distanza, e se tocca la zona proibita subisce 8d6 danni non riducibili e deve effettuare un TS Magia con la penalità sopraccitata per poter entrare, viceversa viene respinto con violenza oltre il confine e ogni ulteriore tentativo di entrare produce lo stesso effetto. Creature presenti nell'area al momento del rituale subiscono lo stesso effetto, ma la resistenza alla magia o la barriera anti-magia permette di ignorarlo.

Proibizione all'uscita: imprigiona perennemente entro l'area d'effetto tutte le creature ivi presenti o che vi entrino successivamente, oppure creature con una specifica razza, allineamento, sesso o fede indicata dal sacerdote, se possiedono DV o livelli inferiori alla potenza della *proibizione*. Ogni vittima deve tentare il TS Magia sopraccitato: in caso di successo, l'essere può allontanarsi con qualsiasi mezzo, ma dovrà fare un nuovo TS se rimette piede nella zona. Se il TS fallisce, la vittima è imprigionata nell'area finché la magia non viene annullata dall'esterno con *distruzione del magico*. Le creature imprigionate non possono uscire in alcun modo, poiché la *proibizione all'uscita* impedisce qualsiasi tipo di spostamento oltre i suoi confini, sia magico che naturale, e l'area è schermata contro qualsiasi localizzazione e scrutamento magico. Inoltre nessuno dei poteri magici o soprannaturali dei prigionieri può fuoriuscire dal perimetro della zona di confinamento (ad esempio il volume dell'esplosione di una *palla di fuoco* o del soffio di un drago verrebbero troncati sul confine dell'area, come pure gli effetti di uno *charme* o di un'*imposizione*, una paralisi o un tentativo di scrutamento a distanza), e la *proibizione* ignora qualsiasi resistenza alla magia o effetto di anti-magia utilizzato dalle sue vittime. I prigionieri continuano a soffrire la fame, la sete e gli effetti dell'invecchiamento, e anche la morte non è una liberazione, poiché l'anima resta confinata all'interno del perimetro finché non si rimuove magicamente la *proibizione*.

Esempio: per rinchiudere in una torre un pericoloso demone e i suoi sgherri, Dawuud (chierico di 31°) usa un rituale di *proibizione all'uscita* mentre i nemici sono nell'edificio e sacrifica 30.000 PE visto che il demone ha ben 30 DV; in seguito qualsiasi essere con 30 DV/livelli o meno entri nella torre subirà le stesse conseguenze. Il demone dovrà superare un TS a -9 per sfuggire all'effetto, poiché non è nativo del piano e ha 1 DV in meno del chierico, mentre i suoi sgherri (10 DV ma nativi della zona) avranno un TS proibitivo a -16.

RESPINGI INCANTESIMI

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: speciale

Crea attorno all'incantatore una barriera che riflette 2d6 incantesimi arcani o divini (inclusi effetti benefici, come cura ferite o benedizione) contro chi li ha creati; in caso di magia di fascinazione o dominio mentale (es. *charme*), l'incantatore che fallisce il TS *Mente* resta stordito per 1 round senza altri effetti rilevanti. La barriera respinge solo le magie che influenzano il personaggio, ricentrando su chi le ha create, e non ha alcun potere contro incantesimi evocati tramite un oggetto magico né contro i poteri soprannaturali delle creature (cioè quelli che non richiedono concentrazione, come il soffio di un drago o di una gorgone). La magia inoltre non respinge incantesimi che non influenzano direttamente l'incantatore (come *benedizione*, *velocità* o *incantesimo del colpire* a vantaggio dell'avversario), o che evocano qualcosa che viene inviato contro il soggetto in un secondo momento (come *evoca mostri*, *spada* o una *tromba d'aria*), né protegge da attacchi con armi magiche. *Respingi incantesimi* può riflettere fino a 2d6 incantesimi prima di scomparire, e non è possibile usare nuovamente l'incantesimo su un individuo prima che gli effetti della prima applicazione siano svaniti, anche se il soggetto può annullare la barriera di propria volontà ponendo fine alla magia. Se un incantatore protetto da questa barriera scaglia una magia contro un rivale che ha la stessa protezione, la magia non ha effetto e consuma una carica a ciascuna barriera. Se la magia ricentrata sull'evocatore ha un'area tale da comprendere anche il soggetto, egli subirà gli effetti dell'incantesimo (ad esempio se si trova a meno di 6 metri da uno stregone nemico che scaglia una *palla di fuoco*).

Se reso permanente su un oggetto, il numero di incantesimi respingibili si resetta (ritirare 2d6) ogni 24 ore allo scoccare della mezzanotte indipendentemente dall'uso.

RESURREZIONE INTEGRALE *

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una creatura

Durata: permanente

Risorge una creatura defunta da non più di 2 mesi per livello del sacerdote e che non sia morta di vecchiaia; il numero massimo di resurrezioni che l'anima di un essere può sopportare è pari a 1/3 del proprio livello o Dadi Vita (arrotondando per difetto, minimo una resurrezione per qualsiasi essere con meno di 3 DV). Il rituale necessita di una minima parte del cadavere (basta un arto o la testa) e di un oggetto prezioso (valore minimo 10.000 m.o) come focus per ottenere l'intercessione divina ad aprire il passaggio mistico con l'Aldilà attraverso cui lo spirito ritorna nel corpo; se non viene sacrificato nulla di materialmente prezioso, il chierico perde 10.000 PE e il soggetto si rianima privato di 1 punto Costituzione, che non potrà essere ripristinato in alcun modo. L'individuo torna in vita col corpo completamente ricostituito e risanato (al massimo dei suoi PF), senza necessità di riposarsi e pronto a combattere, potendo contare sugli incantesimi residui prima della morte; eventuali maledizioni o malattie che gravavano sul soggetto continuano tuttavia ad affliggerlo.

Se usata contro un non-morto, la magia dissipa l'energia negativa che lo alimenta e l'effetto dipende dai suoi DV:

- Fino a 8 DV: distruzione istantanea della creatura;
- 9+ DV: distruzione istantanea a meno che la vittima non effettui un favorevole TS Magia a -4; se il TS riesce, il bersaglio subisce comunque 4d10 danni.

L'incantesimo inverso, *obliterare*, ha sugli esseri viventi lo stesso effetto che *resurrezione integrale* ha sui non-morti,

CAPITOLO 5: INCANTESIMI DIVINI DI 7° LIVELLO

mentre è inefficace contro i non-morti; chi muore a causa di *obliterare* può essere risorto solo con *resurrezione integrale*.

SEMI MIRACOLOSI

Raggio: tocco

Area d'effetto: 1 seme ogni 9 livelli

Durata: speciale

Crea semi i cui poteri restano inattivi finché non vengono consumati o dissolti magicamente; per ogni seme creato l'incantatore deve sacrificare preziosi pari 2.000 m.o. Chiunque mangi un seme ottiene i seguenti benefici:

- per un'ora la Costituzione sale a 18 punti e ottiene il massimo dei Punti Ferita possibili in base alla sua classe, razza e livello; i danni subiti in questo lasso di tempo si scalano prima dai PF temporanei;
- elimina le penalità dovute allo stordimento e alla stanchezza (se esausto o affaticato);
- soddisfa il bisogno di cibo e acqua per un giorno;
- guarisce da qualsiasi malattia, da cecità/sordità e da conseguenze dell'assideramento o di un colpo di calore.

Chi mangia più di un *seme miracoloso* nell'arco di 24 ore deve fare un TS Corpo con penalità di -2 per ogni seme o morire d'infarto; se realizza il TS, ogni seme dopo il primo riporta il soggetto al massimo dei propri PF senza altri effetti.

SFERA DI SICUREZZA

Divinità: Alpathia, Ka, Koryis, Mâtin, Mealiden, Petra, Pflarr, Plasmatore

Sostituisce: *Ira divina*

Raggio: 0

Area d'effetto: sfera di raggio 3 metri

Durata: 3 turni

Concede all'incantatore e agli alleati designati entro l'area d'effetto (che si sposta col chierico) un bonus di +3 alla CA e ai Tiri Salvezza, nonché una Resistenza alla Magia del 50% e l'immunità a paura e disperazione, sospendendo fino al termine dell'incantesimo eventuali effetti già in atto. Gli alleati che escono dalla sfera non godono più dei suoi benefici, ma li riacquistano una volta tornati nell'area d'effetto.

SIGNORE DELLE TEMPESTE

Divinità: Gorm, Gorziok, Odino, Stodos, Thor

Sostituisce: *Proibizione*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantesimo può essere usato solo all'aperto e per la sua durata il cielo si ammantava di nubi percorse da lampi e tuoni nel raggio di 500 metri. Il sacerdote deve rimanere concentrato per 6 round, durante i quali viene avvolto in un bozzolo di energia su cui convergono fulmini dalle nubi. La sua carnagione assume un colorito bronzeeo e i suoi capelli diventano biondissimi, mentre i suoi occhi si trasformano in due sfere di energia azzurra. Mentre è avvolto dal bozzolo, il soggetto è immune a qualunque incantesimo, e chi lo assale in mischia subisce 6d6 danni da elettricità dal bozzolo che lo protegge. Trascorso il minuto di raccoglimento il rituale è completo e fino al termine dell'effetto il sacerdote può agire liberamente e beneficia dei seguenti poteri:

- capacità di volare a 72 mt al round;
- Forza sale a 20 punti;
- immunità ad attacchi basati su fulmini ed elettricità;
- barriera elettrica: chiunque lo colpisca in mischia riceve una scarica da 4d6 danni, dimezzabili con TS Riflessi;
- evoca fulmini: una volta al minuto può concentrarsi per evocare un fulmine dal cielo che colpisce un bersaglio

entro 30 metri, causando danni pari ai PF del chierico, dimezzabili con un favorevole TS Riflessi.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

SOFFIO VITALE *

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 10 metri per livello

Durata: concentrazione

Il rituale prevede che il chierico entri in meditazione recitando le parole sacre appropriate, e mentre respira il suo alito pieno di potere curativo si espande intorno a lui, coprendo una superficie di raggio 10 metri per ogni round in cui rimane concentrato (max 10 mt per livello), guarendo una malattia o risanando metà delle ferite di tutti gli alleati designati che si trovano nell'area d'effetto una sola volta.

L'incantesimo inverso, *soffio mortale*, causa uno dei due effetti seguenti scelto dal chierico quando lo evoca: dimezza una sola volta i Punti Ferita temporanei dei nemici presenti nell'area d'effetto o li infetta con una malattia mortale con un decorso di 1d4 ore; un favorevole TS Corpo a -3 indica che il soggetto è immune agli effetti di quel soffio per l'intera durata. Il chierico deve rimanere concentrato per irradiare intorno a sé l'energia mortale che è invisibile e maleodorante e si propaga in un raggio di 10 metri ogni round di concentrazione (max 10 mt per livello).

Entrambi i soffi sono composti di un'energia magica non influenzabile dalle condizioni atmosferiche o da barriere fisiche presenti intorno al chierico. Solo un campo di forza o eventuali zone di anti-magia impediscono al *soffio* di avere effetto. Né il *soffio vitale* né quello *mortale* hanno effetto su costrutti, mentre i non-morti subiscono danni dal *soffio vitale* e vengono guariti da quello *mortale*.

SOPRAVVIVENZA

Raggio: tocco

Area d'effetto: una creatura

Durata: 1 ora per livello

Il beneficiario è protetto da condizioni ambientali e atmosferiche avverse di qualunque tipo (caldo e freddo estremi, mancanza di aria, radiazioni nocive e così via), inclusi gli effetti dannosi di altri piani o mondi: egli non ha bisogno di respirare, né di cibo o acqua fino al termine dell'incantesimo, che dimezza anche il tempo necessario al riposo, ma non protegge in alcun modo da attacchi fisici o magici.

STREGONERIA

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno

Ottiene la conoscenza istintiva e le capacità per utilizzare correttamente qualsiasi oggetto magico impugnato o indossato fino al termine dell'incantesimo, come se fosse un incantatore del tipo appropriato di pari livello. Il personaggio può usare differenti oggetti finché dura l'incantesimo, ma non può comprendere il funzionamento di oggetti tecnologici, né scoprire i poteri degli artefatti divini o il modo di attivarli.

Quest'effetto non può essere reso permanente.

TEMPESTA SPIRITUALE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 1 bersaglio ogni 4 livelli

Durata: istantanea

Crea una tempesta di energia con radiazioni simili a folgori che colpiscono fino a un bersaglio ogni 4 livelli tra gli esseri visibili presenti entro il raggio d'azione (inclusi non-morti e costrutti) e infliggono 1d6 danni per livello (max 20d6 al 20°) dimezzabili con un favorevole TS Riflessi.

TERREMOTO

Raggio: 120 metri

Area d'effetto: quadrato di lato 1 metro per livello

Durata: istantanea

Causa una scossa tellurica che crea crepe nel terreno, sbalzando a terra le creature e facendo crollare le strutture nell'area d'effetto. Esseri incapaci di volare nella zona colpita non riescono a compiere azioni coordinate a causa delle scosse telluriche: non possono attaccare, e per evocare incantesimi o muoversi occorre una prova di Destrezza a -5. Gli effetti del terremoto dipendono dal tipo di terreno colpito:

Caverna o sotterraneo: il pavimento si apre e macerie cadono dal soffitto, i presenti subiscono 4d10 danni e devono effettuare TS Riflessi per dimezzare i danni ed evitare di cadere nei crepacci (prova di *Scalare* a -5 per uscire).

Pendio o rupe: la parete frana, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza da cui cade verticalmente. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana deve effettuare un TS Riflessi per evitare la morte, se riesce subisce 4d10 danni.

Fiume, lago o mare: sul fondale (se è entro 120 metri) si aprono delle spaccature e chi si trova nella zona viene risucchiato e annega all'interno delle spaccature; con un favorevole TS Riflessi il soggetto si salva ma subisce 4d8 danni.

Palude o stagno: il terreno diventa una zona di sabbie mobili, e chi vi si trova deve effettuare un TS Riflessi per non restare intrappolato, finendo annegato nel round successivo quando la massa d'acqua ritorna a sommergere la zona.

Terreno pianeggiante: le creature nell'area devono superare un TS Riflessi o cadere in uno dei crepacci che si aprono sul terreno, subendo 4d8 danni. Il round successivo le spaccature si richiudono, stritolando a morte chi non è uscito dal crepaccio con una prova di *Scalare* a -5.

Struttura: le strutture sul terreno subiscono danni e crolli (perdono 2d10 PS, dimezzabili con TS Distruzione), e chi si trova al loro interno o entro un raggio di 6 metri subisce 4d10 danni, dimezzabili con favorevole TS Riflessi.

TRANSIZIONE NECROMANTICA

Divinità: Demogorgone, Marwdyn, Nyx, Orcus, Thanatos

Sostituisce: *Fortuna*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un essere vivente

Durata: permanente

Trasforma una creatura vivente in un non-morto in maniera permanente, a meno che la vittima non realizzi un favorevole TS Magia a -6. La transizione avviene gradualmente: la vittima subisce 1 Livello Negativo al minuto e se riceve un incantesimo di *distruzione del male* o *scaccia maledizioni* da un incantatore di livello pari o superiore al chierico che ha causato la transizione prima che i suoi PF si azzerino, l'effetto si annulla e recupera 1 LN al turno. Al termine della transizione il soggetto si trasforma in un tipo di non-morto in base al suo livello/DV:

- 1-3 DV/livelli: ghoul
- 4-6 DV/livelli: spettro
- 7-9 DV/livelli: mummia
- 10+ DV/livelli: vampiro

La vittima mantiene i propri ricordi e conoscenze, ma perde ogni capacità o potere legato alla sua razza originale, anche se guadagna quelli tipici della razza non-morta in cui si è tramutata (v. manuale *Razze di Mystara*), incluse le immunità dei non-morti, ma anche eventuali punti deboli, abitudini e necessità alimentari, che il soggetto scoprirà col tempo. Il non-morto può agire liberamente, ma non potrà assalire il chierico che ha operato la transizione a meno che questi non lo attacchi per primo, azione che annulla il vincolo.

Nel caso in cui il soggetto muoia prima che la transizione si completi, dopo 1 turno il suo spirito si anima come un necrospettro guidato da istinti omicidi verso gli esseri viventi.

TRASMUTAZIONE NATURALE

Raggio: 36 metri

Area d'effetto: 50 mon x livello di oggetti di metallo o legno

Durata: permanente

Trasforma oggetti metallici in equivalenti oggetti di legno o pietra, a scelta dell'incantatore. La trasmutazione influenza 50 monete (2,5 chilogrammi) di oggetti metallici per livello, ma quelli magici possono resistere all'effetto con un favorevole TS Distruzione a -4. Le armature trasformate in roccia diventano inutili e ingombranti, mentre quelle trasformate in legno diventano corazze silvane utilizzabili (v. *Armeria di Mystara*). Asseconda dell'intento dell'incantatore, armi trasformate in pietra o legno possono mantenere i loro poteri oppure diventare inutili pezzi di roccia e legno contorto che devono essere buttati. Se usato su oggetti o costrutti di legno o su alberi, li trasforma in legno pietrificato (CA 4, PD acciaio, ingombro x 1,5 e TS Pietra con +1). La *trasmutazione naturale* è irreversibile e si annulla solo con un *desiderio*.

VIAGGIARE

Raggio: 0

Area d'effetto: solo l'incantatore

Durata: 1 turno per livello

Finché la magia è attiva concentrandosi l'incantatore può:

- volare e nuotare alla velocità di 108 (36) mt/round;
- una volta al turno può entrare in o uscire da un piano di esistenza attiguo, portando con sé un'altra creatura consenziente ogni 5 livelli (arrotondando per difetto) che tocchi l'incantatore mentre trasla;
- una volta al round può assumere forma gassosa insieme all'equipaggiamento trasportato, mantenendo le proprie capacità visive e uditive. In questa forma, il soggetto viaggia a 216 (72) metri al round, può passare attraverso pertugi larghi almeno 5 cm (ma è bloccato da barriere di forza) ed è immune ad armi normali e magie di 1° livello, ma viene ferito da armi magiche e magie di 2° livello o superiori e non può usare oggetti o evocare incantesimi.

VITTORIA

Divinità: Al-Kalim, Brandan, Cretia, Generale Eterno, Gorm, Halav, Ilmarinen, Ixion, Karaash, Kurtulmak, Liena, Lokena, Malinois, Mealiden, Saasskas, Thor, Vanya, Wogar, Zugzul

Sostituisce: *Soffio vitale**

Raggio: 0

Area d'effetto: chierico e 100 persone per livello entro 1 km

Durata: 24 ore

Il rituale può essere usato solo da un chierico con almeno 18 punti in Saggezza o Carisma, e gli concede per 24 ore un bonus di +2 a tutte le prove di Carisma e gli effetti degli incantesimi *aiuto divino* (1°), *benedizione* (2°) e *incantesimo del colpire* (3°); l'effetto può essere dissolto solo da un incantatore di livello uguale o superiore. Se il chierico partecipa a una battaglia mentre è potenziato da questo incantesimo, le truppe alleate combattono con maggiore fervore e fino a 100 soldati per livello entro 1 km guadagnano gli stessi incantesimi concessi al chierico. Se si utilizza il sistema per il combattimento di massa, si ottengono i seguenti vantaggi:

1. bonus di +25 al *Tiro dei risultati di combattimento*.
2. se l'esercito risulta sconfitto, e sulla *Tabella dei risultati di combattimento* la differenza tra i punteggi è di 101 o più, si usa la colonna "91-100" per limitare le perdite.

Capitolo 6. NUOVE FORME DI MAGIA DIVINA

Magia Runica

Si dice che le rune siano state donate all'umanità da Odino, il Padre di Tutti. Le leggende dicono che l'immortale si appese al Grande Frassino del Mondo, Yggdrasil e attraverso l'esperienza della morte e la vista dell'incomprensibile vuoto, Odino riuscì ad intuire il significato del magico potere delle rune, e lo donò ai suoi figli mortali.

Tuttavia, chiunque voglia ricevere la conoscenza del Grande Padre deve compiere incredibili sacrifici, proprio come egli fece nella notte dei tempi. Ecco perché la conoscenza delle rune si accompagna sempre a rituali suicidi e di grande privazione.

Solo colui che si è appeso all'Albero, come fece il Grande Padre Odino, solo chi ha fissato l'Abisso e sofferto del suo vuoto, può conoscere il vero significato delle Rune e sfruttare il potere che esse racchiudono.

Nella vita quotidiana dei normanni, le rune sono semplicemente una speciale forma di linguaggio scritto diffuso tra i chierici delle Terre del Nord, usata per iscrizioni su legno, pietra o altre superfici dure. Tuttavia, esiste un altro tipo di rune sacre a Odino conosciute come "rune della potenza", con significati magici ben precisi. Con l'aiuto di alcuni incantesimi, i sacerdoti più esperti possono attingere al potere di queste rune e utilizzarle per ottenere miracoli.

L'uso più comune delle rune è la ricerca di un'ispirazione divina. L'incantesimo *interpretare le rune* permette al chierico di venire a conoscenza del volere dell'Immortale o di vedere nel futuro.

Un secondo uso delle rune è l'incisione delle pietre erette. Le pietre erette sono lastre di roccia piantate nel terreno e incise con una serie di conoscenze pratiche e intuizioni mistiche, riguardanti uomini famosi o individui illuminati, gli ostacoli che hanno fronteggiato e la saggezza che si può apprendere dalle loro gesta. Gli scaldi (i bardi nordici) incidono le pietre erette lungo le strade per commemorare importanti eventi e narrare le buone e le cattive azioni degli uomini. Le iscrizioni sono state lasciate per chi verrà dopo, affinché possa apprendere dall'esperienza dei testimoni oculari ispirati dagli immortali. Queste iscrizioni runiche possono essere lette solo da chi conosce il linguaggio normanno, oppure con l'incantesimo *lettura dei linguaggi*, che permette di tradurre le rune comuni in una lingua conosciuta. Alcune pietre erette riportano però anche una runa della potenza. In questi casi, la *lettura del magico* non consente di interpretare tali simboli, ma occorre utilizzare *analizzare, conoscere le rune o contattare piani esterni*. Queste pietre e le rune che portano incise sono sacre agli immortali del pantheon normanno. Manometterle o cancellarle è un sacrilegio, e i seguaci di Odino non si fermeranno di fronte a niente per vendicare un tale affronto.

Il terzo modo in cui vengono usate le rune è per incantare armi, gioielli, indumenti, tombe e oggetti dotati di valore rituale. Il sacerdote deve usare l'incantesimo *incidere le rune* per fissare una determinata runa del potere su un oggetto, ma le proprietà magiche di un oggetto di questo tipo vengono attivate solo dall'incantesimo clericale *benedire le rune*. Per associare correttamente una runa della potenza ad un oggetto, il chierico deve aver appreso quella specifica runa mediante l'incantesimo *conoscere le rune* e deve aver superato il pericoloso rituale delle nove notti associato a quest'incantesimo.

Incantesimi Runici

I seguenti incantesimi clericali sono noti ai livelli appropriati a tutti i chierici che servono gli Immortali appartenenti al gruppo degli Aesir e delle Asinie (si faccia riferimento al *Codex Immortalis: Tomo Secondo* per ulteriori indicazioni sulla lista di questi immortali, che appartengono al culto detto Asatru o Odinismo), e ai soli Frey e Freyja del gruppo dei Vanir (in virtù del loro particolare stretto legame con Odino in quanto suoi consiglieri di guerra e "figliocci"), ciascuno in sostituzione di un incantesimo concesso dagli immortali per ognuno dei primi tre livelli (a discrezione del giocatore). Sacerdoti che venerano uno degli immortali di questo gruppo sotto un altro nome e non seguono la dottrina dell'Asatru non hanno accesso agli incantesimi runici.

Nota: *benedire le rune* è stato spostato al 1° livello (in origine era un incantesimo di 2°), mentre la magia *interpretare le rune* è la versione nordica di *oracolo* (3°).

BENEDIRE LE RUNE

(1° Livello)

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Hlav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Raggio: tocco

Durata: 10 round (o asseconda del potere attivato)

Attiva uno dei tre effetti associati ad una runa della potenza correttamente incisa su un oggetto; il chierico deve specificare quale potere attiva, altrimenti l'incantesimo fallisce. Non è possibile attivare più di un effetto contemporaneamente: occorre attendere che il primo sia terminato prima di invocare una seconda benedizione.

CONOSCERE LE RUNE

(2° Livello)

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Hlav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Raggio: 0 (solo il chierico)

Durata: 9 notti

Questo incantesimo può essere usato in due modi: per conoscere i poteri magici di una runa della potenza incisa su un oggetto trovato, oppure per apprendere una delle Rune di Odino (o una nuova runa creata dal DM).

Nel primo caso occorre concentrarsi e toccare la runa per un turno: a quel punto il chierico conoscerà i tre poteri magici associati alla runa (utile per attivarli con *benedire le rune*).

Nel secondo caso, l'incantesimo è associato alla Cerimonia delle Nove Notti adeguata al culto del chierico. Durante la cerimonia deve essere presente un chierico che conosca la runa che il sacerdote desidera apprendere, oppure un oggetto che porta quella runa iscritta correttamente. Il rituale richiede la morte cerimoniale (non reale) del chierico che vuole apprendere la runa. Dopo aver invocato l'incantesimo, il chierico beve una pozione preparata appositamente per paralizzarne la mente e il corpo, inducendo uno stato di morte apparente. Il sacerdote rimane sveglio per nove giorni e nove notti, spogliato dei suoi averi mortali e senza poter comunicare, nemmeno con la mente. Isolato dalle percezioni esterne per un periodo prolungato, se il chierico non è all'altezza rischia di morire o impazzire, come risultato dello sfiorare la morte così da vicino. In effetti, al termine della cerimonia il personaggio deve effettuare un TS Corpo: se riesce si risveglia

e ottiene la conoscenza di una runa, viceversa la cerimonia fallisce e si risveglia perdendo 1 punto di Intelligenza o Costituzione (a scelta del DM) a causa delle sofferenze patite.

L'ordalia varia in base al culto che la organizza. Nel culto di Odino, un cappio cerimoniale viene messo attorno al collo del chierico e poi viene sepolto in una bara stagna in una palude sacra per nove notti. Nel culti di Thor e di Tyr la cerimonia è simile ad eccezione del fatto che il chierico viene sepolto sottoterra per nove notti. Nel culto di Frey e Freyja, il chierico viene lasciato su una pira funeraria cerimoniale, che non è accesa, in cui rimane in trance per nove giorni. Nei culti di Hod e di Forsetta, il chierico viene sigillato nell'oscurità di una caverna per nove giorni.

Al termine della Cerimonia delle Nove Notti, il chierico deve essere ridestato dalla morte rituale: per questo è necessario l'incantesimo *neutralizza veleno* oppure un antidoto apposito contro la mistura rituale ingerita dal soggetto. Se il chierico ha superato il TS Corpo, effettua ora una prova di *Religione* e se riesce ottiene la conoscenza della runa che ha chiesto di apprendere; se la prova fallisce, l'immortale concede al personaggio una runa diversa da quella richiesta (magari una runa che più si adatta al culto). A volte la runa viene concessa al termine di un'impresa o a compimento di una missione di cui il sacerdote viene informato durante la trance. In rare circostanze l'immortale dona al chierico una runa della potenza sconosciuta, che deve essere creata dal DM.

In qualsiasi caso, il numero massimo di Rune della Potenza che un singolo individuo può conoscere è pari al suo punteggio di Saggezza.

Nota: Molte delle nazioni del Mondo Conosciuto vedono i rituali per *conoscere le rune* con orrore e disgusto, a causa delle pratiche molto vicine al suicidio. Perciò questi rituali vengono tenuti segreti dai chierici del nord, anche se le voci corrono. Questo può spiegare perché la magia runica non è comune al di fuori delle Terre del Nord.

INCIDERE LE RUNE

(3° Livello)

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Raggio: tocco

Durata: permanente

Permette di apporre una runa della potenza su un oggetto. Il chierico deve aver appreso la runa con la Cerimonia delle Nove Notti (v. *conoscere le rune*) ed eseguire l'appropriato rituale; ogni errore od omissione rovina l'incantesimo.

Per incidere una runa della potenza su di un oggetto, il chierico che esegue l'incisione e gli attrezzi utilizzati devono essere purificati attraverso un rituale e consacrati tramite l'*aura sacra*. La preparazione del rituale richiede 2d4 ore per la purificazione, ed il rituale stesso richiede 4d6 ore. Se il chierico viene disturbato in qualsiasi modo durante il rituale, la runa incisa non avrà alcun potere magico. A meno che non sia incisa con quest'incantesimo, una runa della potenza non ha proprietà magiche e non può essere attivata; una runa della potenza correttamente incisa su un oggetto può invece essere attivata solo mediante l'incantesimo *benedire le rune*.

Ogni oggetto su cui è stata posta una runa della potenza diventa legato magicamente al chierico che ha eseguito il rituale. Il sacerdote saprà sempre quando la runa viene attivata tramite *benedire le rune*, o quando viene distrutta fisicamente (distruzione della runa stessa o dell'oggetto); ciò accade indipendentemente dalla distanza dall'oggetto, purché entrambi rimangano sullo stesso piano di esistenza. Il chierico non sa nulla riguardo le circostanze di attivazione o distruzione della runa, solo che è stata attivata o distrutta.

Ogni chierico può incidere un numero massimo di rune della potenza pari al numero di incantesimi di terzo livello che può memorizzare; se tenta di incidere altre rune per superare il suo limite naturale, ogni sforzo sarà vano e l'incisione fallirà automaticamente, a meno che una delle rune incise precedentemente non venga distrutta. Oggetti con rune incise correttamente da un chierico mantengono le loro proprietà anche dopo la sua morte.

INTERPRETARE LE RUNE

(3° Livello)

Divinità: Arnelee, Asterius, Forsetta, Frey, Freyja, Gorm, Halav, Ixion, i Korrigan, Loki, Maat, Madarua, Odino, Tarastia, Terra, Thor, Valerias

Sostituisce: *Oracolo*

Raggio: tocco

Durata: istantaneo

Utilizzando una serie di tasselli di legno intagliati e benedetti, il soggetto può chiedere consiglio agli Immortali circa le sue decisioni. Occorre descrivere le azioni che si intende compiere e lanciare i tasselli davanti a sé: la loro combinazione farà intuire al sacerdote la risposta degli dei. Gli Immortali rispondono di solito in uno dei seguenti modi:

- *"Hai scelto bene. Hai la nostra benedizione."* (Buona idea)
- *"La tua sorte è incerta, ma hai la nostra benedizione."* (Non è una cattiva idea)
- *"La tua scelta è avventata. Che il Destino ti porti fortuna."* (Brutta idea. Se ci provi, spera di essere fortunato)
- *"La tua scelta ci offende. Possa tu vivere per pentirtene."* (Non solo è una brutta idea, ma va anche contro i principi del tuo culto. Il tuo patrono non è compiaciuto, ma potrebbe perdonarti)
- *"SILENZIO!"* (Potrebbe significare "Come puoi farmi perdere tempo con qualcosa di così stupido?" o "Fallo e non solo sarai morto, ma il tuo spirito dovrà cercarsi un'altra divinità da servire")

Naturalmente, il DM ha la possibilità di presentare la risposta dell'Immortale sotto qualsiasi forma desideri, da una frase chiara o criptica ad una visione mistica.

Le 24 Rune della Potenza di Odino

Di seguito vengono descritte le 24 Rune della Potenza diffuse tra i chierici del Pantheon Nordico. Tutti i personaggi possono imparare queste rune, parafrasando il loro significato per intuirne i poteri magici. Tuttavia, solo chi è ispirato dal sacrificio e dalla comunione con l'immortale attraverso il rituale per *conoscere le rune* può comprendere e invocare il potere di queste rune.

Quando usa l'incantesimo *benedire le rune*, il chierico deve menzionare esplicitamente quale dei poteri elencati per quella runa vuole attivare e il potere rimane attivo per 10 round, a meno che la descrizione dell'effetto indichi diversamente. A meno che non sia diversamente specificato, solo gli esseri dotati di intelligenza superiore a quella animale possono evitare gli effetti di una runa con un favorevole TS Magia.

Altre Rune: esistono molte altre rune della potenza, e altri poteri di queste rune possono essere appresi attraverso avventure. Queste rune sono di proprietà degli Immortali e possono essere concesse solo come ricompensa per i servizi resi. Quando vengono scoperte, queste rune non possono essere comprese senza una speciale conoscenza (come la spiegazione data direttamente da chi l'ha incisa, o un'intensa ricerca magica, o un'ispirazione divina). Per invocare il potere di una

CAPITOLO 6: MAGIA RUNICA

runa, il chierico deve capire quali effetti la runa può produrre e richiedere il potere desiderato quando la benedice.

Un sacerdote disperato può provare a invocare il potere di una runa che non conosce. Il giocatore può dire al DM quale effetto magico sta cercando di invocare e se quest'effetto è in qualche modo correlato a uno dei poteri della runa, c'è una probabilità percentuale pari al livello del personaggio che la runa venga attivata (a discrezione del DM, è possibile far accadere qualcosa di positivo o negativo in base alla situazione e alla fedeltà del sacerdote). Invocare una runa senza la specifica conoscenza dei suoi poteri è pericoloso e non deve essere fatto con leggerezza.

Ad un personaggio può essere eccezionalmente concessa dagli immortali una propria runa personale. È un segno di grande rispetto, e prefigura grande destino per il personaggio. Generalmente quel destino può essere tanto una maledizione quanto una benedizione.

Algir (l'Alce)

Questa runa indica la protezione.

1. Uno scudo o una corazza inscritta con questa runa attivata si considera beneficia di un bonus di +2 alla CA per la durata del potere.
2. Il possessore della runa riceve un bonus di +3 su tutti i Tiri Salvezza che riguardano la magia.
3. Un'arma inscritta con questa runa attivata para automaticamente un singolo attacco al round per la durata dell'incantesimo. Il giocatore deve scegliere quale attacco intende parare prima di subire danni.

As (gli Immortali)

Questa runa indica gli Immortali e i loro reami celesti.

1. Rivela la reale forma di creature magicamente camuffate entro il raggio visivo del possessore della runa, in particolare demoni, immortali e svariate creature provenienti dall'esterno del Primo Piano.
2. Crea un cerchio di protezione (come l'incantesimo *cerchio mistico* di 4°) che influenza i demoni e i non-morti e permane per 10 round.
3. Conferisce un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per la durata dell'incantesimo.

Berkana (la Betulla)

Questa runa indica la durevole vitalità della betulla.

1. La pelle diventa resistente come la corteccia, e il soggetto ottiene CA naturale 7 e VA naturale di 3 punti.
2. Il possessore della runa subisce danni dimezzati da un attacco fisico o magico. L'individuo può scegliere di beneficiare della riduzione dopo aver saputo l'entità del danno e la runa cessa di essere attiva subito dopo (anche se non sono passati 10 round).
3. Il possessore della runa recupera 10 Punti Ferita e la runa cessa di essere attiva subito dopo (anche se non sono passati 10 round).

Dagar (il Giorno)

Questa runa indica i poteri della luce e delle tenebre.

1. La runa emanare una luce potente quanto quella solare per 10 round (senza tuttavia produrre altrettanto calore), illuminando a giorno un'area di raggio 60 metri.
2. Estingue tutte le sorgenti luminose artificiali e magiche entro 36 metri, generando buio fitto tutt'intorno.
3. Permette al possessore della runa di vedere al buio come se possedesse l'infravisione entro 18 metri per 1 turno.

Ehwar (il Cavallo)

Questa runa indica l'empatia con la cavalcatura e la maestria nel cavalcare.

1. Il possessore della runa può controllare un cavallo per 10 round, condividendo tutti i sensi dell'animale.
2. Il possessore della runa riesce automaticamente in tutte le prove sull'abilità *Cavalcare cavalli*.
3. Il possessore della runa può evocare un cavallo. Se si tratta di uno specifico equino che il personaggio conosce, esso si materializza immediatamente davanti a lui e obbedirà ai suoi ordini finanche rischiando la propria vita in manovre ardite se necessario. Se invece si evoca un cavallo sconosciuto, esso si materializza in 1d6 round, ha Morale 7 e le statistiche di un palafreno.

Fehu (il Bestiame)

Questa runa indica la ricchezza. Gli uomini del nord calcolano la ricchezza in termini di quanto bestiame possiedono.

1. Rivela la presenza di preziosi, monete o oggetti di valore (almeno 100 m.o.) nel raggio di 27 metri.
2. Per 1 turno indica la direzione in cui si trova un tesoro o un oggetto prezioso (inclusa una runa della potenza o un manufatto magico) specificamente nominato.
3. Scherma perennemente un tesoro da qualsiasi forma di individuazione magica.

Gefu (il Dono)

Questa runa indica la generosità e l'ospitalità.

1. Provoca una reazione positiva da parte di creature intelligenti alla richiesta di cibo, vestiti e alloggio (la richiesta viene accontentata sempre).
2. Provoca una reazione positiva da parte di individui ostili di fronte all'offerta di doni o di scuse come compenso alle offese subite (+4 al tiro Reazioni).
3. Fa comparire un oggetto d'uso quotidiano (non armi né armature) di dimensioni medie e del costo massimo di 10 m.o. che diviene permanente.

Hagla (la Natura Crudele)

Questa runa indica il lato distruttivo e violento della natura.

1. Crea un fulmine lungo 18 mt e largo 2 mt che provoca 4d6 danni, dimezzabili con favorevole TS Riflessi.
2. Crea una tempesta di vento e pioggia in un raggio di 6 metri intorno alla runa. Le creature nell'area d'effetto devono riuscire in una prova di Destrezza o *Equilibrio* a -4 ogni round per agire normalmente, viceversa non riescono ad intraprendere alcuna azione tranne rimanere in piedi. Il possessore della runa deve concentrarsi sulla tempesta per la durata dell'effetto ma ne è immune.
3. Riduce e avvizzisce tutta la vegetazione in un raggio di 3 metri per la durata dell'effetto, permettendo al suo possessore di oltrepassare fitti sottoboschi senza impaccio o contrastare gli effetti di crescita magica di vegetali.

Ihwar (il Cacciatore)

Questa runa indica l'abilità di seguire tracce, disporre trappole e uccidere la selvaggina.

1. Le armi da lancio e da tiro che recano la runa ottengono un bonus di +2 al TxC, ma essa non le rende magiche.
2. Trappole e trabocchetti incisi con questa runa permettono di catturare creature di taglia piccola senza ferirle. Se si indica una specie animale attiva nella zona in cui viene posta la trappola, la creatura sarà attirata nella trappola entro 24 ore. Se viene indicata una creatura che non vive nella zona, la runa non ha effetto.

3. Per 1 turno il possessore della runa può seguire le tracce di qualsiasi creatura, indipendentemente dalla superficie del terreno o da tentativi fisici e magici di nasconderle.

Ingwar (la Crescita)

Questa runa indica la crescita delle cose naturali.

1. Le piante normali crescono fino a riempire una semisfera centrata sulla runa di raggio 4,5 metri. Questa crescita innaturale provoca nelle piante la deformazione, il collasso e l'attorcigliamento, creando una formidabile barriera naturale intorno alla runa. L'effetto procede per incrementi per i 10 round dell'incantesimo, terminando nel round finale. Le piante rimangono enormi e distorte finché non vengono distrutte o muoiono naturalmente.
2. Una singola pianta o un oggetto di materiali vegetali cresce fino a cinque volte rispetto alle dimensioni originali (trasformando ad esempio un bacchetto in un bastone, una freccia in una lancia).
3. Un animale raddoppia di taglia per 1 turno. La creatura avrà velocità e Destrezza dimezzate, ma guadagna 2 DV che migliorano TxC e Punti Ferita, i danni aumentano di un dado e la capacità di carico è raddoppiata.

Isar (il Ghiaccio)

Questa runa indica il ghiaccio e il freddo.

1. Congela una superficie d'acqua di 9 metri quadri, spesso abbastanza da reggere il peso di un uomo normale. Se viene formata in acque molto movimentate, il ghiaccio diventa una zattera e galleggia seguendo la corrente. Trascorso 1 turno, il ghiaccio si scioglie in (indipendentemente dalla temperatura e dalle condizioni).
2. Provoca una piccola tempesta di grandine di 3 metri di diametro entro 18 metri dalla runa che causa 4d6 danni ai bersagli nell'area, dimezzabili con TS Riflessi.
3. La runa riproduce gli effetti di *resistere al gelo* (C2°) per 1 turno su un bersaglio scelto dal possessore.

Jarn (la Natura Feconda)

Questa runa indica l'abbondanza della natura selvaggia (in opposizione agli animali domestici e ai raccolti).

1. Il possessore della runa sa istintivamente se animali o piante siano commestibili o velenosi e se siano magicamente animati o controllati.
2. Per 1 turno indica la direzione di una specifica specie di pianta o di uno specifico animale conosciuto dal possessore della runa entro 1,6 km.
3. Crea intorno al possessore della runa gli effetti di una *barriera naturale* (4°) per 10 round.

Kaunna (il Fuoco)

Questa runa indica il calore del focolare domestico ed il potere distruttivo del fuoco selvaggio.

1. La runa brucia come una torcia per due ore senza consumare l'oggetto e illumina un raggio di 9 metri; il fuoco brucia anche sotto la pioggia, ma non sott'acqua.
2. La runa brucia intensamente per 10 round e usare l'oggetto come arma permette di infliggere 3d4 danni da fuoco aggiuntivi ad ogni colpo.
3. La runa produce istantaneamente un *raggio incandescente* (1°) poi torna inerte.

Lagur (l'Acqua)

Questa runa indica la protezione dall'affogamento e dalla forza selvaggia del mare.

1. Il possessore della runa respira sott'acqua per un'ora.
2. Il possessore della runa galleggia sulla superficie dell'acqua per un'ora, senza riguardo per l'ingombro personale. Egli può inoltre tenere a galla un'altra persona oltre a sé fino a un peso massimo di 80 kg.
3. Una runa incisa nello scafo di una nave la protegge dall'affondamento per 1d10 turni, ma non protegge i membri dell'equipaggio dalle condizioni circostanti.

Mannar (l'Uomo)

Questa runa indica la conoscenza e la saggezza terrena.

1. Il possessore della runa conosce le vere intenzioni e l'allineamento di un individuo diverso ogni round.
2. Il possessore della runa può cercare nella mente di un altro essere umano la risposta ad una domanda. Se il soggetto conosce la risposta, il personaggio la viene a sapere; se il soggetto non conosce la risposta, il personaggio non può attingere ad altre informazioni. Più complicata è la domanda, più incerta, inattendibile e oscura è la risposta che riceve il possessore della runa.
3. Il possessore della runa sa in quale direzione viaggiare per trovare il possessore di un oggetto toccato. Il personaggio non ha il senso della distanza, solo della direzione, e la conoscenza rimane attiva per 24 ore.

Naudir (il Bisogno Disperato)

Questa runa indica un pericolo e ciò che serve a evitarlo.

1. Permette al possessore della runa di ritardare gli effetti di un singolo attacco fisico per 10 round, ma occorre indicare l'attacco da evitare prima che si tirino i danni.
2. Permette al possessore della runa di muoversi al doppio della velocità per 10 round senza stancarsi.
3. Conferisce al possessore della runa un bonus di +2 a tutti i Tiri Salvezza per 10 round.

Odala (il Diritto di Nascita)

Questa runa indica potere sul fato ordinato dagli Immortali.

1. Finché la runa è attiva, il suo possessore può permettere ad una creatura (escluso se stesso) di ignorare un effetto (attacco, magia, veleno, ecc.) che la ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che ne causerebbe la morte, dopo di che la runa si disattiva.
2. Il possessore della runa può ignorare l'effetto di un attacco che lo ridurrebbe ad un numero negativo di Punti Ferita o che causerebbe la sua morte per veleno o magia. Il potere cessa dopo la prima volta che si attiva l'effetto o al massimo dopo 3 turni dall'attivazione della runa.
3. Durante i 10 round dell'incantesimo il possessore della runa può ignorare un risultato dei suoi dadi e ritirarlo, ma non appena lo fa la runa si disattiva.

Pethru (il Mistero)

Questa runa indica l'occultamento e le conoscenze nascoste.

1. Chi si trova entro 18 metri dal possessore della runa non lo nota, come se effettivamente non si trovasse lì. Anche se chi osserva ci va a sbattere contro o vede un'altra prova evidente della sua presenza (ombre od oggetti lanciati che interrompono all'improvviso il loro volo), non riconosce l'apparenza dell'evidenza. Chi osserva la scena da oltre 18 metri non è influenzato da quest'effetto.
2. I messaggi scritti sono permanentemente nascosti alla vista se accompagnati dall'attivazione di questa runa. Il messaggio può essere letto solo dopo l'attivazione di un'altra runa *Pethru* vicino al messaggio nascosto.
3. Il possessore della runa è in grado di vedere l'invisibile entro 18 metri per 1 turno.

Raidu (il Viaggio)

Questa runa indica il viaggiatore.

1. Per un periodo di otto ore, il possessore della runa si desta automaticamente dal sonno se un nemico o una creatura con intenzioni ostili si avvicina entro 30 metri.
2. Se il possessore della runa si è perso, o la via da seguire non è chiara a causa dell'oscurità o del cattivo tempo atmosferico, il possessore della runa sa istintivamente in quale direzione viaggiare per raggiungere la sua destinazione, e ha una vaga idea della distanza ancora da percorrere in termini di passi o giorni di marcia.
3. Per un periodo di sei ore il possessore della runa riceve un bonus di +2 alle prove di Costituzione eseguite per contrastare la fatica o le condizioni atmosferiche.

Sowelu (il Sole)

Questa runa indica la guarigione e la buona salute.

1. Un incantesimo curativo lanciato dal possessore della runa cura automaticamente il massimo possibile di Punti Ferita; la runa si disattiva dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Fa tornare in vita con 1 PF una creatura morta da meno di 10 round che venga toccata dalla runa attiva, solo se non è stata portata oltre -10 PF, ma il soggetto perde permanentemente 1 punto di Costituzione.
3. La runa permette al soggetto toccato di recuperare istantaneamente tutti i punti caratteristica persi temporaneamente a causa di una malattia o di qualsiasi effetto debilitante, ma non è in grado di ripristinare punti persi permanentemente.

Thurs (il Gigante)

Questa runa indica le razze dei giganti.

1. Provoca una reazione favorevole al possessore della runa da parte dei giganti (+4 al tiro Reazioni).
2. Provoca la paralisi di un gigante per 10 round; la creatura può effettuare un TS Mente ogni round per superare la costrizione.
3. Il possessore della runa diventa temporaneamente un gigante delle colline di taglia grande, con tutte le abilità e debolezze correlate: Forza 19, Costituzione +2, Intelligenza -4, Saggezza 9, natura brutale. Gli oggetti indossati dal personaggio crescono allo stesso modo e le armi possono essere usate causando un dado di danno superiore finché dura la trasformazione.

Tiwar (la Guerra)

Questa runa indica la forza e il valore nelle armi.

1. Un'arma inscritta con questa runa colpisce automaticamente provocando il massimo danno. La runa cessa di essere attiva subito dopo questo effetto (anche se non sono passati 10 round).
2. Il portatore della runa ignora gli effetti della paura e delle illusioni magiche per 1 turno.
3. Riduce di 2 punti il morale e impone una penalità di -2 al TxC a chiunque attacchi il portatore della runa.

Urur (il Bisonte)

Questa runa indica la forza di un animale selvaggio.

1. Provoca la paralisi di un animale selvaggio ostile.
2. Dona al possessore della runa la forza di un orso (18).
3. Attrae l'attenzione di tutti i nemici in un raggio di 9 metri e fa in modo che attacchino il possessore della runa anziché i suoi compagni (come il bisonte che sfida un branco di lupi per proteggere la mandria).

Wunju (la Gioia)

Questa runa indica la felicità e la gioia di vivere.

1. Accattiva le simpatie di un pubblico non ostile ad una storia o una canzone (reazione automatica: Amichevole).
2. Provoca la reazione positiva di un ascoltatore alla richiesta di aiuto (+4 al tiro Reazioni).
3. Tutte le creature nel raggio di 6 metri smettono temporaneamente di combattere. Le creature che effettuano con successo un TS Mente possono resistere agli effetti della runa, mentre le creature oltre il raggio di 6 metri non vengono influenzate.

Capitolo 7. LA RICERCA MAGICA

L'occupazione più appagante e ardua per ogni incantatore è la ricerca e lo sviluppo di incantesimi e la creazione di oggetti magici, che costituisce anche una delle sue principali fonti di esperienza. Solo gli incantatori arcani possono creare nuovi incantesimi a partire dal 3° livello di esperienza, mentre sia gli incantatori arcani che quelli divini possono forgiare oggetti magici a partire dal 9° livello. L'incantatore divino invece, deve essere necessariamente un patriarca (9° livello) per poter creare oggetti magici e richiedere nuovi incantesimi all'immortale. La probabilità di riuscita di questi tentativi dipende oltre che dal livello anche dall'abilità generale associata all'operazione: *Magia arcana* per la ricerca di incantesimi, *Alchimia* per la realizzazione di pozioni, polveri o unguenti, *Forgiatura magica* per la creazione di manufatti magici di qualsiasi altro tipo.

Modificatori per la Ricerca Magica

I seguenti modificatori devono essere considerati vincolanti per qualsiasi ricerca magica, che si tratti di creare incantesimi, oggetti, costrutti o grandi strutture.

SITUAZIONI DI GIOCO

Il DM è libero di intervenire e modificare le regole, sia per mantenere l'equilibrio che assicurare a tutti il divertimento. Perciò, il DM può decidere di modificare ulteriormente la probabilità di successo e i costi per la ricerca e per rendere magici gli oggetti sulla base dell'abilità con cui un giocatore ha assunto il ruolo del suo incantatore. L'uso del buon senso e la capacità di interpretare le situazioni di gioco sono sempre preferibili all'uso di pure regole matematiche. Il DM ha il potere di premiare le idee brillanti che emergono nel corso del gioco, oppure di punire pure e semplici speculazioni che rischiano di sbilanciare la sua campagna. Inoltre, il DM può scegliere di tenere segreto il risultato dei tiri per determinare se un tentativo ha avuto successo e rivelarlo solo quando l'incantatore cerca di usare la sua nuova creazione.

INTERRUZIONI

Ogni volta che un incantatore interrompe una ricerca magica, le sue possibilità di successo si riducono drasticamente. Per ogni giorno in cui non si dedica alla ricerca almeno 12 ore, la prova di abilità subisce una penalità cumulativa di 1 punto; deve essere considerato solo il numero delle interruzioni, non la loro durata.

MATERIALI SPECIALI

L'uso di materiali speciali può modificare le possibilità di successo di un incantamento, visto che gemme o metalli preziosi risultano più permeabili alla magia rispetto al legno o alla pietra. L'elenco qui riportato indica i modificatori alla prova concessi in base ai tipi di materiali utilizzati: il bonus si può sfruttare se si impiegano materiali che aumentano del 10% il costo di creazione dell'oggetto (max fino al 20%).

Tabella 7.1 – Materiali e bonus all'incantamento

<i>Materiale</i>	<i>Modificatore</i>
Metalli magici *	+ 1
Materiali preziosi **	+ 1 ogni 10% del costo
Materiali comuni ***	+ 0

* Adamantite, mithral, vetracciaio, pietrastella, ecc.

** Oro, argento, platino, gemme.

*** Ossa, pelle, terracotta, legno, pietra, ferro, acciaio, ecc.

Strutture per l'Incantamento

Per ricercare incantesimi e fabbricare oggetti magici e costrutti non basta trovare componenti rari, ma è necessario disporre anche di laboratori e strutture attrezzate all'incanto.

Qualsiasi struttura deve essere mantenuta operativa sostituendo gli strumenti di lavoro che si usurano e le componenti utilizzate. Ogni struttura per l'incantamento ha un costo fisso di creazione riportato nella tabella 7.2, che comprende fornire le attrezzature e il mobilio indispensabile e predisporre l'ambiente con adeguate protezioni. In aggiunta occorre investire fondi nei cosiddetti "consumabili" (strumenti che si usurano e materiali da usare nelle prove), e al termine di ogni ricerca, il denaro speso negli esperimenti viene scalato dalla riserva dei consumabili utilizzati nel processo.

Tabella 7.2 – Costi delle strutture per l'incantamento

Struttura	Costo (m.o.)	Dimensioni
Biblioteca arcana	2.000+	18 m ³ per liv. potere
Capanna mistica	1.000+	circa 40 mq
Laboratorio magico	5.000+	circa 81 mq
Officina magica	5.000	circa 144 mq

CAPANNA MISTICA

Nelle civiltà più primitive e presso incantatori che rifugono il progresso (ovvero druidi e sciamani spirituali), la capanna mistica è il luogo in cui si creano pozioni ed oggetti incantati. La capanna è attrezzata con pergamene e velli, calderone, tavoli, gabbie, mortai e utensili grezzi ma utili allo scopo di ricercare incantesimi, mescolare pozioni e incantare oggetti con effetti magici di livello o bonus uguale a mille volte il valore della capanna (+1 o 1° livello con valore di 1.000 m.o. e fino a 9° con valore di 9.000 m.o.). La differenza rispetto agli incantatori più avanzati è che chi usa la capanna mistica è limitato a incantare oggetti di livello tecnologico non superiore a quello della civiltà di provenienza e impiega una settimana in più per creare oggetti magici che non siano pozioni (le uniche coi medesimi tempi di realizzazione). La creazione di costrutti è limitata all'uso di legno, pietra e materiali naturali (come fango e neve), ma solo aggiungendo attrezzature per un valore supplementare di 1.000 m.o.

LABORATORIO MAGICO

Il laboratorio magico è la struttura fondamentale di cui dispone ogni incantatore (divino e arcano) che intenda dedicarsi alla creazione di oggetti magici, pozioni e costrutti. Il laboratorio è dotato di una libreria documentale appropriata alla ricerca e permette di mescolare pozioni e incantare oggetti di ogni tipo, anche se ha un limite al livello di potere o al bonus (offensivo o difensivo) incantabile in base all'attrezzatura presente, ovvero al costo del laboratorio stesso. Un laboratorio da 5.000 m.o. permette di creare pozioni e incantare oggetti con effetti fino al 5° livello di potere, e forgiare armi od oggetti di protezione con bonus massimo di +3. Un laboratorio da 10.000 m.o. permette di incantare oggetti con qualsiasi bonus e poteri dal 1° fino al 9° livello. Per creare costrutti, occorre aggiungere al laboratorio un'officina magica.

OFFICINA MAGICA

L'officina magica permette di incantare oggetti metallici (come anelli, bracciali, medaglioni, armi e armature metalliche di ogni genere) con poteri di qualsiasi tipo, senza limitazioni di livello o di bonus, e di creare costrutti minori e maggiori di qualsiasi tipo e materiale. L'officina occupa parec-

chio spazio, e se posta in un sotterraneo occorre prevedere un modo per far uscire vapori, miasmi ed il calore.

Per forgiare un manufatto nell'officina è necessaria la collaborazione di un professionista in grado di creare l'oggetto (un armiere, un fabbro o un gioielliere), il cui compenso standard è di 10 m.o. al mese, + 2 m.o. per punto di abilità relativa (*Armaiole, Fabbro, Metallurgia e Arte: Oreficeria*; se possiede abilità sinergiche occorre sommare i gradi). L'incantatore può procedere da solo a fabbricazione e incantamento solo se possiede l'abilità generale necessaria a creare il tipo di oggetto desiderato.

Errori di fabbricazione (Opzionale)

Nel corso del lavoro, un artigiano può commettere piccoli errori qualora fallisca una prova di abilità (vedi sotto); in tal caso, l'oggetto presenterà un difetto sufficientemente grave da far fallire automaticamente l'incantamento. Il difetto non può essere rilevato prima della fine dell'incantamento: solo a questo punto, quando è troppo tardi, si capisce che qualcosa non è andato per il verso giusto.

La penalità alla prova di abilità è pari al bonus da attribuire all'oggetto, considerando il bonus più alto laddove ve ne siano più d'uno (es: penalità di 2 punti per una spada +2; penalità di 6 punti per una spada +3, +6 vs draghi); poteri ulteriori (es: una spada capace di lanciare palle di fuoco) impongono una penalità alla prova per la fabbricazione dell'oggetto pari a metà del livello della magia più potente che vi si deve associare.

La regola è stata introdotta per rendere la creazione di oggetti potenti (con bonus +4 e +5) particolarmente difficile ed epica e funziona nel modo seguente:

- **Oggetto con bonus totale +3, o con poteri di un incantesimo di livello 6° o inferiore:** l'artigiano, una volta che si è giunti a metà del processo di incantamento, deve effettuare due prove sull'abilità appropriata (*Armaiole, Fabbro, Oreficeria*, ecc.), con la penalità sopra indicata. Se tutte e due le prove falliscono, l'oggetto presenta un grave difetto che per ora non può essere individuato, ma che farà fallire l'incantamento dell'oggetto. Se almeno una delle prove di abilità ha successo invece, la fabbricazione dell'oggetto avviene normalmente, e al termine del lavoro l'incantatore provvederà a renderlo magico. Se vengono assunti due o più artigiani, ciascuno di loro effettua due prove di abilità, e se almeno una ha successo, l'oggetto non ha difetti.
- **Oggetto con bonus totale +4, o con poteri di un incantesimo di livello 7° o 8°:** l'artigiano deve effettuare le due prove menzionate nel paragrafo precedente per tre volte (una all'inizio, una a metà e una alla fine della lavorazione). Se in una singola fase entrambi i tiri falliscono, l'oggetto ha un'imperfezione e l'incantamento fallirà automaticamente. Ancora una volta, è più vantaggioso lavorare con due o più artigiani contemporaneamente: ciascuno ha la sua serie di prove, ed è sufficiente che almeno uno di loro riesca nel tentativo perché tutto vada per il meglio (almeno in quella fase).
- **Oggetto con bonus totale +5 o superiore, o con poteri di un incantesimo di livello 9°:** l'artigiano deve effettuare due prove d'abilità relativa alla lavorazione per tre volte (una all'inizio, una a metà e una alla fine della lavorazione). Se in una singola fase, anche una sola prova fallisce, l'oggetto contiene un difetto che è sufficiente a far fallire l'incantamento. Ovviamente, per progetti così ambiziosi è fondamentale assoldare un buon numero di abili artigiani: se almeno uno di loro realizza con successo *tutte e due* le sue prove di abilità ad ogni fase, non si sono commessi errori, oppure sono stati tempestivamente corretti da uno dei mastri più attenti.

BIBLIOTECA ARCANA

La biblioteca arcana raccoglie conoscenze relative a quei campi dello scibile fondamentali per ricercare incantesimi. Una biblioteca che contenga testi per un valore minimo di 2000 m.o. permette di ricercare incantesimi del 1° livello di potere, e ogni 1000 m.o. di volumi aggiunti al valore base permette di ricercare incantesimi di un livello superiore.

Costruire una biblioteca privata di tomi dedicati alle arti occulte è una pratica comune per molti incantatori, specialmente per coloro che vivono distanti dai grandi centri del sapere o che amano condurre le loro ricerche magiche in luoghi isolati. Le indicazioni qui riportate si riferiscono al reperimento di libri rari e arcani. Con l'espressione "libro arcano" si intende qualunque testo che tratti argomenti inerenti alla magia, agli incantesimi, agli oggetti magici ed alle creature incantate nel senso più esteso di questi termini (per esempio, un libro di anatomia draconica è considerato un libro arcano, in quanto i draghi sono creature magiche, come pure un tomo che narri la storia di una leggendaria spada magica). Un libro può essere catalogato come arcano solo dopo un attento esame, in quanto non è (solitamente) un oggetto magico e non viene riconosciuto da *individuare il magico*.

Creare una biblioteca

Per allestire una biblioteca arcana occorre come minimo una spesa di 2.000 m.o. e un locale di almeno 9 m³. Una biblioteca di questo tipo consente di effettuare ricerche per scoprire incantesimi di primo livello; per ogni livello di incantesimi successivo, devono essere spesi altri 1.000 m.o. per aggiungere nuovi volumi che occupano ulteriori 9 m³ di volume, quindi una biblioteca che permetta di ricercare incantesimi fino al 9° livello di potere costerà 10.000 m.o. Aggiungendo ulteriori volumi, la prova per ricercare incantesimi otterrà un bonus di +1 ogni 2.000 m.o. di valore della biblioteca al di sopra delle 10.000 m.o., fino a un massimo di +3.

Per questo il ritrovamento di libri rari risulta molto utile al fine di aumentare il valore della propria biblioteca. Qualunque libro trovato in un tesoro, in una biblioteca abbandonata o in vendita al mercato, avrà un valore in monete d'oro di 3d20 × 10. Si può anche commissionare la ricerca di un volume che tratti un determinato argomento a gilde o bibliotecari specializzati: questa ricerca richiede un tempo pari ad 3 giorni ogni 100 m.o. di valore del libro, e di solito il mediatore richiede una tariffa dal 10% al 20% del valore del libro.

L'effettivo prezzo di vendita di un libro dipende sempre dall'abilità dell'acquirente e del venditore nella contrattazione (prove di *Valutare* e di *Persuasione* possono aiutare). In ogni caso, un mercante non venderà mai libri a un prezzo inferiore al 20% rispetto al loro valore reale, mentre i ladri non scenderanno al di sotto del 50%, a meno che non abbiano particolarmente fretta di liberarsi della refurtiva.

Scrivere un libro arcano

Qualsiasi incantatore con gradi in un'abilità generale tra *Alchimia, Forgiatura magica, Magia arcana* o *Conoscenze occulte* può scrivere un testo arcano, solitamente un saggio compilativo o un lavoro di ricerca relativo alla disciplina di cui si interessa, oppure a fenomeni e creature incontrate o studiate nel corso delle sue avventure. L'argomento dell'opera deve essere qualcosa di correlato ad un'abilità generale posseduta dal personaggio (per esempio, un mago non può scrivere un testo relativo alle teorie per incanalare l'energia magica nelle grandi costruzioni se non ha le abilità *Forgiatura magica* e *Ingegneria edile*). Il personaggio decide autonomamente il valore finale dell'opera, e questo determina quanto approfondito sarà il suo studio e quanto tempo vi dedicherà. Il valore dei libri scritti dall'individuo concorre ad

aumentare il valore della sua biblioteca, ma non può superare metà del valore totale della stessa.

Il valore dell'opera in monete d'oro deve essere compreso tra un minimo di 100 m.o. e un massimo di $50 \times$ gradi dell'abilità generale interessata (ad esempio, un personaggio con 10 gradi di *Alchimia* può comporre un saggio relativo a questa scienza del valore massimo di 500 m.o.). Opere di valore superiore al massimo raggiungibile da un singolo individuo si possono creare qualora un gruppo di eruditi collabori alla stesura di un unico lavoro (probabilmente in più volumi): ciascuno di loro si occuperà di una parte della dissertazione, ed alla fine tutte le sezioni confluiranno insieme a dare l'opera completa, aumentando il valore totale del tomo di 1/10 per ogni collaboratore con almeno metà dei gradi dello scrittore più dotato ed esperto, fino ad un limite pari al doppio del valore originale (max 1.000 m.o.).

La stesura del libro richiede un tempo pari a 3 giorni ogni 50 m.o. di valore previsto ed una spesa in monete d'oro pari a metà del valore dell'opera (il DM può modificare questo costo in particolari situazioni). Questi parametri tengono conto del fatto che il personaggio avrà bisogno di riordinare le proprie idee, chiedere il parere di saggi ed eruditi su alcuni punti topici, fare studi, ricerche ed esperimenti, consultare antichi tomi in biblioteche private a pagamento, frequentare occasionalmente gilde di maghi o sedi di ordini clericali e così via; se il DM lo desidera, tutto ciò può essere oggetto di *role-playing* ed in tal caso costi e tempi possono essere modificati dalle situazioni di gioco. Inoltre, il personaggio può sospendere le sue ricerche e riprenderle anche dopo molti mesi senza penalità, ricominciando laddove aveva interrotto il lavoro.

Quando è trascorso il tempo necessario, il personaggio effettua una prova teorica nell'abilità coinvolta con penalità di -1 ogni 50 m.o. di valore dell'opera: se la prova fallisce, il valore effettivo del libro è la metà di quello previsto, mentre con un fallimento critico è appena un terzo del previsto; se il tiro riesce, il valore effettivo è pari a quello previsto, mentre un successo critico fa aumentare il valore effettivo dell'opera del 50% rispetto a quello previsto. L'autore, oltre alla fama più o meno vasta assicurategli dalla pubblicazione della sua opera, ottiene un ammontare in PE pari al valore effettivo (non quello previsto) dell'opera.

Esempio 1: Abraxas possiede 6 gradi in *Alchimia* e lavora ad un libro del valore previsto di 300 m.o. relativo a questa disciplina. La prova di *Alchimia* ha una penalità di -6, ma se riesce guadagnerà 300 PE, o 600 PE con un successo critico.

Un incantatore di livello del titolo che intenda scrivere un libro arcano può farsi aiutare efficacemente dai suoi apprendisti (fino a sei apprendisti contemporaneamente possono collaborare alla stesura dell'opera). Questi giovani allievi devono sobbarcarsi la parte più ingrata e tediosa del lavoro, come spulciare un gran numero di tomi polverosi alla ricerca di elementi interessanti da sottoporre all'attenzione del maestro, ricopiare in bella calligrafia appunti disordinati e pressoché indecifrabili o realizzare illustrazioni e grafici complicati. Il vantaggio per l'autore è che l'opera viene portata a termine più in fretta e tende ad essere più ricca di dettagli e particolari. In termini di gioco, ogni due apprendisti che aiutano lo scrittore riducono il tempo necessario alla stesura del 5% cumulativo e il valore finale del manoscritto aumenta del 3% (fino a un massimo di +15% con cinque aiutanti).

Esempio 2: Abraxas decide di avvalersi dell'aiuto dei suoi quattro apprendisti per realizzare il volume da 300 m.o. (tempo normalmente richiesto: 18 giorni). Il lavoro richiederà il 20% in meno del tempo, ossia 15 giorni, e il manoscritto finale avrà un valore di 336 m.o.

Libri arcani riguardanti altri argomenti occulti al di fuori della magia (come mostri particolari, reliquie, eventi mistici, e così via) possono essere compilati da qualunque personaggio che possieda un'abilità appropriata (ad esempio un ladro

esperto di *Tossicologia*, o un viaggiatore noto per la sua erudizione in materia di licantropi). In questo caso si applicano le regole descritte sopra, ma il valore del volume può raggiungere un massimo di 30 m.o. per grado di abilità e il tempo impiegato è di 3 giorni ogni 30 m.o. di valore.

Esempio 3: un cacciatore famoso per le sue conoscenze sui draghi (6 gradi nell'abilità *Conoscenze occulte*) può scrivere un libro di valore compreso tra 30 e 180 m.o. In quest'ultimo caso, la stesura richiede 18 giorni e la prova riceve una penalità di -6.

Aspetto di un libro

Di seguito viene fornito un sistema per determinare casualmente l'aspetto dei libri. Tirate 1d8 +1 ogni 100 m.o. di valore del libro, quindi cercate il risultato qui sotto:

Tabella 7.3 – Copertina di un libro

d10	Aspetto della Copertina
1-4	Si tratta di una serie di pergamene, raccolte in un contenitore (tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tabella 7.4).
5-7	Il libro ha una copertina di velluto (1-4 con 1d6) o di seta (5-6 con 1d6): tirare 1d12 e consultare la colonna Colore nella Tabella 7.4.
8-9	Usare le tabelle degli incontri nelle terre selvagge, che si trovano nel manuale delle regole <i>Expert</i> a partire da pagina 32, consultando le colonne che corrispondono al tipo di terreno in cui è stato trovato il libro. Il risultato indicherà a quale creatura appartiene la pelle usata per realizzare la copertina.
10+	Si tratta di più volumi di un'unica opera con una copertina fatta di un materiale speciale (tirare 1d12 e consultare la colonna Materiale della Tab. 7.4)

Tutti i libri sono provvisti di un certo tipo di rilegatura e di una chiusura: per determinare il materiale, tirate 1d6 e consultate la colonna Materiale nella Tabella 7.4. Tirate infine 1d12 e consultate la colonna Ornamenti della Tabella 7.4 per determinare gli ornamenti presenti (stampati, dipinti o incisi) sulla copertina o all'interno delle pagine.

Tab. 7.4 – Tabella dell'Aspetto esteriore dei Libri

d12	Colore	Materiale	Ornamenti
1	Nero	Platino	Nessuno
2	Blu	Oro	Rune comuni
3	Marrone	Argento	Simboli alchemici
4	Oro	Ottone	Greche
5	Verde	Bronzo	Fulmini
6	Ocra	Acciaio	Demoni
7	Perla	Giada	Occhi e bocche
8	Porpora	Ebano	Fiamme e nubi
9	Rosso	Sequoia	Stelle, lune, soli
10	Argento	Avorio	Labirinti, clessidre
11	Bianco	Laccato	Pentacoli
12	Speciale*	Corallo	Mostri

* Speciale: Tirate di nuovo per determinare il colore. Il libro riluce a causa di un incantesimo di *luce perenne*.

I libri possono essere protetti da lucchetti, trappole magiche o maledizioni, e spetta al DM decidere in base al tipo di libro e al suo valore, tenendo a mente che di solito più un volume è prezioso e più probabile sarà la presenza di protezioni.

Come tocco finale, il DM dovrebbe fornire ai volumi titoli altisonanti e attribuire loro degli autori più o meno ricorrenti. Di seguito viene riportata una serie di tabelle per determinare casualmente il titolo, l'autore e il soggetto di un qualsiasi volume. Il DM può aggiungere altre definizioni, autori o argomenti a piacere.

Tab. 7.5 – Tipo di libro

d20	Tipo
1-3	Codice
4-5	Dissertazione
6	Epistolario
7-9	Grimorio
10-11	Pergamena
12	Raccolta
13-14	Saggio
15-17	Tomo
18-20	Trattato

Tab. 7.6 – Argomento

d20	Argomento
1	Arte
2-4	Creature
5-8	Leggende
9-12	Magia
13-14	Natura
15	Politica
16-17	Religione
18	Scienza
19-20	Storia

(13) relativo alla Magia (11) incentrato su un determinato Oggetto o classe di oggetti (6). Egli potrebbe quindi intitolare questo libro “Saggio sulle Armi Incantate dei Nani” oppure “Anelli Magici della Tradizione Glantriana” oppure ancora “Il Bastone del Potere: teoria di creazione e tecniche di utilizzo” (l'ampiezza del soggetto del volume è a sua discrezione).

Tabella 7.7 – Generazione Casuale dell'Autore

D%	Arte	D%	Scienza
01-15	Elshtara	01-20	Elsan Saroso
16-30	Guidarezzo	21-40	Gimlireen
31-45	Helena Daphnotarius	41-50	Idraote
45-60	Kythria	51-65	Lucius Linton
61-80	Matterdy	66-80	Skarrad
81-00	Mylerthendal	81-00	Syrklist
D%	Creature	D%	Magia
01-15	Bensarian di Kevar	01-04	Aendyr
16-25	Coarke	05-06	Aiklin
26-30	Erik Helsing	07-08	Alasdair McAllister
31-40	Franz Lowenroth	09-10	Alinor
41-45	Gargantua	11-12	Bargle
46-55	von Drachenfels	13-14	Barimoor
56-60	Kaladan	20-21	Barzan Manonera
61-70	Malachie du Marais	22-25	Belcadiz
71-90	Niccolò Galateo	26-30	d'Ambreville
91-00	Simon de Ville	31-33	de Casanegra
D%	Leggende	34-35	Demetron
01-10	Akmad ibn Yussef	36-37	Diane de Moriamis
11-15	Asvorica Cercalberi	38-41	Di Malapietra
16-25	Azlum Swith	42-43	Eriadna
26-35	Bensarian di Kevar	44-47	Erewan
36-45	Claransa	48-49	Gargantua
46-50	Dyradyl Feadiel	50-51	Genevieve de Sephora
51-55	Istakhr	52-53	Gherynid
56-60	Latshyr Albrondur	54-55	Gilles Grenier
61-65	Mai-Faddah	56-59	Gorevitch-Wozslany
66-75	Mealidan Mealidil	60-61	Gylharen
76-85	Raman Nabonidus	62-63	Halzunthram
86-91	Wastoure	64-65	Harald Haaskinz
92-00	Zelazel	66-67	Jakar Daron
D%	Natura	68-69	Kavel Kleniszter
01-20	Bensarian di Kevar	70-72	Mazikeen
21-40	Duriferen	73-75	McGregor
41-70	Jorodrin Feadiel	76-77	Rolf Graustein
71-00	Reginald di Darokin	78-79	Salmahlin Kalkiin
D%	Politica	80	Teldon
01-10	Abdullah Hazarkan	81-82	Terari
11-25	Corwyn Mauntea	83-84	Triella Tien-Tang
26-35	Gylharen	85-86	Tylari
36-50	Lucius Linton	87-88	Tylion
51-65	Oran Meditor	89-92	Virayana
66-78	Sasheme Vickers	93-96	Vlaardoen
79-90	Sharlikran	97-00	von Drachenfels
91-00	Ulard Forster	D%	Religione
D%	Storia	01-15	Alfric Oderbry
01-15	Alrethus di Hule	16-30	Farid ibn Hamid
16-40	Bensarian di Kevar	31-50	Sherlane Halaran
41-55	Madiera	51-70	Simon Stone
56-80	Mealidan Mealidil	71-85	Talasar Ecbashur
81-00	Silbergeld	86-00	Wulf von Klagendorf

7.61 – Arte

D6	Tipo
1	Letteratura
2	Musica/Canto
3	Pittura
4	Poesia
5	Scultura
6	Teatro

7.62 – Creature

D6	Tipo
1	Animali
2	Draghi
3	Giganti
4	Non-morti
5	Planari
6	Umanoidi

7.63 – Leggende

D6	Tipo
1	Creatura
2	Epoca
3	Luogo
4	Oggetto
5	Persone
6	Popolo

7.64 – Magia

D6	Tipo
1	Arcana
2	Divina
3	Alchimia
4	Artefatti
5	Costrutti
6	Oggetti

7.65 – Natura

D6	Tipo
1	Agricoltura
2	Allevamento
3	Caccia e Pesca
4	Luogo
5	Mineralogia
6	Piante/Erbe

7.66 – Politica

D6	Tipo
1	Araldica
2	Eventi
3	Luogo
4	Personalità
5	Popolo/Razza
6	Relaz. internazionali

7.67 – Religione

D6	Tipo
1	Chiesa
2	Culto
3	Divinità
4	Gruppo sociale
5	Luogo
6	Pantheon

7.68 – Scienza

D6	Tipo
1	Architettura
2	Astronomia
3	Economia
4	Ingegneria
5	Medicina
6	Metallurgia

7.69 – Storia

D6	Tipo
1	Arte
2	Creatura
3	Eventi
4	Luogo
5	Persona
6	Popolo

Nota: il riferimento a “Luogo” in ciascuna categoria indica che quel soggetto è riferito ad un luogo specifico più o meno ampio (es. una città, una nazione, una foresta, una montagna, una caverna, un edificio, ecc.).

Esempio: un mago uccide un rivale e trova tra i suoi averi almeno cinque libri che giudica interessanti. Il DM usa le tabelle seguenti per determinarne i contenuti tirando, per ciascuno dei libri, due volte 1d20 e una volta 1d6 coi seguenti risultati: 13 – 11 – 6. Significa che il primo libro è un Saggio

Nota: i nomi evidenziati in *italico* indicano un casato di incantatori glantriani composto da numerosi membri, ciascuno dei quali può essere l'autore di un volume (es. d'Ambreville Etienne, Henri, Marie, ecc. – si veda il Gazetteer 3 per dettagli sui membri di queste famiglie).

Ricerca Incantesimi

Ricerca un incantesimo significa scoprire la formula rituale per plasmare le energie magiche in modo da produrre un certo effetto. Alcuni incantatori devono scrivere questa formula sul libro degli incantesimi per ricordarla, mentre altri riescono a memorizzarla per richiamare istintivamente il potere desiderato. Per scrivere la formula di un incantesimo su un supporto (normalmente carta pergamena) occorre una copia dell'incantesimo a disposizione, altrimenti è necessario un lungo e complicato percorso di studio e sperimentazione per poter scrivere la formula finale nel libro degli incantesimi (la formula occupa 1 pagina per livello di potere dell'incantesimo, visto che gli effetti più potenti richiedono descrizioni più lunghe e particolareggiate).

Esistono tre modi per aggiungere una formula magica nel libro degli incantesimi:

1. Ricerca l'incantesimo con le procedure comuni. Questa fase di ricerca è diversa dalla creazione di una pergamena magica (vedi sezione successiva), poiché l'incantatore non vuole imbrigliare le energie su un supporto, ma sta sperimentando formule e gesti rituali per produrre un effetto desiderato. Durante la ricerca magica l'incantatore prova nuovi accostamenti di simboli arcani e prende appunti apprendendo dai suoi tentativi, e alla fine della ricerca capisce se la formula che ha ricavato e ha trascritto (con note riguardanti gestualità e pronuncia) raggiunga l'obiettivo o meno. È possibile ricercare in questo modo solo incantesimi di livello uguale o inferiore ai gradi di *Magia arcana* posseduti e creare un numero di "nuovi incantesimi" per ogni livello di potere pari al bonus di Intelligenza +1. Qualsiasi incantatore arcano considera "noti" tutti gli incantesimi conosciuti in base a esperienza diretta (visti direttamente in azione) e tradizione magica studiata (questi ultimi sono anche definiti comuni); ogni altra magia è considerata sconosciuta e quindi "nuova".
2. Copiare una formula preesistente (come dono gratuito o in cambio di un pagamento adeguato), impiegando 1 turno per livello di potere. Non c'è limite al numero di formule magiche che un mago può acquistare da una gilda o aggiungere al proprio grimoire copiandole da altri libri o trattati di magia, che siano noti o sconosciuti.
3. Estrapolare la formula da una pergamena magica (possibile solo a un Mago se l'incantesimo contenuto è di un livello di potere giù padroneggiato). Il mago fa esperimenti sulla pergamena per 1d6 giorni consumando materiali pari a 500 m.o. per livello dell'incantesimo. Si effettua una prova di *Magia arcana* considerando l'incantesimo come se fosse comune (risultato da ottenere: 14 + livello della magia): se la prova riesce, la ricerca ha successo, si aggiunge l'incantesimo al libro e il mago guadagna 500 PE per livello della magia, ma la pergamena è consumata dal procedimento. Se la prova fallisce, la formula ricavata è sbagliata e inutile, la pergamena va distrutta e l'incantesimo è perso.

Gli incantatori arcani che non possiedono un libro degli incantesimi (stregoni ed elementalor), possono ricercare nuovi effetti magici attraverso la sperimentazione e la meditazione, utilizzando lo stesso metodo e le stesse regole sotto riportate, e memorizzando correttamente il rituale una volta conclusa la ricerca, ma non hanno bisogno di avere una biblioteca arcana per farlo, solo l'ingrediente chiave (v. Elementi necessari). Se la ricerca non va a buon fine, l'incantatore deve ricominciare daccapo a sperimentare, finché non riuscirà a creare una formula che funzioni (purché la sua memoria non sia già satura di incantesimi).

ELEMENTI NECESSARI

Per ricercare un incantesimo occorre avere accesso a una biblioteca arcana e trovare i componenti necessari da utilizzare nelle sperimentazioni. La scelta di questi elementi spetta ai giocatori e al DM, ma in generale, il componente principale deve provenire da un mostro con un numero di Dadi Vita o asterischi almeno uguale al livello dell'incantesimo e di potenza commisurata al livello della magia desiderata. In regioni con un Livello di Magia Alto o Medio (v. Appendice F), l'ingrediente chiave può essere acquistato da una gilda di magia capace di fornire risorse per quello specifico livello. La probabilità che nella zona sia disponibile alla vendita un ingrediente adatto dipende dal livello della magia ricercata:

Liv. Magia	1°-2°	3°-4°	5°-6°	7°-8°	9°
% reperibilità	95%	85%	70%	50%	30%

In caso manchi, l'incantatore può cercare in regioni più distanti, attendere un mese per ritentare la fortuna col tiro, o commissionare il recupero ad avventurieri esperti dietro lauto compenso (tempi e costi in aggiunta ai valori standard della ricerca magica). Se il personaggio opta per approvvigionare personalmente l'ingrediente chiave per risparmiare denaro, questa ricerca dovrebbe coinvolgerlo in un'avventura preparata ad hoc dal DM (tanto più difficile quanto più potente è la magia da svelare), ed il numero di elementi chiave ricavabili da un singolo esemplare è deciso dal DM (minimo uno ma non più di ¼ dei DV totali posseduti dalla creatura).

TEMPO E DENARO

Ogni incantatore deve essere pronto a spendere notevoli quantità di denaro e impiegare lunghi periodi di tempo per perseguire le sue ricerche. Il costo in monete d'oro per ricercare incantesimi varia in base al livello di potere della magia:

1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
500	1.000	2.000	4.000	5.000	6.000	8.000	10.000	14.000

Il denaro richiesto dalla ricerca viene speso dal personaggio per acquistare l'ingrediente chiave e altri consumabili occulti e per effettuare esperimenti di magia, fino a quando il DM non chiede al giocatore di verificare se la ricerca ha avuto successo. Se l'incantatore resta senza denaro prima di questo momento, può interrompere la ricerca e avventurarsi in cerca di denaro o ingredienti vari, per tornare in seguito e ricominciare dal punto in cui era stato costretto a interrompere le sue attività, senza che sia penalizzato in alcun modo. Il valore dell'ingrediente chiave è sempre pari a metà di questa cifra; ovviamente, se l'ingrediente viene recuperato personalmente dall'incantatore e non acquistato, il costo della ricerca è dimezzato. Se si tratta di una magia nuova e non descritta in questo manuale, spetta al DM determinare quale sia il livello dell'incantesimo sulla base della descrizione che ne dà il giocatore (il DM dovrebbe comparare gli effetti e la pericolosità dell'incantesimo a quelli già esistenti per decidere).

Il livello di potere dell'incantesimo determina anche la durata della ricerca: 1 settimana per magie dal 1° al 4°, 2 settimane dal 5° al 8°, 3 settimane per magie di 9°. Durante questo periodo l'incantatore sarà occupato per almeno 12 ore quotidiane tra studi, formule teoriche ed esperimenti. Se decide di approvvigionare l'ingrediente chiave personalmente, al tempo indicato per la ricerca occorre aggiungere i giorni effettivi di avventura impiegati per il recupero dell'elemento.

Nota sulla compravendita di oggetti magici e incantesimi

Nel caso i personaggi si trovino ad agire all'interno di una campagna in cui la magia è comune ed è possibile persino trovare negozi che vendono oggetti magici (come in Glantri, in Alphatia, e persino a Thyatis e nel Darokin), è possibile commissionare incantesimi o oggetti magici alle gilde di magia, più raramente a sacerdoti o chiese (alcuni sono contrari a

creare oggetti per venderli: sarebbe come vendere il potere della divinità!). In questo caso, il tempo impiegato per la loro realizzazione aumenta sempre di una settimana, il prezzo viene raddoppiato, e la metà deve essere pagata in anticipo per coprire le spese di base; le formule di incantesimi di livello 8° e 9° invece non sono mai facilmente acquistabili, e di solito il prezzo richiesto è da tre a cinque volte il valore della ricerca. Il tiro per decidere se l'incantesimo è riuscito è appannaggio del DM (v. *Probabilità di successo*), che può anche ometterlo; se tuttavia fallisce, l'oggetto o l'incantesimo desiderato non vengono creati e il personaggio non dovrà pagare altro, anche se ci avrà rimesso il prezzo di costo.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Le probabilità di riuscire a creare un incantesimo dipendono dal livello dell'incantesimo, dal fatto che sia considerato comune (ovvero appartenga alla lista di magie tipiche della Tradizione o della scuola di specializzazione del personaggio – v. Capitolo 1) o sconosciuto, e dalle sue conoscenze arcane. Da notare che gli incantatori specializzati in una scuola sono più favoriti, poiché oltre alla lista di incantesimi della Tradizione a cui appartengono considerano magie comuni anche a tutti gli incantesimi della propria scuola (una sorta di elenco trasversale); naturalmente gli specialisti non potranno mai ricercare magie della scuola proibita (v. Capitolo 1).

Alla fine della ricerca occorre una prova di *Magia Arcana* a cui si aggiunge un bonus pari a 1/9 del livello dell'incantatore, e la formula viene svelata se il risultato del tiro è uguale o superiore al valore sotto indicato:

Incantesimo comune: 11 + (Liv. magia +3)

Incantesimo sconosciuto: 11 + (Liv. magia +6)

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che ricerca per la prima volta con successo una formula magica guadagna un corrispettivo in PE pari al valore teorico della ricerca (come elencato nella tabella a pag. 290, indipendentemente dai soldi spesi), mentre se il tentativo non ha successo non ottiene alcun PE. Da notare che questi PE si guadagnano solo la prima volta che si crea un determinato incantesimo, e se in futuro si cercasse nuovamente la formula di quel determinato incantesimo (magari perché quella originale è andata perduta), la prova avrà un bonus di +4 ma non farà guadagnare esperienza al mago.

Esempio: Claudius (mago di 9° con Int 14 e 5 gradi di *Magia Arcana*) ricerca un incantesimo comune del 1° livello e dovrà realizzare una prova di abilità coi modificatori seguenti: $(11+3+1) = 15$.

Dato che ha un bonus di +8 al tiro col d20 (5 gradi + 2 per bonus Intelligenza + 1 perché è di 9° livello), riuscirà nella ricerca se ottiene un risultato di 7 o più tirando 1d20.

La ricerca gli costa 500 m.o., richiede sette giorni e gli frutta 500 PE in caso di successo, nulla in caso di fallimento.

OPZIONALE: INCANTESIMI AUTOMATICI

Per facilitare le cose, il DM può adottare la regola secondo cui ogni incantatore arcano al passaggio di livello acquisisce automaticamente un numero di incantesimi per livello di potere in linea con la sua tabella di progressione. Il personaggio si reca presso il proprio mentore (se inferiore al livello del titolo), presso una biblioteca arcana o nel suo laboratorio, e dopo una settimana di studi acquisisce automaticamente le formule dei nuovi incantesimi, scelti tra quelli della propria Tradizione o Scuola di appartenenza, senza bisogno di effettuare la prova di abilità. Se il personaggio volesse creare altre magie per aumentare il numero di incantesimi conosciuti, dovrebbe però seguire le regole sopra riportate.

Incantare Oggetti Magici

Sia gli incantatori arcani che divini possono incantare gli oggetti coi loro poteri una volta accumulata esperienza sufficiente (v. *Classi di Mystara* per capacità e restrizioni di ogni classe alla creazione di oggetti magici). Il creatore deve conoscere l'incantesimo da associare all'oggetto e necessita di un laboratorio adeguato e di preziose materie piuttosto peculiari per compiere l'esperimento.

Ci sono otto regole da tenere sempre presenti nella creazione di un oggetto magico:

- 1) Non è possibile combinare su un singolo oggetto sia incantamenti divini che arcani, né questi incantatori possono collaborare tra loro per creare oggetti magici.
- 2) Non è possibile rendere permanente su un oggetto un incantesimo di durata istantanea (ad eccezione di quelli di Divinazione) o permanente.
- 3) Ogni effetto magico deve essere incantato separatamente; ciò vale anche per gli incantesimi invertibili, poiché la forma normale e quella inversa sono considerati due incantesimi separati (ad esempio, un anello di *luce magica* non può creare anche *tenebre magiche*, a meno che non sia stato incantato per produrre anche quell'effetto).
- 4) Ad ogni categoria di oggetti può essere associato solo un certo numero di incantesimi (v. sezioni appropriate).
- 5) Il potere magico di un oggetto può essere evocato solo da chi impugna o indossa quell'oggetto; se si tratta di un potere non istantaneo e benefico, il personaggio ne beneficia finché è in contatto con l'oggetto.
- 6) Se un oggetto magico entra in una zona di anti-magia, esso perde tutti i suoi poteri magici fintanto che rimane nella zona, ad esclusione dei bonus magici di protezione e di attacco associati a oggetti di protezione, armi, armature e scudi (v. sezioni apposite per approfondimenti).
- 7) Qualsiasi oggetto a cui è associato un potere di evocazione può richiamare un solo essere (o gruppo di esseri); se usato nuovamente dopo aver già evocato l'essere per richiamarne altri simili, non ha effetto.
- 8) Si può associare un singolo incantesimo di *desiderio* solo ad oggetti ad utilizzo unico: espresso il desiderio, l'oggetto perde qualsiasi potere. Il costo di fabbricazione è pari a 20.000 m.o.

Non ci sono limiti al numero di armi magiche che un individuo può portare con sé (a parte rispettare l'ingombro massimo), mentre gli oggetti magici indossabili contemporaneamente da un individuo sono limitati come segue: 1 armatura, 1 scudo, 1 copricapo (cappello, fascia, corona o elmo), 4 accessori (di cui al massimo 2 anelli), e 3 indumenti; si rimanda il lettore al paragrafo sugli Oggetti Vari per chiarire la differenza tra questi manufatti.

Gli oggetti magici si dividono in tre tipologie standard: permanenti, a cariche o a frequenza.

Permanente: un oggetto il cui potere è attivo costantemente e può essere sfruttato da chiunque (es. armi, armature e scudi magici, anelli di protezione, un tappeto capace di volare ogni volta che gli viene ordinato di farlo, e così via).

Cariche: un oggetto il cui potere si attiva solo quando viene pronunciata una speciale formula o parola magica e con un numero limitato di usi in base alle cariche possedute (es. bacchetta palle di fuoco, pozione di velocità, anello salva vita, ecc.); una volta terminate le cariche, l'oggetto diventa comune, a meno che non sia ricaricabile.

Frequenza: un oggetto il cui potere si attiva solo quando viene pronunciata una speciale formula o parola magica e con un numero limitato di usi entro un certo lasso di tempo, ovvero giornaliero, settimanale o mensile (es. anello del teletrasporto una volta al giorno, specchio di comunione divina una volta alla settimana, ecc.).

CAPITOLO 7: INCANTARE OGGETTI MAGICI

Tutti i poteri non permanenti vengono evocati tramite una parola di attivazione, che impiega l'intera azione di attacco del personaggio e necessita di concentrazione (e a volte di compiere determinate azioni con l'oggetto). Non è possibile produrre più di un effetto magico ogni round, indipendentemente dalla sua origine e dal numero di attacchi o di azioni possedute dal soggetto (anche velocizzato).

Di seguito vengono presentate le regole generali a cui fare riferimento per incantare ogni tipo di oggetto.

ELEMENTI NECESSARI

Per prima cosa, il giocatore deve elencare gli effetti magici che vuole associare all'oggetto, e il DM deve decidere se l'oggetto può essere ammesso nella campagna o viceversa se i suoi poteri debbano essere ristretti o modificati, in modo da non sbilanciare il gioco. Se l'oggetto è considerato ammissibile, l'incantatore deve conoscere gli incantesimi specifici per crearlo (ad esempio, se non conosce l'*invisibilità*, un mago non può realizzare un anello dell'*invisibilità*), e se non ne è in possesso deve ricercarli (creandoli come descritto nella sezione precedente, oppure acquistandoli da qualcuno che li possiede). Tuttavia, per incantare un'arma, un'armatura o un oggetto di protezione non è necessario alcun incantesimo, poiché l'attribuzione di gradi di potere (i modificatori magici "+" o "-") è un procedimento diverso dall'associare un incantesimo ad un oggetto (si faccia riferimento alle apposite sezioni sotto riportate per maggiori dettagli).

TEMPO E DENARO

Il costo iniziale (in monete d'oro) dell'incantamento di un oggetto equivale al livello di potere di ciascun incantesimo ad esso associato moltiplicato per mille.

Incantamento iniziale:

Livello dell'incantesimo \times 1.000

Il costo finale dell'oggetto dipende dalla tipologia di incantamento utilizzato: permanente, a cariche o a frequenza.

Se si tratta di un oggetto a cariche, occorre aggiungere al costo iniziale 100 m.o. per livello dell'incantesimo, moltiplicato per il numero di cariche totali; nel caso di oggetti a cariche con poteri diversi, considerare l'incantesimo di livello più elevato per stabilire il costo delle cariche, ma sommare il valore dell'incantamento iniziale di ogni potere per determinare il costo finale. I bastoni contengono fino a 30 cariche, le bacchette fino a 20, mentre altri oggetti in base alle dimensioni: max 4 cariche se minuscoli, 6 cariche se minuti, 8 cariche se piccoli, 10 se medi, 12 se grandi.

Costo delle cariche:

Livello dell'incantesimo \times 100 \times numero cariche

Esempio 1: un bastone del comando emula gli incantesimi *controllare umanoidi* (2°), *animali* (3°) e *piante* (4°). Il costo per 30 cariche sarà quindi: $4 \times 100 \times 30 = 12.000$ m.o., mentre il costo totale del bastone è pari a: $12.000 + 2.000 + 3.000 + 4.000 = 21.000$ m.o.

Se l'incantamento è permanente, occorre aggiungere al costo iniziale il quintuplo dell'incantamento iniziale; si ricorda che molti incantesimi arcani e divini non possono essere resi permanenti, e che in generale nessun incantamento può essere reso permanente su un oggetto se la sua durata è istantanea, permanente o a concentrazione.

Costo della permanenza: Incantamento iniziale \times 5

Il costo finale dell'oggetto è dato dalla somma dei costi di ciascun potere associato ad esso (occorre pertanto ripetere la tafila per ogni incantesimo associato all'oggetto).

Il tempo impiegato per incantare un oggetto è pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 monete d'oro di valore finale

(arrotondando per eccesso), durante i quali l'incantatore sarà occupato per almeno 12 ore quotidiane.

Costo totale dell'oggetto:

[Incantamento iniziale + Costo cariche/permanenza]
di tutti gli effetti

Esempio 2: una bacchetta dei fulmini utilizza l'incantesimo arcano *fulmine magico* (3°) ed è un oggetto con un numero limitato di cariche, diciamo 20 (il massimo possibile). Per questo il suo costo totale sarà: $(3 \times 1.000) + (300 \times 20) = 9.000$ m.o. e il tempo impiegato a crearla sarà di 16 giorni.

Esempio 3: un anello del volo perenne sfrutta l'incantesimo arcano *volare* (3°) e ha una sola funzione permanente, perciò costa: $(3 \times 1.000) + (3.000 \times 5) = 18.000$ m.o. e il procedimento per incantare l'anello dura 25 giorni.

Esempio 4: una spilla con 5 cariche che può concedere *invisibilità* (2° arcano) e *volare* (3° arcano) costa: $(2 \times 1.000) + (3 \times 1.000) + (300 \times 5) = 6.500$ m.o. e il tempo impiegato per crearla è di 14 giorni.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

La formula per calcolare le probabilità di successo nella creazione di oggetti magici è simile a quella per la ricerca degli incantesimi, ma occorre effettuare una prova d'abilità per ogni singolo incantesimo associato all'oggetto ed è possibile incantare gli oggetti solo con bonus o magie di livello pari o inferiore ai gradi posseduti in *Forgiatura magica* o *Alchimia*. Se l'incantamento riesce, il personaggio riceve un bonus di +2 alla prova per incantare nuovamente quel potere in futuro in qualsiasi manufatto, viceversa l'oggetto va in frantumi.

Per creare un oggetto con modificatori di attacco (come armi) o di protezione (es. armature, scudi od oggetti di protezione), il risultato da raggiungere con la prova di *Forgiatura* è 11 più il triplo del modificatore dell'oggetto, ma è possibile aggiungere al tiro un bonus pari a metà dei gradi eventualmente posseduti nell'abilità di Artigianato utile a realizzare il manufatto, se il personaggio si occupa della sua creazione.

Oggetto con modificatore: 11 + (Bonus magico \times 3)

Bonus al tiro: gradi *Forgiatura* + bns Int + $\frac{1}{2}$ gradi Artigianato

Per associare uno o più incantesimi all'oggetto, il risultato da raggiungere con la prova di *Forgiatura* è pari a 11 più il livello dell'incantesimo maggiorato di 6 punti, ma è possibile aggiungere al tiro un bonus pari a metà dei gradi posseduti nell'Abilità appropriata (*Magia arcana* o *Religione*) in base al tipo di incantesimo da riprodurre.

Oggetto con incantesimo: 11 + (Livello magia + 6)

Bonus al tiro: gradi *Forgiatura* + bns Int + metà gradi Abilità

Infine per creare una pozione o un unguento che emula un incantesimo, il risultato da raggiungere con la prova di *Alchimia* è pari a 11 più il livello dell'incantesimo maggiorato di 6 punti, ma è possibile aggiungere al tiro un bonus pari a metà dei gradi posseduti nell'Abilità appropriata (*Magia arcana* o *Religione*) in base al tipo di incantesimo da riprodurre.

Pozione, Unguento o Polvere: 11 + (Livello magia + 6)

Bonus al tiro: gradi *Alchimia* + bns Int + metà gradi Abilità

Esempio 5: il mago Felonius vuole realizzare un talismano del volo permanente. Egli conosce l'incantesimo, ha Intelligenza 16 (+3), 4 gradi in *Forgiatura magica* e 7 gradi in *Magia arcana*. Deve quindi realizzare 20 con una prova di *Forgiatura magica*, e ha un bonus di +10 al tiro col d20 (4 per *Forgiatura* + 3 Int + 3 per *Magia arcana*).

Se un oggetto ha diversi poteri, va effettuata una prova d'abilità separata per ciascun effetto, e l'ordine nel quale si incantano i poteri è molto importante. Infatti, se la prova riesce l'oggetto guadagna il potere, viceversa il procedimento

fallisce e l'oggetto non potrà più ricevere alcun ulteriore incantamento oltre a quelli che ha già (se presenti), e il denaro e il tempo impiegati (o "sprecati") si calcolano normalmente.

Al termine del procedimento, l'oggetto incantato è considerato "chiuso" ad ogni ulteriore incantamento e non sarà più possibile aggiungere altri poteri; se l'incantamento fallisce, l'oggetto va in pezzi ed è irrecuperabile e inutilizzabile.

Esempio 6: Felonius (il mago dell'Esempio 5) vuole realizzare una sfera di cristallo con ESP permanente. Gli incantesimi arcani necessari per questo oggetto sono *spiare* di 3° ed *ESP* di 2°. Il rituale per incantare la sfera costerà 30.000 m.o. e il tempo necessario per realizzarla è di 37 giorni, al termine dei quali devono essere effettuate due prove di *Forgiatura magica*, che ricevono un bonus di +10 al tiro col d20: il risultato necessario per incantare *spiare* è 20, mentre per *ESP* è sufficiente 19. Se il primo tiro ha esito negativo, l'oggetto non acquisisce nessun potere, ha sprecato solo il tempo e il denaro necessari per incantare *spiare*, e la sfera va in frantumi al termine del rituale. Se fallisce solo il secondo, Felonius otterrà una sfera di cristallo permanente senza ESP, pur pagando il costo totale, e la sfera non potrà più essere incantata ulteriormente; se in futuro creerà altre sfere di cristallo con *spiare* avrà un bonus ulteriore di +2 alla prova.

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni personaggio che incanti per la prima volta con successo un oggetto guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso nel procedimento, mentre se fallisce non ottiene alcun PE; in seguito, ogni volta che l'incantatore realizza nuovamente con successo un oggetto con lo stesso potere, guadagna solo 1/10 in PE del prezzo di costo.

Esempio 6: Felonius (rif. Esempio 5) ha creato una sfera con *spiare* (3°) permanente, ma ha fallito nell'aggiungere il potere di *ESP*. L'incantamento gli è costato 30.000 m.o., ma egli guadagna solo 18.000 PE (costo di *spiare*). Se in futuro creerà con successo altre sfere di cristallo con *spiare* acquisirà solo 1.800 PE, perché si tratta di un procedimento in cui lui ha già esperienza.

COLLABORARE ALL'INCANTAMENTO

Se più incantatori che conoscono gli incantesimi da associare ad un oggetto, struttura o costruito partecipano alla procedura, è necessario usare la media dei gradi nelle abilità coinvolte di tutti i collaboratori come valore di riferimento per la prova, aggiungendo solo il bonus Intelligenza del capo progetto (solitamente l'incantatore più intelligente o esperto). Si dividono quindi i PE totali tra tutti i partecipanti per capire la quota parte di ognuno, mentre per stabilire la durata del procedimento si dividono i giorni-uomo necessari in base al valore dell'esperienza per il numero di individui che hanno partecipato al progetto.

Esempio 7: se con Felonius (rif. Esempi 5-6, Int +3, *Forgiatura magica* 4, *Magia arcana* 7) avessero collaborato anche Teldon (6 gradi *Forgiatura*, 7 gradi *Magia*) e Feidus (4 gradi *Forgiatura*, 6 gradi *Magia*), il tempo necessario a creare la sfera con *spiare* ed *ESP* sarebbe ridotto a 17 giorni (30/3 + 7 gg) e il bonus al tiro sarebbe stato calcolato così:

Forgiatura media + (*Magia arcana* media / 2) + bns Int capo
media gradi *Forgiatura magica*: $4 + 6 + 4 = 14 / 3 = 5$ (arrotond.)
media gradi *Magia arcana*: $7 + 7 + 6 = 20 / 3 = 7$ (arrotond.)

bonus Intelligenza Felonius: +3

Bonus finale al tiro: $5 + 7/2 + 3 = +11$

In caso di successo, ad ogni incantatore spetterebbe un terzo dei 30.000 PE complessivi, ovvero 10.000 PE. Se uno di loro avesse già incantato un oggetto con questi poteri, riceverebbe solo 1.000 PE (1/10 della sua quota), ma avrebbe garantito un ulteriore bonus di +2 alla prova.

LIMITI, POTENZIAMENTI E RICARICHE

Livello Effettivo dell'Oggetto

Esistono dei limiti all'incantamento di manufatti che dipendono dalla natura stessa della magia. Qualsiasi incantesimo evocato tramite un oggetto ha lo stesso livello di potere del suo creatore, al fine di determinarne le variabili (raggio d'azione, area d'effetto, durata e danni): questo livello viene denominato Livello Effettivo dell'Oggetto (LEO).

Nel caso di incantesimi che producono effetti quantificabili in dadi di danni (come *palla di fuoco*), il LEO è la metà del livello dell'incantatore, e non è mai possibile oltrepassare il limite fissato in base al livello di potere dell'incantesimo:

Livello	Dadi max	Livello	Dadi max
1°	6d6	5°	14d6
2°	8d6	6°	16d6
3°	10d6	7°	18d6
4°	12d6	8°+	20d6

Esempio 1: Shiree, maga di 14° livello, crea un anello del volo (3°) permanente. L'anello può essere usato da chiunque e ogni volta *volare* dura per 14 turni (come mago di 14°).

Esempio 2: Sieger, mago di 24°, crea una bacchetta delle palle di fuoco (3°), che con ogni carica scatena un'esplosione da 10d6 danni ($24° / 2 = 12d6$, ma il massimo al 3° è 10d6).

Ridurre o Aumentare il Livello Effettivo dell'Oggetto

Durante l'incantamento è possibile ridurre la potenza di un effetto e tutte le variabili associate al suo livello. Ciò comporta un abbassamento del costo totale dell'oggetto, insieme alla riduzione delle variabili dell'effetto, come se chi lo stesse evocando fosse di livello inferiore. Per ogni livello effettivo tolto, il costo totale dell'incantamento si abbassano del 5%; non è possibile abbassare il LEO oltre il livello minimo necessario per evocare quella magia, né abbassare il costo al di sotto del valore dell'incantamento iniziale.

Esempio 3: Feidus (M14°, Int +4, 7 gradi in *Forgiatura magica* e *Magia arcana*) vuole creare una bacchetta dei fulmini con 20 cariche, ma per risparmiare sul costo (9.000 m.o.) decide di abbassare il LEO di 4 livelli come fosse di 10°. La bacchetta causerà quindi 5d6 danni, il costo totale dell'oggetto sarà $9.000 \times 80\% = 7.200$ m.o. e la prova avrà una penalità di 9 punti (risultato necessario: 20), ma con un bonus al tiro di +14 la prova riuscirà con 6 o più sul d20.

Allo stesso modo è possibile aumentare il LEO spendendo più soldi per far sì che l'oggetto dia un effetto potenziato. Si può aumentare il LEO di massimo 4 punti rispetto al livello dell'incantatore, senza mai superare il tetto di dadi di danni previsto per incantesimi in base al livello, mentre è possibile aumentare altre variabili come raggio d'azione, area d'effetto e durata oltre il massimo consentito. Per ogni livello aggiunto a quello effettivo dell'oggetto il costo totale aumentata del 5% e la prova d'abilità riceve una penalità cumulativa di -1.

Esempio 4: Feidus (rif. Esempio 3) vuole creare una bacchetta del freddo (*cono di freddo* di 3°) con 20 cariche, portando il livello effettivo dell'oggetto a 18 (4 livelli sopra al normale), così da creare un *cono di freddo* da 9d6 danni (come mago di 18°). La bacchetta gli costa il 20% in più del normale (10.800 m.o. anziché 9.000), e la prova avrà una penalità di 13 punti anziché 9 (risultato necessario: 23), quindi avendo +14 al tiro riuscirà con un risultato di 9+ su d20.

Ridurre la Gamma di Effetti

Alcuni incantesimi (in particolare quelli di natura elementale) sono in grado di produrre effetti variegati ad ogni applicazione (ad es. *soffio arcano* crea un soffio di gelo o fuoco, *respirare elemento* permette di respirare attraverso un tipo di elemento, ecc.). Restringendo l'uso ad uno solo o ad

alcuni effetti tra tutti quelli possibili, il costo finale di fabbricazione diminuisce del 5% per ognuna delle applicazioni eliminate; questa regola non si applica agli incantesimi inversi, considerati incantesimi a sé stanti. Nel caso di *abilità eccezionale* (4°) e *capacità temporanea* (2°), legare il bonus ad una sola abilità o caratteristica riduce il costo totale del 30%, ma se la magia è permanente non c'è riduzione.

Ridurre Durata, Area d'effetto o Raggio d'azione

Si può ridurre una variabile dell'incantesimo a scelta tra Durata, Raggio d'azione e Area d'effetto ove possibile, cioè se raggio o area d'effetto sono diversi da "zero" o "un bersaglio" e la durata non è "istantanea" o "permanente". Per ogni variabile ridotta della metà, il costo totale dell'incantamento si riduce del 10%; sono esclusi gli Indumenti, in quanto limitano automaticamente l'area d'effetto dei loro poteri.

Limiti Temporalmente alla Frequenza d'Uso

Se un potere può essere usato solo un certo numero di volte in un determinato lasso di tempo per volontà del creatore o per limiti imposti dall'incantesimo stesso (es: rituali come *comunione divina* o *contattare piani esterni*, che possono essere usati solo un certo numero di volte alla settimana o al mese, oppure tutte quelle magie che non possono essere rese permanenti), il costo finale dell'incantamento si riduce in base alla frequenza con la quale si può usare il potere magico. In pratica si incanta l'oggetto in modo permanente, ma il costo finale è ridotto in base alla frequenza d'uso come segue:

Potere usabile 3 volte al giorno: Costo totale × 80%

Potere usabile 2 volte al giorno: Costo totale × 75%

Potere usabile 1 volta al giorno: Costo totale × 70%

Potere usabile 1 volta alla settimana: Costo totale × 50%

Occorre sempre considerare la durata massima e l'area dell'effetto quando si determina la limitazione temporale, per evitare paradossi.

Oggetti Ricaricabili e ad Utilizzo Unico

Gli oggetti dotati di cariche possono essere ricaricati da incantatori che possiedono lo stesso incantesimo contenuto nell'oggetto e siano almeno di 5° livello. Il procedimento dura 10 ore, prevede l'uso di un laboratorio magico e il consumo di materiali rari per un costo pari a 50 m.o. per livello della magia per il numero di cariche recuperate (il costo finale solitamente viene maggiorato del 10% se su commissione). Occorre una prova di *Forgiatura magica* con penalità pari al livello dell'incantesimo da ricaricare e se la prova fallisce, il costo finale aumenta del 50%. Gli oggetti non possono essere ricaricati con un numero di cariche superiore a quelle che possono contenere.

Esempio 5: Ossian (+2 Int e 6 gradi in Forgiatura) usa il suo laboratorio per infondere 20 cariche nella sua bacchetta dei fulmini magici (3°) esaurita. Se la prova d'abilità riesce (risultato necessario 14, bonus alla prova +8) il processo costa $150 \times 20 = 3.000$ m.o., altrimenti il 50% in più (4.500 m.o.).

Se al momento della sua creazione si decide che un oggetto non è ricaricabile, esaurite le cariche diventa inutile e ciò dimezza il costo dell'incantamento delle cariche.

Esempio 6: Ossian decide di creare una bacchetta della paura (2° livello) con 10 cariche non ricaricabili. In tal caso il costo totale della bacchetta sarà: $[(2 \times 1.000) + (50 \times 2 \times 10)] = (2.000 + 1.000) = 3.000$ m.o.

Il costo di fabbricazione di oggetti ad utilizzo unico (che cioè hanno un'unica carica non ricaricabile, come pozioni e pergamene) è pari a 100 m.o. per livello della magia (che è anche l'ammontare di PE guadagnati per incantarli), e il tempo impiegato per incantarli è di 1 giorno per effetti di 1° e 2° livello, 2 giorni per 3° e 4°, 3 giorni per 5° e 6°, 4 giorni per 7° e 8°, 5 giorni per effetti di 9° livello.

Oggetti a Destinatario Specifico

Per ridurre il costo di un oggetto magico, è possibile limitarne il potere in modo che sia utilizzabile solo da o contro una particolare categoria di esseri scelta fra questa lista: animali (normali o giganti, esclusi gli insettoidi), bestie fantastiche (creature con poteri straordinari o bestie con intelligenza superiore a 2), costrutti, demoni, diavoli, draghi, extraplanari (creature native di un piano o dimensione diversa da quella in cui si trovano), fate, geni, giganti, goblinoidi (goblin, hobgoblin, gnoll, orchetti, orchii, troll, bugbear e coboldi), insettoidi, mutaforma (inclusi i licanthropi), non-morti, semi-umani (elfi, nani, gnomi, halfling), incantatori arcani o divini (ovvero creature con livelli da incantatore), esseri subacquei (qualsiasi essere viva sott'acqua) o esseri allineati a Caos, Legge, Bene o Male (cioè il cui Allineamento Morale comprenda una delle definizioni).

Questa limitazione abbassa il costo totale di un oggetto del 10% per ogni grado di restrizione del nemico in base a questa scala: categoria → razza → singolo; nel caso di un singolo essere, il manufatto sarà inutile una volta eliminato. **Esempio 7:** Moorkroft vuole creare un potente anello di disintegrazione (6°) con un numero permanente di utilizzi. Dato che il valore dell'incantamento è di 36.000 m.o., cerca di abbassare i costi specificando che potrà essere utilizzato soltanto contro gli elfi (razza che odia alla follia). Questo abbassa il costo totale del 20% (categoria: semi-umani → razza: elfi), ovvero 28.800 m.o.

Si può anche limitare l'uso di un certo tipo di oggetto ad una classe o razza specifica per controllarne la diffusione e ridurre il costo totale. Questa restrizione può essere adottata per qualsiasi oggetto magico, ad eccezione di bacchette e bastoni (oggetti per loro natura utilizzabili esclusivamente da incantatori arcani o divini) e di armi e armature (il cui utilizzo è già limitato dalla classe di appartenenza). È possibile restringere il campo degli utenti dell'oggetto a una classe o a una razza specifica: in entrambi i casi, il costo totale viene abbassato del 10%. Non è possibile sommare le due restrizioni (es. un martello usabile solo da un nano chierico), né creare oggetti usabili esclusivamente da un singolo individuo.

Esempio 8: per creare una gemma del teletrasporto permanente (6°) usabile solo dagli incantatori arcani, il costo totale dell'oggetto sarà di $(6.000 + 30.000) \times 90\% = 32.400$ m.o.

OGGETTI MALEDETTI

Un oggetto che riceva una *maledizione* o una *maledizione divina* si considera maledetto e ad un'analisi con *individuare il male* verrà rilevato come tale, mentre *individuare il magico* non smaschera l'effetto. La maledizione su un manufatto può invertire il potere magico che possiede rendendolo deleterio (ad esempio un anello che rivela le menzogne potrebbe costringere il possessore a mentire sempre, una spada +3 diventerebbe una spada -3, ecc.), oppure può emulare un incantesimo dal 1° al 4° livello che comporti un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto (ad esempio la cecità, la sordità, la zoppia, cambiar sesso); in quest'ultimo caso, la maledizione può essere associata anche ad oggetti comuni.

Un oggetto maledetto una volta indossato o impugnato si lega indissolubilmente al suo possessore e gli impedisce di liberarsene coscientemente: per la vittima, è un oggetto troppo potente che solo lui è degno di avere, e anche se i fatti dimostrano il contrario il soggetto negherà l'evidenza. L'unico modo per liberarsene è usare un incantesimo di *scaccia maledizioni* o *distruzione del male* sull'oggetto o esprimere un *desiderio*: a quel punto la vittima comprenderà la sua follia e potrà sbarazzarsi del manufatto. Nel caso l'incantatore sia sufficientemente potente, la maledizione sarà spezzata e annullata per sempre, ridando all'oggetto le sue proprietà originali (v. descrizione degli incantesimi summenzionati).

ARMI E PROIETTILI

La procedura per assegnare bonus e penalità al Tiro per Colpire e ai danni delle armi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti magici. L'incantamento attribuisce all'arma un bonus da +1 a +5 (a scelta dell'incantatore) sia al Tiro per Colpire che a quello per determinare i danni, rendendola magica; nel caso delle armi da tiro o da fuoco, l'incantamento non rende magici i proiettili. I sacerdoti possono incantare solo armi permesse dalla loro divinità, mentre gli incantatori arcani non hanno questa limitazione; anche i nani possono incantare armi e proiettili grazie alla loro abilità di Forgiatura nanica. Ogni arma magica garantisce il proprio bonus al TxC e ai danni in maniera permanente a qualsiasi individuo che la utilizzi.

Il costo dell'incantamento primario di un'arma varia in base al massimo danno che l'arma può causare con grado di maestria Base come mostra la tabella seguente, fermo restando che il modificatore primario massimo per un'arma è +5.⁹

Tab. 7.8 - Incantamento primario delle armi

Danno	Costo ogni +
1-2	1.000 m.o.
3-4	2.000 m.o.
5-6	3.000 m.o.
7-8	4.000 m.o.
9-10	5.000 m.o.
11-12	6.000 m.o.
13-17	7.000 m.o.
18+	8.000 m.o.

Nota: Per ulteriori informazioni circa le caratteristiche delle armi e le relative maestrie si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile online.

Il tempo impiegato ad incantare un'arma è pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore, e l'incantatore ottiene un quantitativo di PE pari al costo del procedimento la prima volta che attribuisce un certo bonus magico ad un'arma; in seguito il guadagno in PE si riduce a 1/10 del costo, ma la prova di *Forgiatura magica* ottiene un bonus di +2.

Esempio 1: Il danno base di una spada lunga è 1d8 (8 danni max). Il costo per fabbricare una spada +2 è quindi pari a $4000 \times 2 = 8.000$ m.o., mentre il tempo necessario è di 15 giorni. Se Danaar (+2 Int e 8 gradi di Forgiatura) vuole forgiare per la prima volta una spada +2 la prova riceve una penalità di 6 punti (risultato necessario: 17), quindi dato che ha un bonus di +10 al tiro riuscirà nell'intento con 7+ su d20. Se avesse successo e in seguito volesse forgiare un'altra spada +2, avrà un bonus di +12 al tiro ma guadagnerà solo 800 PE.

Proiettili e Dardi

Nel caso dei proiettili (dardi e frecce in genere), il costo di fabbricazione in m.o. è pari al bonus moltiplicato 50 e il tempo impiegato è di 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore; occorre sommare il valore dei vari proiettili da creare per sapere quanti proiettili possono essere prodotti ogni giorno (calcolare il valore totale del dardo in base al suo bonus e ad eventuali magie ad esso associate). La prova d'abilità segue le stesse regole sopra riportate, e si effettua una prova ogni 20 dardi forgiati con lo stesso tipo di incantamento o bonus.

Il bonus concesso dal proiettile magico si somma solo ai danni (non al TxC), e ogni volta che un dardo viene scoccato

è necessario effettuare un TS Caduta, aggiungendo il modificatore del dardo: in caso di fallimento il proiettile è compromesso, viceversa il dardo può essere recuperato e riutilizzato, mantenendo il bonus magico ed eventuali poteri che non siano monouso; proiettili che mancano il bersaglio mantengono sempre i poteri ad essi associati.

Esempio 2: Il costo base per fabbricare una freccia +1 è di 50 m.o., quindi una freccia +5 costerà 250 m.o., ed è possibile fabbricarne 4 al giorno, arrivando a creare 20 frecce +5 in 5 giorni spendendo 5.000 m.o. Aggiungere alle frecce il potere straordinario di *ragnatela* (si attiva sul bersaglio colpito) ad utilizzo unico farebbe salire il costo a $450 \times 20 = 9.000$ m.o. e occorrerebbero 9 giorni per incantare le frecce. Sarebbero necessarie due prove d'abilità (una ogni 20 frecce per il modificatore +5 e una ogni 20 frecce per l'incantesimo di *ragnatela*) con penalità di $3 \times 5 = 15$ punti (risultato necessario: 26) per il bonus +5, mentre la penalità per la *ragnatela* sarebbe di $6+2 = 8$ punti (risultato necessario: 19).

Nota: Un proiettile è magico solo se possiede un bonus magico o è incantato con una magia offensiva: un'arma da tiro magica non rende magico un proiettile, anche se si applica il bonus dell'arma al TxC e ai danni.

Bonus Secondario

È possibile associare alle armi (ma non ai proiettili) un secondo modificatore al TxC e ai danni, specificamente mirato ad una categoria di nemici scelta fra questa lista: bestie fantastiche, costrutti, draghi, licanotropi, extraplanari, geni, giganti, goblinoidi, insettoidi, mutaforma, non-morti, semi-umani, umanoidi, mostri incantati (creature colpibili solo con armi magiche o immuni a certi livelli di incantesimi), incantatori (arcani o divini), utenti d'armi (chi attacca con armi in pugno), esseri rigeneranti (chi rigenera spontaneamente almeno 1 PF all'ora), esseri subacquei (qualsiasi essere viva sott'acqua) o qualsiasi altra categoria più selettiva (es. solo demoni, solo diavoli, solo efreet, solo elfi, e così via).

Il bonus secondario si aggiunge a quello primario dell'arma, sino ad arrivare ad un +10 contro una specifica creatura, ma la differenza tra bonus primario e secondario non può mai essere superiore a 5 punti (non è quindi possibile, ad esempio, creare una mazza +3, +10 contro giganti). Il costo del secondo incantamento è pari alla metà del costo normale del bonus primario, e i due costi si sommano per calcolare il costo totale e il tempo impiegato nella fabbricazione dell'arma. Infine, occorrono due prove d'abilità separate per determinare se l'incantamento di ogni bonus riesce.

Esempio 3: Danaar (Int +2, 8 gradi in *Forgiatura magica* e in *Magia arcana*) vuole creare una spada +5, +10 contro draghi. Il procedimento viene a costargli 20.000 m.o. per il bonus primario, più altre 10.000 m.o. (la metà del valore) per il bonus secondario di +5 contro draghi, per un totale di 30.000 m.o., e impiega 37 giorni. La prova riceve una penalità di 15 punti per il bonus primario (risultato necessario: 26) e altrettanti per quello secondario, ma egli può contare su un bonus di +10 al tiro col d20 (può considerare solo i gradi di Forgiatura). Se riesce nell'intento, Danaar guadagnerà 30.000 PE, mentre se riesce a incantare l'arma solo col bonus primario guadagnerà 20.000 PE e la spada sarà +5, senza poter aggiungere altri bonus o poteri.

Poteri Magici Straordinari (Talenti)

Oltre al modificatore al TxC e ai danni, si può associare ad un'arma o a un proiettile un incantesimo chiamato Talento. Il procedimento è lo stesso usato per creare oggetti magici generici (v. sopra) per quanto riguarda i costi, i tempi e le probabilità di successo, ma è necessario farlo subito dopo aver incantato l'arma col bonus (primario ed eventualmente secondario), e al termine della cerimonia di forgiatura l'oggetto non sarà più incantabile ulteriormente.

⁹ Le regole originali per calcolare il costo dell'incantamento di armi magiche prevedevano un sistema basato sul valore di mercato e sull'ingombro dell'arma. Poiché giudicato troppo macchinoso, qui è stato modificato e semplificato. Per coloro che siano interessati alle vecchie regole, far riferimento alla *Rules Cyclopedica* o al *Gazetteer 3*.

Si può associare ad un'arma un solo Talento, utilizzando un incantesimo divino o arcano dal 1° al 6° livello. Inoltre, di norma il creatore impone al Talento una limitazione alla frequenza d'uso o all'area d'effetto per non dare vantaggi eccessivi al possessore dell'arma, che potrebbe usarla contro di lui. Ogni DM deve riflettere bene prima di porre incantesimi offensivi su qualsiasi arma per non sbilanciare gli equilibri di gioco (immaginate la potenza di un guerriero con una spada +5 in grado di lanciare *barriera*, *palla di fuoco* o *morte*, e capirete perché un incantatore sia restio a crearla).

Il potere magico di un'arma si attiva impugnandola e concentrandosi sull'effetto mentre si pronuncia una parola magica prestabilita; solo chi impugna l'arma può attivarne il potere dopo averla estratta, nessun altro.

Esempio 4: Danaar (il mago dell'Esempio 3) vuole creare una spada +3, col potere dello *charme* (1°) 3 volte al giorno. Il costo di questo procedimento è di 12.000 m.o. per il bonus della spada, e di 4.800 m.o. (6.000 × 80%) per lo *charme*, per un totale di 16.800 m.o., e il tempo impiegato per realizzarla è di 23 giorni. La prova per donare il bonus all'arma riceve una penalità di 9 punti (risultato necessario: 20) e beneficia di +10 al tiro col d20, mentre per lo *charme* la penalità scende a 7 punti (risultato necessario: 18) e il tiro beneficia di un bonus di +14 (visto che può sommare anche metà degli 8 gradi in *Magia arcana*). Se Danaar riuscirà nell'impresa guadagnerà 16.800 PE, oppure solo 12.000 se fallisce con lo *charme*, mentre se fallisce col bonus primario non otterrà alcun PE e la spada non sarà più incantabile.

ARMATURE E SCUDI

La procedura per assegnare bonus difensivi ad armature e scudi è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti magici. L'incantamento attribuisce all'armatura o allo scudo un modificatore che abbassa la CA offerta dall'oggetto e lo rende più resistente (è danneggiabile solo da armi o magie di livello pari o superiore al bonus protettivo), e può essere compiuto sia da incantatori arcani che divini senza limitazioni, e persino dai nani grazie alla loro abilità di Forgiatura nanica. Ogni armatura o scudo magico garantisce il proprio bonus alla CA in maniera permanente a chiunque lo indossi.

Il costo dell'incantamento di una corazza dipende dalla Classe d'Armatura offerta dall'armatura comune (v. tab. 7.9), mentre per quanto riguarda scudi, bardature e armature parziali il costo è di 2.000 m.o. per punto di CA offerto, moltiplicato per il bonus magico¹⁰, fermo restando che il bonus massimo alla CA di un oggetto protettivo è +5 (è possibile sommare il bonus alla CA dato da un'armatura, da uno scudo e da un solo oggetto di protezione).

Tab. 7.9 – Incantamento di armature

CA	Costo ogni +
8	2.500 m.o.
7	3.000 m.o.
6	4.000 m.o.
5	5.000 m.o.
4	6.000 m.o.
3	7.000 m.o.
2	8.000 m.o.
1	9.000 m.o.
0	12.000 m.o.

¹⁰ Le regole originali per calcolare il costo dell'incantamento di armature e scudi magici prevedevano un sistema basato sul valore di mercato e sul peso dell'oggetto. Poiché giudicato troppo macchinoso e non accurato, qui è stato modificato e semplificato. Per coloro che siano interessati alle vecchie regole, far riferimento alla *Rules Cyclopedia* o al *Gazetteer 3*.

Incantamento di scudi, armature parziali e bardature:

3.000 m.o. × punti di CA offerti dall'oggetto

Nota: Per ulteriori informazioni circa le caratteristiche e la diffusione delle armature, delle bardature e degli scudi su Mystara, si rimanda il lettore al manuale *Armeria di Mystara* disponibile gratuitamente online.

Il tempo impiegato ad incantare un'armatura o uno scudo è pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore, e l'incantatore guadagna PE pari al costo del procedimento la prima volta che attribuisce un certo bonus ad una corazza o scudo; in seguito il guadagno in PE si riduce a 1/10 del costo, ma la prova di *Forgiatura magica* ottiene un bonus di +2.

Esempio 1: Una corazza di maglia offre una CA di 5. Il costo per fabbricare una corazza di maglia +1 (che porta la CA a 4) è quindi di 5.000 m.o. e il tempo impiegato è di 12 giorni. Se Danaar (Int +2 e 8 gradi in *Forgiatura*) volesse incantarla per la prima volta, la penalità alla prova sarà di 3 punti (risultato necessario: 14) e con un bonus di +10 al tiro basterebbe un risultato di 4+ per avere successo e guadagnare 5.000 PE.

Esempio 2: Uno scudo grande offre una protezione alla CA di 2 punti base. Il costo per fabbricare uno scudo grande +2 (CA migliora di 4 punti) è quindi di 3.000 × 4 = 12.000 m.o., equivalente al costo per uno scudo medio +3 (4 punti a CA).

Scudi Armati

Gli scudi armati sono scudi attrezzati con punte e lame che oltre a offrire riparo permettono al loro possessore di sferrare un attacco gratuito ogni round. L'incantamento degli scudi armati dà sia un bonus protettivo alla CA offerta dallo scudo che un bonus al TxC e ai danni delle lame, e pertanto il **costo degli scudi armati è pari a 5.000 m.o. per bonus magico**. Si effettua una sola prova di abilità per sapere se la forgiatura riesce, utilizzando le regole per armature e scudi.

Esempio 3: Per incantare uno scudo medio laminato (1 punto di CA) con un bonus di +3 a CA e TxC occorrono 5.000 × 3 = 15.000 m.o. e la prova di abilità riceve una penalità di 9 punti (risultato necessario: 20). Il lavoro sarà completato in 19 giorni e potrà fruttare 15.000 PE se l'incantamento riesce.

Poteri Magici Straordinari (Talent)

Oltre al bonus protettivo, si possono donare ad una corazza, bardatura o scudo degli incantesimi aggiuntivi chiamati Talent. Il procedimento è lo stesso usato per creare oggetti magici generici (v. sopra) per quanto riguarda i costi, i tempi e le probabilità di successo, ma è necessario farlo subito dopo aver attribuito il bonus protettivo all'oggetto, sfruttando la stessa cerimonia di forgiatura, al termine della quale l'oggetto non sarà più incantabile ulteriormente.

Si possono associare a corazze, bardature e scudi al massimo due Talent, ad esclusione di incantesimi arcani o divini di 7° livello o superiore, e solitamente si prediligono incantesimi delle scuole di Abiurazione, Divinazione, Illusione, Trasmutazione o Guarigione, che avranno effetto solo su chi indossa l'oggetto. Inoltre, di norma il creatore impone al Talento una limitazione alla frequenza d'uso o all'area d'effetto per non dare vantaggi eccessivi al possessore dell'oggetto, che potrebbe rivoltarsi contro di lui una volta ottenuto il potere. Ogni DM deve riflettere bene prima di porre incantesimi offensivi su qualsiasi armatura o scudo per non sbilanciare gli equilibri di gioco (si pensi a guerrieri con un'armatura di *barriera anti-magia*).

Il potere magico di un'armatura o scudo si attiva concentrandosi mentre si pronuncia una parola magica prestabilita e solo chi indossa l'oggetto può attivarne il potere.

Esempio 4: Danaar (Int +2, 8 gradi in *Forgiatura magica* e in *Magia arcana*) sta cercando di creare una corazza di piastre +3 (già incantata in passato) col potere della *velocità* (3°) tre volte al giorno (primo tentativo). Il costo di questo procedi-

mento è di 21.000 m.o. per il bonus della corazza, e di 14.400 m.o. (18.000 × 80%) per la *velocità*, che porta ad un totale di 35.400 m.o. L'armatura verrà realizzata in 43 giorni, e la penalità alla prova per il bonus protettivo dell'armatura è identica a quella per la *velocità*, ovvero 9 punti (risultato necessario: 20). Per attribuire il bonus protettivo Danar ha un bonus di +12 al tiro, mentre per la *velocità* il bonus è di +14. Se riesce nell'impresa, Danaar guadagnerà 2.100 PE per il bonus all'armatura (dato che si tratta di un procedimento già padroneggiato) e 14.400 PE per la *velocità*.

OGGETTI DI PROTEZIONE

La procedura per assegnare bonus protettivi ad accessori da indossare (anelli, spille, talismani, bracciali, ecc.) è diversa da quella per la creazione degli altri oggetti magici. L'incantamento attribuisce all'oggetto un modificatore che migliora la CA e tutti i Tiri Salvezza, e può essere compiuto sia da incantatori arcani che divini senza limitazioni e persino dai nani grazie all'abilità di Forgiatura nanica. Ogni oggetto di protezione garantisce il proprio bonus a CA e TS in maniera permanente a qualsiasi individuo che lo indossi. Non è possibile associare incantesimi a un oggetto protettivo, a meno che non sia intelligente (v. *Oggetti Magici Intelligenti*).

Il costo dell'incantamento di un oggetto di protezione è di 6.000 m.o. moltiplicato per il bonus offerto, fermo restando che il bonus di un oggetto protettivo può variare da +1 a +5 (è possibile sommare il bonus protettivo dato da un'armatura, da uno scudo e da un solo oggetto di protezione).

Costo Oggetti di Protezione: 6.000 m.o. × bonus magico

Il tempo impiegato ad incantare un oggetto di protezione è pari a 7 giorni, più 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore, e l'incantatore guadagna PE pari al costo del procedimento la prima volta che attribuisce un certo bonus ad un oggetto; in seguito il guadagno in PE si riduce a 1/10 del costo, ma la prova di *Forgiatura magica* ottiene un bonus di +2.

Esempio: Il patriarca Lofric (Int +1, 6 gradi *Forgiatura magica* e 4 in *Arte: Oreficeria*) vuole creare una spilla di protezione +4 da donare al suo signore, in procinto di partire per la guerra. Il costo è di 24.000 m.o. e il procedimento impiega 31 giorni, con una penalità alla prova di 12 punti (risultato necessario: 23), mentre beneficia di un bonus di +9 al tiro (dato che crea personalmente la spilla e aggiunge pertanto la metà dei gradi di *Oreficeria*), quindi con un risultato di 14+ su d20 riuscirà nell'impresa e guadagnerà 24.000 PE.

BACCHETTE E BASTONI

La procedura per incantare bacchette e bastoni magici è identica a quanto riportato nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Le bacchette sono bastoncini sottili lunghi da 30 a 50 centimetri, mentre i bastoni sono spessi anche due pollici e la loro lunghezza varia da 1,7 a 2,2 metri.

È possibile associare a una bacchetta al massimo tre incantesimi arcani o divini, ed essa viene sempre creata con cariche fisse (massimo numero di cariche: 20).

I bastoni invece hanno la capacità di assimilare molti più effetti magici degli altri manufatti. Ogni bastone possiede 10 punti che si possono spendere per associarvi incantesimi rispettando le regole seguenti:

- 1 punto per ogni potere a cariche (massimo 30 cariche);
- 3 punti per ogni potere a frequenza d'uso temporale;
- 4 punti per ogni potere permanente.

I poteri magici di bacchette e bastoni si attivano a comando vocale, ovvero pronunciando una parola magica predefinita mentre chi impugna la bacchetta si concentra sull'effetto desiderato. Solo chi impugna l'oggetto può attivarne il potere, che si manifesta all'esterno partendo dalla punta dell'oggetto, e solo un incantatore dello stesso tipo del-

la magia dell'oggetto (arcano o divino) può usarlo, ad eccezione di quelli con poteri di divinazione, usabili da qualsiasi incantatore. L'utilizzo di bastoni e bacchette è consentito solo agli incantatori e precluso alle altre classi, il motivo principale per cui maghi e chierici prediligono questi strumenti per custodire gelosamente i propri poteri.

Nel caso un bastone o una bacchetta venga incantata con un potere distruttivo di Invocazione (come *dardo incantato*, *palla di fuoco* o *fulmine magico*) e possieda delle cariche, c'è una probabilità pari al 10% per livello dell'incantesimo contenuto (cumulativo per più incantesimi distruttivi) che la sua rottura inneschi l'immediata esplosione delle energie racchiuse nell'oggetto. Questa detonazione d'energia infligge 8 danni per carica rimasta a tutti i presenti entro un raggio di 9 metri, ma è concesso un TS Corpo per dimezzare le ferite.

VERGHE

La procedura per incantare verghe magiche è identica a quanto riportato nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Con verga si identifica un oggetto cilindrico di materiale vario (prezioso o meno) lungo un metro e spesso un pollice, capace di accogliere al massimo due poteri (arcani o divini) non istantanei solitamente permanenti, anche se è possibile creare verghe con poteri temporanei¹¹. Una verga può essere usata come arma sfruttando la maestria nel giavelotto (se appuntita) o nel mezzo bastone (v. *Armeria di Mystara*).

Qualsiasi individuo può usare una verga (non è richiesta una conoscenza specifica), il cui potere viene attivato da chi la impugna con un comando vocale, pronunciando una parola magica predefinita concentrandosi sull'effetto desiderato.

PERGAMENE

Occorre differenziare la ricerca di un incantesimo (descritta nella sezione *Ricerca Incantesimi*) dalla creazione di una pergamena magica. Nel primo caso si mette per iscritto una formula che servirà per richiamare e plasmare energie magiche secondo la volontà dell'incantatore, mentre nel secondo caso si rinchiude l'energia dell'incantesimo nella pergamena, in modo che possa essere rilasciata recitando determinate rune di potere ed evocando il potere senza intaccare gli incantesimi memorizzati dal soggetto. Si possono apporre le rune anche su altri supporti (tavolette di legno o cera, pietre) per ottenere lo stesso effetto, ma le pergamene sono più semplici e comode da trasportare ed usare.

Per creare pergamene magiche, siano esse divine o arcaiche, l'incantatore deve conoscere la magia da associare alla pergamena e incanalare le energie nell'oggetto con una cerimonia che prevede l'uso di materiali rari e di un laboratorio. Le probabilità di riuscita sono le solite: il risultato da raggiungere con la prova è pari a 11 più il livello dell'incantesimo maggiorato di 6 punti, mentre il tiro riceve un bonus pari ai gradi di *Forgiatura magica* più metà dei gradi in *Magia arcana* o *Religione*, in base all'incantesimo. Il costo e il tempo per crearla dipende dal tipo di pergamena, distinguendo tra pergamene a uso singolo o a frequenza giornaliera, mentre non è possibile creare pergamene con effetti permanenti. Tutte le pergamene sono ad attivazione vocale (occorre impugnarle e leggerle ad alta voce), e si differenziano in base all'utilizzatore tra pergamene dedicate e universali.

Pergamena a uso singolo: può contenere da 1 a 3 incantesimi (diversi o più copie dello stesso effetto) e pronunciando ciascuna formula le energie fuoriescono dal supporto cancellando le rune di quella magia. L'effetto sfrutta sempre la potenza dell'incantatore che legge la pergamena, e se non è di

¹¹ La Verga della Salute è una verga incantata con l'anima di un chierico, che consente di associarvi quattro poteri permanenti con limitazione d'uso 1 volta al di per ogni beneficiario.

livello sufficiente per padroneggiare quell'incantesimo, esso verrà prodotto al livello minimo (ad esempio un mago di 8° che legge un *fulmine magico* causa 8d6, mentre uno di 3° crea un fulmine da 5d6). Il costo di creazione è pari a 100 m.o. per livello di ogni incantesimo ivi scritto (ma vengono vendute da 5 a 10 volte tanto, se l'effetto non è in qualche modo limitato) e il tempo di creazione è 1 giorno ogni 2 livelli di potere complessivi degli incantesimi associati alla pergamena (come per oggetti a carica unica).

Pergamena a frequenza giornaliera: contiene un solo incantesimo che può essere usato da uno a tre volte al giorno, le cui variabili dipendono dal livello del suo creatore. Il costo è pari a quello per creare un oggetto permanente, ribassato in base alla frequenza d'uso decisa (da 70% a 80% del totale), e il tempo è 7 giorni + 1 giorno ogni 1.000 m.o. di valore.

Pergamene Dedicare

Una pergamena dedicata può contenere qualsiasi magia, ma può essere usata solo da incantatori dello stesso ramo del suo creatore (arcano o divino), che siano in grado di comprendere la lingua della magia (per gli arcani) o che venerino la divinità che ha concesso la preghiera sacra (ad esempio non è possibile per un sacerdote di Ixion usare una preghiera sacra scritta per Khoronus). Indipendentemente dalla scuola o tradizione magica a cui appartiene un incantesimo arcano scritto su una pergamena dedicata, l'uso di *lettura del magico* traduce il codice magico rendendolo comprensibile all'incantatore così da poter usare il potere della pergamena. Chiunque sia in grado di usare una *lettura del magico* può dunque comprendere e usare una pergamena arcana dedicata, ma c'è sempre una probabilità che non riesca a controllarne il potere se l'incantesimo è di un livello non ancora padroneggiato. La probabilità di fallimento in questo caso è del 10% per differenza tra il livello di potere della pergamena e quello padroneggiato da chi la legge.

Pergamene Universali

Questo genere di scritti contiene un solo incantesimo attivabile da qualsiasi individuo che legga il supporto (che può essere una pergamena, un libro o una tavoletta), redatto in una lingua comune e collegato a rune magiche che lo permeano in modo più o meno visibile. Che sia una magia a uso singolo o a frequenza limitata, la potenza di una pergamena universale dipende sempre dal livello del suo creatore. Gli effetti arcani o divini associabili alle pergamene universali sono limitati a magie di Abiurazione dei primi 4 livelli ad effetto personale (con raggio zero o a tocco, tipicamente *scudo magico*, *scudo deflettente*, *scudo elementale*, *cerchio di protezione dal male*, *cerchio mistico* contro un particolare tipo di nemici, e così via), a magie di potenziamento fisico o intellettuale entro i primi 5 livelli (come *abilità eccezionale*, *forza taurina*, ecc.), e infine a *mappa magica* (4°), *creazione minore* (5°) e *maggiore* (7°) e *rifugio dimensionale* (7°).

Pergamene Maledette

Una pergamena magica o uno scritto comune può essere maledetto tramite l'incantesimo *maledizione*, che si attiva non appena la pergamena viene letta da qualcuno, anche se ciò non rimuove l'effetto magico associato al supporto. La maledizione su una pergamena comporta sempre un peggioramento delle capacità fisiche o mentali del soggetto che la legge (ad esempio la cecità, la sordità, il mutismo, la zoppia, cambiar sesso o allineamento) in modo permanente (finché la maledizione non viene spezzata) o temporaneo (ad esempio solo finché dura l'effetto della pergamena magica). La vittima può effettuare un TS Magia per opporsi solo se protetta da una *protezione dal male*, viceversa subisce automaticamente l'effetto della maledizione.

POZIONI E UNGUENTI

La procedura per incantare pozioni (dette anche filtri) e unguenti è simile a quella riportata nelle regole generali all'inizio della sezione, con una precisazione.

Le pozioni (fluidi dai colori differenti contenuti in recipienti da 20 centilitri) e gli unguenti (pomate conservate in vasetti da 25 cl) sono considerati oggetti ad utilizzo unico, poiché una volta consumate, il loro potere si esaurisce e l'oggetto viene distrutto irrimediabilmente. Per questo motivo il loro costo è pari a 100 m.o. per livello di potere per effetti temporanei (il costo di quelli permanenti è descritto nell'incantesimo), mentre il tempo impiegato è 1 giorno ogni 2 livelli di potere dell'incantesimo associativi e l'esperienza acquisita è pari al costo stesso della pozione o dell'unguento.

È possibile incantare una pozione solo con un potere (arcano o divino) che abbia come area d'effetto una creatura o sia controllabile dal soggetto, e il cui effetto non crei materia o energia dal nulla (quindi si escludono ad esempio *palla di fuoco*, *muro di ghiaccio*, o *evoca alleato*). La pozione si attiva immediatamente quando viene bevuta (azione d'attacco), elargendo i suoi poteri a chi la ingoia, che diventa subito consapevole delle capacità della pozione. Non è possibile opporsi agli effetti di una pozione, a meno che non si tratti di un veleno (nel qual caso è ammesso un TS Corpo fino a prova contraria). A differenza dell'incantesimo originale, la durata di una pozione è sempre pari a 1d6+6 turni, salvo magie con durata inferiore o permanente.

Agli unguenti è possibile associare solo incantesimi che influenzano una singola creatura, i loro effetti si attivano quando la dose intera viene applicata sulla pelle del soggetto (procedimento che richiede 2 round) senza possibilità di evitarli (nessun TS concesso) e la durata è quella stabilita dalla descrizione dell'incantesimo, in base al livello del creatore.

Non è possibile bere una seconda pozione diversa o spargersi con un secondo unguento prima che gli effetti della prima applicazione siano svaniti: se si tenta di farlo, i due effetti si annullano istantaneamente a vicenda. Questo non vale nel caso di pozioni o unguenti che producano effetti permanenti, come *longevità*, *cura ferite* e *guarigione*, ed è altresì possibile combinare gli effetti di una pozione e di un unguento applicati contemporaneamente.

Esempio: Alasdair (Int +3, 5 gradi in Forgiatura e in *Alchimia*) cerca di creare per la prima volta a una pozione di volo (3°). Il costo della pozione è di 300 m.o. e verrà preparata in 3 giorni, mentre la prova riceve una penalità di 9 punti (risultato necessario: 20) e il tiro ha un bonus di +10, quindi il tentativo riuscirà con un risultato di 10 o più.

OGGETTI MAGICI VARI

La procedura per incantare oggetti magici vari è identica a quella riportata nelle regole generali all'inizio di questa sezione. Gli oggetti vari si distinguono in tre tipologie: Accessori (oggetti indossati che non siano vesti), Indumenti (vestiario) e Oggetti comuni (qualsiasi altro oggetto non ricada nelle categorie sopra riportate, solitamente utensili, mobilia, strumenti, ecc).

Accessori: è possibile incantare accessori (anelli, collane, bracciali, spille, amuleti, occhiali, orecchini, ecc.) con al massimo due poteri magici di qualsiasi tipo, ma non più di un potere offensivo (che produca direttamente un danno fisico).

Indumenti: è possibile incantare indumenti (tuniche, stivali, mantelli, guanti, cinture, cappelli, sciarpe, ecc.) con al massimo due poteri magici che agiscano solo su chi li indossa (raggio d'azione pari a zero), o con un incantesimo offensivo.

Oggetti comuni: è possibile incantare oggetti comuni (specchi, borse, casse, strumenti musicali, scope, ecc.) con al massimo un potere magico di qualsiasi natura, oppure con 2 incantesimi della scuola di Divinazione.

Alcuni di questi oggetti magici possono essere attivati a comando vocale, pronunciando una parola magica predefinita mentre si tocca l'oggetto concentrandosi sull'effetto (solo chi indossa o maneggia l'oggetto può attivarne i poteri); i poteri di altri oggetti invece sono attivi costantemente (ad es. i contenitori) e in tal caso non possono essere controllati.

OGGETTI INTELLIGENTI

Sfruttando l'incantesimo arcano *vincolare l'anima* (9°) o l'incantesimo divino *trappola spirituale* (6° livello) è possibile intrappolare l'anima di un essere dentro un oggetto in modo permanente fino alla sua distruzione, creando un oggetto intelligente a cui è possibile associare diversi incantesimi o poteri speciali, vincolandoli allo spirito del prigioniero per superare i limiti stabiliti dalle normali regole della magia.

In base all'incantesimo usato per intrappolare l'anima, è possibile inserire nell'oggetto **poteri comuni** (ovvero incantesimi di 1° e 2° livello, usabili fino a tre volte al giorno) e **poteri straordinari** (incantesimi dal 3° al 6° livello usabili una volta al giorno). Con *trappola spirituale* (6°) si possono associare fino a 3 poteri all'oggetto, mentre con *vincolare l'anima* (9°) si possono associare fino a 5 incantesimi all'oggetto. In entrambi i casi la combinazione possibile tra poteri comuni e straordinari dipende dalla Forza di Volontà (somma modificatori di Intelligenza, Saggiezza e Carisma) della vittima intrappolata nell'oggetto:

- Volontà da +1 a +2: solo poteri comuni
- Volontà +3: 1 potere straordinario ammesso
- Volontà +4: 2 poteri straordinari consentiti
- Volontà +5: 3 poteri straordinari consentiti
- Volontà +6 e oltre: 4 poteri straordinari consentiti

Per determinare il tempo e il costo dell'incantamento di un oggetto intelligente, occorre considerare che gli incantesimi comuni sono sempre permanenti, mentre quelli straordinari hanno una limitazione di frequenza di 1 volta al giorno. Laddove una sola prova d'abilità dovesse fallire, il resto dei poteri non potrebbe essere aggiunto, anche se l'oggetto manterrebbe tutti quelli già inseriti.

Oltre alle magie di cui dispone, l'incantatore può scegliere di vincolare all'oggetto le capacità magiche o naturali della vittima come poteri straordinari. Se la creatura imprigionata può evocare incantesimi o possiede poteri magici innati, l'incantatore può farle evocare (una volta al giorno) una magia tra quelle conosciute dall'essere (al massimo di 6° livello) per ogni potere straordinario di cui gode, anziché associarvi i suoi incantesimi. Si distinguono tuttavia due poteri straordinari impossibili da replicare con incantesimi, che caratterizzano gli oggetti intelligenti sulla base delle capacità di classe delle vittime: **Danni multipli** e **Abilità ladresche**.

Danni multipli: questo potere può essere associato solo ad un'arma. Se la vittima era in grado di effettuare attacchi multipli o di infliggere danni maggiorati, l'arma ottiene il potere di moltiplicare i danni inferti per 1d10 round una volta al giorno. Il moltiplicatore da usare è pari al numero di attacchi che effettuava la vittima o ai danni maggiorati, fino a un massimo di ×4 (ad esempio, se un guerriero dotato di 3 attacchi o un ladro che triplica i danni inferti alle spalle viene imprigionato in una spada, l'incantatore può usare questa capacità della vittima come potere straordinario, e per 1d10 round ogni danno inflitto dalla spada viene triplicato). Il costo per incantare l'arma si calcola come se il potere straordinario fosse un incantesimo di livello pari al doppio del moltiplicatore dei danni (quindi ad esempio, un moltiplicatore di ×4 viene considerato come un incantesimo di 8° livello) e la prova riceve una penalità pari al quadruplo del moltiplicatore dei danni (×2 = 8 punti; ×3 = 12 punti; ×4 = 16 punti di penalità).

Abilità ladresche: se la vittima aveva abilità ladresche, è possibile riprodurle totalmente grazie a questo potere straordinario con gli stessi gradi della vittima, e se chi usa l'arma possiede le stesse abilità, i gradi si sommano. Ogni abilità ladresca posseduta dalla vittima può essere usata solo una volta al giorno per un periodo di 3 turni. Questo potere si considera un incantesimo di 5° livello per determinare le probabilità di riuscita e il costo.

Esempio: Enshalir l'Arcimago (Int +4, 8 gradi di *Forgiatura* e 10 gradi di *Magia arcana*) usa *vincolare l'anima* contro un chierico di 20° livello (Volontà +4), e lo imprigiona in un anello d'oro, che incanta poi come anello di protezione +5, a cui può aggiungere altri 5 poteri, scegliendo fino a 2 poteri straordinari. Enshalir opta per il *teletrasporto* dalla propria lista e un incantesimo curativo da quella del chierico (entrambi poteri straordinari, usabili 1 volta al giorno), e aggiunge *invisibilità* e *immagini illusorie* come poteri comuni permanenti. Dopo aver associato il bonus protettivo +5 all'anello (costo: 30.000 m.o.), inizia con gli incantesimi più semplici, per non rischiare di sbagliare e "chiudere" l'oggetto a ulteriori incantamenti. La penalità alla prova di *Forgiatura magica* e i costi per i vari poteri da aggiungere sono i seguenti:

Protezione +5 (costo 30.000 m.o.): 15 punti (risultato: 26);
Invisibilità (2°, 3/g, costo 9.600 m.o.): 8 punti (risultato: 19);
Immagini illusorie (2°, 3/g, costo 9.600 m.o.): 8 punti (ris. 19);
Teletrasporto (5°, 1/g, costo 21.000 m.o.): 11 punti (ris. 22);
Guarigione (6°, 1/g, costo 25.200 m.o.): 12 punti (ris. 23).
 Costo totale dell'incantamento: 95.400 m.o.

Tempo impiegato: 103 giorni.

Enshalir può vantare un bonus al tiro di +12 per incantare il bonus di protezione e l'incantesimo di *guarigione*, mentre il bonus sale a +17 per *invisibilità*, *immagini illusorie* e *teletrasporto*, visto che sono incantesimi che conosce. Se tutto andrà bene, otterrà ben 95.400 PE dal rituale, viceversa solo PE pari al costo degli incantamenti che hanno avuto successo.

Scontro di Volontà

Un oggetto intelligente mantiene sempre l'allineamento originale dell'anima ivi intrappolata, e chiunque sia di allineamento diverso rispetto all'anima che dimora nell'oggetto sull'asse Legge – Neutralità – Caos subisce una scarica di energia che causa 1d6 danni ogni volta che attiva uno dei suoi poteri, o la prima volta che lo impugna o lo indossa. C'è sempre una probabilità del 50% che un esame con *individuare il male* non registri alcuna aura maligna sull'oggetto, mentre l'uso di *analizzare*, *individuare il magico* e altre magie divinatorie per accertarne i poteri daranno esiti che dipendono dagli incantesimi associati all'oggetto (in caso di dubbio, considerare i poteri straordinari effetti di Trasmutazione).

Infine, l'anima intrappolata può tentare di dominare la mente di chiunque attivi uno dei poteri dell'oggetto. Occorre una *Prova di Volontà*, tirando 1d12 e sommando i modificatori di Intelligenza, Saggiezza e Carisma: il contendente che realizza il valore più alto vince. Se l'anima vince, domina il soggetto e lo costringe ad agire a suo piacimento, solitamente prediligendo l'uso dell'oggetto rispetto ad altri e imponendo al soggetto la propria personalità, le proprie idee e il proprio Allineamento. Se esaminata con *individuare il magico*, la vittima dominata irradia un'aura media di Ammalimento. È possibile spezzare il controllo con *dissolvi magie* o simile effetto, oppure con una nuova Prova di Volontà, concessa una volta ogni 24 ore o ogni volta che il soggetto deve agire contro la sua morale o viene ferito (prova con bonus di +2 per la vittima), ma mai più di un tentativo al round. Se il personaggio perde il possesso dell'oggetto ma ne è ancora dominato, farà di tutto per riaverlo; se invece l'anima domina una nuova vittima, la prima si considera libera dalla malia.

Creare Costrutti

ELEMENTI NECESSARI

I cosiddetti costrutti (golem, statue animate, ecc.) sono rari e difficili da fabbricare. Un incantatore può creare solo costrutti con DV massimi pari al proprio livello e oltre a possedere l'abilità *Forgiatura magica* (con almeno 4 gradi per costrutti minori, 6 gradi per quelli maggiori), deve conoscere anche l'incantesimo appropriato, ovvero *animare oggetti* (6° divino), *creare mostri magici* (7° arcano), *creare qualunque mostro* (9° arcano), oppure usare un *desiderio*.

TEMPO E DENARO

Il costo di fabbricazione dipende dal tipo di costrutto (ovvero dai materiali di cui è composto) e dal numero dei poteri comuni e speciali ad esso associati.

Costo del costrutto (m.o.)

materiali + (1000 × nr pot. comuni) + (5000 × nr pot. speciali)

Il costo totale cala del 5% per ognuno dei seguenti difetti minori associati dal creatore al costrutto (max 3):

- Fragilità (CA e VA base peggiorata di 1 punto – non associabile a costrutti di Acciaio o materiali Speciali; oppure Tiri Salvezza pari a Guerriero con metà dei DV);
- Lentezza (movimento base ridotto a 18/6 mt e riduzione di 2 punti a Forza o Destrezza);
- Sensibilità (–2 a TS contro un dato elemento e subisce 1 punto di danno in più per ogni dado).

Il costo totale cala del 10% per ognuno dei seguenti difetti maggiori associati dal creatore al costrutto (max 2):

- Debolezza (subisce danni doppi da botta, punta o taglio e Forza ridotta di 2 punti);
- Goffaggine (movimento base ridotto a 9/3 mt al round e Destrezza ridotta di 4 punti);
- Vulnerabilità (subisce danni doppi da fuoco o elettricità, TS a –2 per subire danni normali; oppure gelo, fuoco o elettricità dimezzano attacchi e movimento per 6 round).

Nota 1: Vulnerabilità e Sensibilità non possono essere associate a elementi a cui il costrutto è resistente o immune.

Il tempo impiegato nella costruzione è 1 settimana, più un giorno ogni 1.000 m.o. di valore del costrutto e il DM può creare eventuali avventure fatte appositamente per trovare i materiali adatti a creare il costrutto. In base al materiale impiegato, il costo del costrutto varia come mostra la tab. 7.10:

Tab. 7.10 – Costo dei costrutti in base ai materiali

Fango, paglia, tessuto	400 x DV
Argilla, carne, cera, terracotta	600 x DV
Corallo, cristallo, legno, ossa, vetro	800 x DV
Metalli preziosi o molli (oro, argento, platino)	1000 x DV
Pietra dura o preziosa	1200 x DV
Metalli duri (ferro, bronzo, ottone)	1500 x DV
Acciaio (inclusi acciaio rosso e vetracciaio)	2000 x DV
Materiali speciali (adamantite, mithral, legno pietrificato, composti o minerali magici)	2500 x DV

Nota 2: materiali speciali si usano solo per costrutti maggiori.

Nota 3: aumentare il costo per DV di 0,25 per ogni taglia superiore a Media, ridurre di 0,10 per taglia inferiore a Media (es. golem di pietra grande costa 1000 x 1,25 = 1500 m.o. x DV, di taglia piccola costa 1000 x 0,90 = 900 m.o. x DV). Costrutti di taglia Piccola o inferiore sono limitati a 10 DV.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

Le probabilità di successo dipendono sia dalle conoscenze dell'incantatore (gradi di *Forgiatura magica* e livello dell'incantesimo usato) che dalla potenza del costrutto e si calcolano con la formula seguente:

Risultato prova di Forgiatura per creare costrutti:

$$11 + \{ [DV + nr poteri comuni + (nr poteri speciali \times 2)] / 2 \}$$

Bonus al tiro: gradi *Forgiatura* + ½ liv. incantesimo + bns Int

Se il tentativo non riesce il costrutto va in frantumi e non è riparabile, ma è possibile recuperare frammenti per 1/10 del valore del materiale usato, riutilizzabili per altri esperimenti.

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di creare un costrutto guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso per la creazione del costrutto. Questi PE si guadagnano solo la prima volta che si crea un certo tipo di costrutto dotato di certi poteri specifici: qualsiasi ulteriore riproduzione della stessa creatura fa guadagnare solo 1/10 dei PE, ma la prova beneficia di un bonus di +2 al tiro. Basta tuttavia variare almeno quattro caratteristiche del costrutto (tra materiali e poteri) per renderlo diverso e guadagnare PE pieni.

POTERI DEL COSTRUTTO

Ogni costrutto possiede TS come un Guerriero di livello pari ai suoi DV, Morale 12 (si ritira solo se glielo ordina il padrone), Velocità di movimento pari a 27 (9) metri al round, e può fare 1 attacco al round (pugno, morso o incornata) da 1d6 danni + bonus Forza, considerato pari ad un'arma magica con bonus di +1 ogni 5 DV; raddoppiare il dado di danno per costrutti di taglia Grande, triplicarlo se è Enorme o Gigantesca, mentre cala di un grado per ogni taglia inferiore a Media. Le sue caratteristiche mentali sono fisse: Intelligenza e Carisma 8, Saggezza 10, mentre quelle fisiche dipendono dal materiale di cui è composto (v. Tab. 7.11), anche se è possibile spostare fino a 2 punti per costrutti minori e 4 punti per quelli maggiori; per migliorare ulteriormente le statistiche, è necessario potenziare il costrutto (v. Poteri comuni). Infine ogni costrutto possiede un totale di gradi abilità pari a 3 + metà dei suoi DV, da associare a qualsiasi abilità basata su Forza, Destrezza e Costituzione in base alle necessità del suo creatore.

Il creatore è in grado di dare al costrutto semplici comandi, che l'essere esegue fedelmente al meglio delle sue capacità. Il creatore è l'unico che può comandarlo, a meno che non ordini alla creatura di prendere ordini da un'altra persona, e da quel momento il costrutto riconoscerà solo l'autorità del nuovo padrone. Il costrutto non può essere ingannato da mascheramenti o travestimenti: riconosce sempre il suo padrone poiché condivide col soggetto un legame magico.

Ciascun costrutto ha diverse caratteristiche fisiche e CA base (modificatore di Destrezza da aggiungere), che dipendono dal materiale di cui è composto, come mostra la Tab 7.11:

Tab. 7.11 – Caratteristiche di Costrutti in base ai materiali

Materiale	CA	VA	For	Des	Cos
Fango, Paglia, Tessuto	9	0	11	12	10
Argilla, Cera, Terracotta	8	1	12	12	12
Carne, Cristallo, Vetro	7	1	13	12	13
Corallo, Legno, Ossa	7	2	14	12	13
Metalli molli (oro, argento)	6	2	15	14	14
Pietra dura o preziosa	5	3	16	10	15
Metalli duri (ferro, bronzo)	4	4	17	10	16
Acciaio, Vetracciaio	3	5	18	12	16
Speciali (es. adamantite, mithral)	var.	6	20	17	17

Nota 4: i costrutti fatti con Argilla, Cera, Paglia e Tessuto non possono acquisire l'immunità o la resistenza al fuoco e non è possibile associare ad essi poteri speciali basati sul fuoco. Quelli metallici invece sono gli unici che possono beneficiare del potere di Magnetismo e Assorbire metalli.

I costrutti sono creature animate e controllate magicamente che non possono riprodursi né curarsi autonomamente. Quando un costrutto viene ferito o danneggiato, può recupe-

rare i PF persi solo grazie ad un proprio potere speciale, oppure tramite incantesimi (es. *rimuovere*) o un procedimento magico a cui lo sottopone l'incantatore che permette di ricostruire la creatura con altri materiali sostitutivi, spendendo 10 m.o. per PF da recuperare e impiegando 1 ora ogni 30 PF.

Un costrutto non parla (a meno che non abbia Intelligenza superiore), non mangia né respira ed è immune a effetti di Ammalimento e Negromanzia, al gelo, al risucchio di energia o caratteristiche, a malattie e veleni, a stanchezza, fame, stordimento, soffocamento, invecchiamento e colpi critici.

Ogni costrutto ha accesso a poteri comuni e speciali. I costrutti minori (da 1 a 7 DV) possiedono fino a 6 poteri comuni e 3 poteri speciali. I costrutti maggiori (da 8 DV in su) possiedono fino a 15 poteri comuni e 1 potere speciale ogni 2 DV. Naturalmente, più poteri possiede e maggiore sarà il costo finale, penalizzando inoltre le probabilità di riuscita dell'incantamento. Per ogni difetto aggiunto al costrutto, si può aggiungere un potere comune (per difetti minori) o straordinario (per difetti maggiori) oltre il limite. I poteri elencati nelle Tabelle 7.12 contrassegnati con un asterisco (*) sono cumulativi, ovvero è possibile sceglierli più volte per aumentarne l'efficacia, mentre i *poteri speciali elencati in corsivo* sono appannaggio dei soli costrutti maggiori.

Tabella 7.12a – Poteri Comuni dei Costrutti

Attacco aggiuntivo* (+1 tipo d'attacco, scegliere tra 1 morso, 1 pugno/artiglio, 1 coda, 1 ala, 1 incornata, 1 arma, max 5 att/round) CA migliorata* (1 punto)
Capacità di usare qualsiasi arma da mischia Caratteristica fisica migliorata* (1 punto)
Colpisce come arma magica di un punto superiore rispetto ai DV Danno aumentato per 1 tipo d'attacco* (dado superiore, max d12) Furia (1/turno raddoppia nr pugni e movimento x rnd = ½ DV) Intelligenza superiore (10 +1d4 pt) e dono della parola Movimento incrementato* (+9 metri a velocità base) Resistenza a un elemento* (½ danni da fuoco, gelo o fulmini) Resistenza a un tipo di arma* (½ danni da botta, punta o taglio) Schianto (attacco round completo fa 3d10 Pf +stord. 1d4 rnd) Sesto senso (impossibile sorprenderlo) Sorpresa migliorata (+2 al tiro)
Stritola (se colpisce con 2 pugni essere dim ≤ cattura e fa danni automatici ogni round; vittima attacca o fa prova Forza x liberarsi) Vola o Nuota a velocità cammino (apertura alare pari a taglia)

Tabella 7.12b – Poteri Speciali dei Costrutti

Assorbire metalli normali (recupera 1 PF ogni 0,5 kg/10 mon) <i>Attacco paralizzante</i> (TS Corpo o pietrifica/blocca)* ❶ Aura di caldo, freddo o elettrico (fa 1d10 danni in mischia) <i>Cono 9x3mt di fuoco o gelo o Fulmine lungo 18mt</i> (attacco extra 1 volta al minuto fa 3d10 danni, TS Rif. dimezza) <i>Danno multiplo per un tipo d'attacco*</i> (+1 dado, max 6dX) Durezza (arma +3 o inf. che colpisce fa TS Dist. o si rompe) ❷ <i>Guardiano</i> (assorbe 1/2 danni subiti dal padrone se entro 9 mt) ❸ Immunità ad armi e proiettili normali <i>Immunità ad armi magiche*</i> (+1 ogni volta, max +3) ❹ Immunità a un elemento* (fuoco, gelo o fulmini) ❺ <i>Immunità a un livello di incantesimi*</i> (max 4 livelli) Incantesimo limitato* (liv. 1°-3°, max 3/giorno) ❻ Incantesimo permanente inferiore (liv. 1°-2°) <i>Incantesimo permanente superiore</i> (liv. 3°-4°) Magnetismo (attira oggetti ferrosi, prova Forza x liberarli) Morso velenoso (1/rnd, causa paralisi o stordimento x 6 rnd, TS Corpo evita, solo per minori di carne, corallo, ossa, legno) Resistenza alla Magia (solo speciali, carne o pietra preziosa)* ❼ Ricarica elementale (fuoco, gelo o fulmine fan recuperare PF) ❽ Sangue bollente (ogni ferita causa 2d6 danni, TS Rif. evita) <i>Scudiero</i> (dà +2 a CA padrone di pari taglia finché resta a 1,5 mt, può parare un colpo con lo scudo x ogni attacco a cui rinuncia) <i>Soffio speciale</i> (sfera raggio 3mt, effetto variabile)* ❾ <i>Velocità</i> (raddoppia velocità cammino e un tipo di attacchi) ❿

❶ Il potere può essere associato solo a costrutti maggiori con Forza di almeno 18 punti. La vittima colpita da un pugno fa TS Corpo per evitare pietrificazione permanente (se costruito di pietra o cristallo) o paralisi per 2d6 round (se di altro materiale) permanente. Il potere può essere usato con una frequenza che dipende da quante volte viene scelto, come segue:
1 = 1 volta/minuto; 2 = 1 volta/round; 3 = 2 volte/round

❷ Il potere può essere associato solo a costrutti fatti di pietra con almeno 14 DV.

❸ Solo se possiede il potere Scudiero può essere Guardiano.

❹ Il potere può essere acquisito solo se prima viene scelta Immunità ad armi normali.

❺ Il potere può essere acquisito solo se prima viene scelta la Resistenza allo stesso tipo di elemento; max 1 immunità elementale per costrutti minori oltre al gelo.

❻ Scegliere più volte per aumentare il numero di volte al giorno in cui usare l'incantesimo (da 1 a 3 volte al giorno).

❼ La RM è accessibile solo a costrutti fatti di carne, materiali speciali o pietre preziose, ha un valore base di 20% e aumenta del 15% per ogni scelta aggiuntiva, fino a raggiungere un valore massimo pari a 1/3 dei DV, max 80% (es. golem diamante da 10 DV arriva a 30%, se ha 24 DV arriva a 80%).

❽ Il potere può essere acquisito solo se il costrutto possiede Immunità allo stesso elemento.

❾ Il potere può essere acquisito solo da costrutti maggiori con Costituzione di almeno 16 punti. La vittima deve effettuare TS Corpo per evitare l'effetto del soffio che può essere un veleno mortale, paralizzante (1d4 turni) o narcotico (1 turno). Il potere può essere usato con una frequenza che dipende da quante volte viene scelto, come segue:

1 = 1 volta/giorno; 2 = 2 volte/giorno; 3 = 3 volte/giorno

❿ Solo con Des 18, raddoppia permanentemente un solo tipo di attacco tra pugni/artigli (max 4), coda (max 2), ali (max 2).

Esempio: il Patriarca Dawuud (Int +2, 8 gradi di *Forgiatura*) decide di creare un golem di ferro da 12 DV di taglia media con 5 poteri comuni e 2 poteri speciali usando *animare oggetti*. Dawuud vuole un golem come guardiano personale e capace di seguirlo ovunque, e sceglie i seguenti poteri comuni: Volare, Schianto, Attacco aggiuntivo (+1 pugno), CA migliorata (1 punto) e Sesto senso. I due poteri speciali che sceglie sono Vedere l'invisibile permanente e Immunità ad armi normali. Il golem di ferro di Dawuud avrà le seguenti statistiche: DV 12, CA 3 (VA 4), N° Att: 2 pugni (1d6+4) o 1 schianto (3d10), TS G12°, MV 27(9) anche Volando, ML 12; Difese Sp.: Vedere l'invisibile, Sesto Senso, Immunità a armi normali, effetti di Ammalimento e Negromanzia, veleni, gas, paralisi, cecità, invecchiamento e critici.

Il costo per la creazione del golem è di $(1.500 \times 12) + (1.000 \times 5) + (5.000 \times 2) = 18.000 + 5.000 + 10.000 = 33.000$ m.o.

La prova riceve una penalità pari a $(12+5+4)/2 = 10$ punti (risultato richiesto: 21), mentre può aggiungere al tiro un bonus di +13 (8 gradi + 3 livello magia + 2 bonus Int), quindi riuscirà con un risultato di 8+ sul d20, e in tal caso Dawuud guadagnerà 33.000 PE.

Costrutti e incantesimi che annullano la magia

Gli incantesimi *dissolvi magie* e *spezzare incantamento* usati contro i costrutti non producono alcun effetto, mentre *distruzione del magico* può disattivare permanentemente la creatura e privarla di tutti i suoi poteri, ma il bersaglio può evitare di essere annientato con un favorevole TS Magia; anche in caso di successo però, l'incantesimo annulla i poteri magici e le relative immunità del costrutto per 1d6 round.

Un campo di anti-magia impedisce al costrutto di usare eventuali poteri magici finché resta al suo interno, ma non annulla le sue difese o la capacità di muoversi e attaccare.

Un raggio di anti-magia al 100% paralizzava il costrutto finché resta nell'area, ma non annulla le sue difese speciali.

Incantare Grandi Costruzioni

Oltre agli oggetti magici sinora elencati, è possibile incantare anche costruzioni di grandi dimensioni, come abitazioni, castelli e navi, anche se questo processo è molto più lungo, difficile e costoso, e solo gli incantatori più potenti e pazienti possono sperare di avere successo. Col termine “grandi costruzioni” si intendono oggetti o costruzioni di volume superiore a 8 metri cubi, e l’incantatore deve conoscere tutti gli incantesimi che vuole associare alla costruzione.

Le sei regole universali per l’incantamento di una grande costruzione sono le seguenti:

- 1) Non è possibile associare l’incantesimo *desiderio* ad alcuna costruzione;
- 2) Non è possibile associare ad alcuna costruzione magie che alterino le caratteristiche degli individui o effetti che il DM giudica inappropriati per una costruzione;
- 3) Ogni effetto magico deve essere incantato separatamente sulla costruzione, in particolare nel caso di incantesimi invertibili, poiché la forma normale e quella inversa sono considerate due incantesimi separati (ad esempio, una stanza con *luce magica* non è in grado di creare anche le *tenebre magiche*, a meno che non sia stata incantata per produrre *anche* quell’effetto);
- 4) Ad ogni costruzione possono essere associati un massimo di 5 poteri sia arcani che divini, ciascuno dei quali deve essere incantato su ogni sezione che la compone;
- 5) Gli incantamenti associati ad una struttura devono essere permanenti o a frequenza, mai a cariche;
- 6) Costruzioni incantate avvolte interamente da una zona di anti-magia perdono qualsiasi potere magico a loro disposizione, con effetti spesso catastrofici. Se l’anti-magia ne influenza solo una parte, gli incantamenti vengono annullati solo nella zona interessata, mentre nel resto della struttura continuano a funzionare normalmente.

ELEMENTI NECESSARI

Prima di procedere all’incantamento occorre fabbricare la struttura (ad esempio un castello, un veliero o una macchina da guerra), di solito opera di un esperto del settore, e il lavoro può richiedere molto tempo. Se l’incantatore possiede un’abilità generale appropriata, può sovrintendere ai lavori, e con una prova di abilità può capire se ci sono errori da correggere prima che sia troppo tardi. Se non agisce da supervisore, l’esito della costruzione è lasciato ai lavoranti e agli ingegneri responsabili del progetto; eventuali imperfezioni potranno pregiudicare l’integrità della struttura alla fine del processo, a discrezione del DM.

Successivamente, occorre incantare ognuna delle parti che compongono la costruzione (ad esempio, in una nave si tratta del telaio, dello scafo, dei ponti e dell’alberatura, mentre in un’abitazione si tratta delle fondamenta, delle mura, dei pavimenti e dei soffitti, e per una carrozza si tratta delle ruote e dell’abitacolo), che di solito sono di materiali differenti (legno, pietra e ferro sono quelli più comunemente usati).

Se l’incantamento permette alla struttura di muoversi in aria (veicoli volanti), sott’acqua (veicoli sottomarini) o sulla terra (veicoli terrestri), occorre dotarla di una serie di comandi centralizzati che permettano di dirigerne lo spostamento (avanti e indietro, su e giù, destra e sinistra) nonché controllarne la velocità, e solo un pilota addestrato potrà manovrarla (v. abilità *Pilotare*). Nel caso di costruzioni che normalmente non sono progettate per tali sollecitazioni (che si tratti di castelli, torri o vascelli), dovranno essere riprogettate ad hoc per evitare che vadano in pezzi al primo spostamento. Si può in tal caso affidare il progetto e la realizzazione dell’opera ad un ingegnere qualificato in base alle specifiche del caso, oppure

può essere l’incantatore stesso a provvedervi, se possiede l’abilità generale apposita (es. *Ingegneria aerospaziale*).

Per evitare di usare bassa manovalanza e accorciare i tempi di realizzazione dell’opera, è possibile impiegare incantesimi che creino strutture resistenti e permanenti, non dissolvibili magicamente, modellando la struttura sotto la supervisione di un ingegnere o per proprio conto, nel caso l’incantatore conosca l’abilità di ingegneria atta allo scopo. A questo proposito *creare legno*, *creare pietra*, *creare ferro* e *creare acciaio* sono gli unici incantesimi che permettono di plasmare la materia nel modo desiderato e di saldarla con parti preesistenti. Le magie che invece creano muri permanenti (come *muro di pietra* o *muro di ferro*) non sono adatte, poiché la parete è disgiunta dal resto della costruzione e rischierebbe di cadere se sollecitata violentemente. L’incantesimo di creazione deve essere usato tre volte: la prima per creare la massa necessaria, la seconda per darle la forma desiderata, e la terza per saldarla con altri pezzi della struttura adiacenti (questo procedimento è menzionato anche nella descrizione degli incantesimi sopra riportati).

Per sapere quanti incantesimi di creazione sono necessari per fabbricare l’intera struttura, occorre calcolare il volume totale della struttura in metri cubi e dividerla per 75 (in quanto ogni sezione è pari a 75 m³, ovvero 1 tonnellata volumetrica), per ottenere il numero delle sezioni della struttura. Ogni sezione va poi incantata con l’effetto magico da abbinare alla struttura, fino ad un massimo di 5 effetti differenti. Ad una struttura si possono associare solo incantesimi permanenti o a frequenza (non a cariche), seguendo le regole per il costo complessivo riportate nella sezione *Incantare oggetti magici*.

Per comodità di consultazione, si riportano nella Tabella 7.13 i vari incantesimi di creazione, ciascuno con il volume netto prodotto, le relative tonnellate volumetriche (ovvero le sezioni strutturali create con ogni applicazione), la CA e i Punti Strutturali appropriati al materiale.

Tab. 7.13 – Statistiche degli Incantesimi di Creazione

Incantesimo	Volume	Edifici	Veicoli	CA	PS
<i>Creare legno</i> (5°)	45 m ³	2 ton	3 ton	7	1
<i>Creare pietra</i> (6°)	30 m ³	1,5 ton	2 ton	5	1,5
<i>Ombra solida</i> (6°) *	30 m ³	1,5 ton	2 ton	5	1
<i>Creare ferro</i> (7°)	15 m ³	1 ton	2 ton	4	2
<i>Creare acciaio</i> (8°)	8 m ³	0,5 ton	1 ton	3	2,5

* *Ombra solida*: l’incantesimo crea ombra solida con PS pari al legno e CA pari alla pietra che può essere modellata completamente con un’unica applicazione.

Edifici: Tonnellaggio Volumetrico Edifici. Il valore dipende dallo spessore delle pareti esterne dell’edificio, che in base al materiale usato è prefissato a 30 cm per costruzioni in legno e pietra, 20 cm per costruzioni in ferro e acciaio. Non è possibile ridurre lo spessore per aumentare il volume prodotto pena il collasso della struttura, ma è possibile aumentare lo spessore delle pareti esterne per migliorare i PS (anche se ciò riduce le ton create).

Veicoli: Tonnellaggio Volumetrico Veicoli. Il valore dipende dallo spessore delle pareti esterne prefissato a 20 cm per veicoli di legno o pietra, e a 10 cm per quelli di ferro, acciaio e altri metalli. Non è possibile ridurre lo spessore per aumentare il volume prodotto pena il collasso della struttura, ma si può aumentare lo spessore delle pareti esterne per migliorare i PS (anche se ciò riduce le ton create).

PS: Punti Strutturali per tonnellata volumetrica. Si tratta dei PF delle grandi costruzioni basati sullo spessore standard del materiale e sul volume finale creato. Si può aumentare lo spessore in multipli del 10% (min 10%, max 50%) e in tal caso occorre aumentare parimenti anche i PS (arrotondando per difetto a multipli di 0,5).

Esempio 1: Almanassar decide di costruire una nave volante di legno con misure dello scafo pari a 21 mt di lunghezza x 7 mt di larghezza e pescaggio 6 mt. In totale la volumetria della nave simile a un prisma a base triangolare è pari a totale pari a circa 440 m³ (escludendo l'alberatura), quindi una struttura da 6 sezioni, a ciascuna delle quali dovrà applicare il *volare*. Deve perciò usare 2 applicazioni di *creare legno* (ciascuna delle quali ripetuta per tre volte per saldare bene il tutto), e la nave avrà CA 7 e 6 PS. Se avesse creato una nave più piccola di volume massimo entro 330 mt.cu. (ad esempio lunga 24 mt, larga 4,5 mt e profonda 3 mt) avrebbe potuto risparmiare tempo e denaro, associando all'intera struttura un solo incantesimo permanente per farla volare (*veicolo incantato* di 5°) anziché incantare *volare* su ogni sezione.

PROBABILITÀ DI SUCCESSO

La formula per calcolare le probabilità di successo per incantare grandi strutture è simile a quella per incantare oggetti magici comuni, ma occorre effettuare la prova d'abilità per ogni singolo incantesimo associato alla struttura, ed è possibile solo con magie di livello pari o inferiore ai gradi posseduti in *Forgiatura magica*. Se l'incantamento riesce, si considerano incantate tutte le sezioni che devono ricevere quella particolare magia e qualsiasi tentativo futuro di replicare quel determinato potere riceve un bonus di +2 alla prova, indipendentemente dalla struttura a cui è associato. Se invece la prova fallisce, metà delle sezioni (minimo una) saranno fallate e dovranno essere ricostruite e incantate nuovamente. Questo procedimento va ripetuto finché l'incantamento non ha successo, spendendo ogni volta metà del valore relativo a quell'incantesimo, e il costo va aggiunto al valore totale dell'opera per determinare il tempo impiegato a concluderla.

La prova di abilità per associare un incantesimo ad una grande costruzione riceve una penalità pari a 6 punti più il livello dell'incantesimo, ma è possibile aggiungere al tiro un bonus pari a metà dei gradi posseduti nell'Abilità appropriata (*Magia arcana* o *Religione*) in base al tipo di incantesimo da riprodurre.

Penalità alla prova: 11 + (Livello magia +6)

Bonus al tiro: gradi *Forgiatura* + bns Int + metà gradi Abilità

Quando si realizzano grandi costruzioni incantate, per ridurre i tempi di lavorazione è buona norma che diversi incantatori collaborino all'operazione, purché tutti conoscano le magie da associare alla costruzione (rif. sezione precedente sulle regole per "Collaborare all'incantamento").

Esempio 2: Almanassar (Int +3, 7 gradi *Forgiatura magica*, 10 gradi *Magia arcana*), vuole incantare una nave con *volare* (3°), *climatizzare ambiente* (3°) e *creare atmosfera* (4°) permanenti. Saranno quindi necessarie tre prove di abilità diverse per *volare* (risultato necessario 20), *climatizzare ambiente* (risultato necessario 20) e *creare atmosfera* (risultato necessario 21), tutte con un bonus di +15 al tiro del d20.

Esempio 3: Se Almanassar (v. Esempio 2) si facesse assistere nel suo progetto da 4 maghi con una media finale di 5 gradi in *Forgiatura magica* e 6 gradi in *Magia arcana*, il bonus ad ogni prova si ridurrebbe a +11, sacrificando le probabilità di riuscita (a causa di un gruppo di lavoro dalle capacità e conoscenze inferiori ad Almanassar) per ridurre i tempi di lavoro.

TEMPO E DENARO

Il costo in monete d'oro dell'incantamento permanente di una grande costruzione si ottiene moltiplicando per tremila il livello di potere di ogni incantesimo permanente (escludendo le magie di creazione) per il numero di sezioni incantate.

Costo di un incantamento permanente (min. 15.000 m.o.):

Liv. incantesimo × n° sezioni incantate × 3.000

Se si associano alla struttura incantesimi utilizzabili con una frequenza prestabilita, il costo totale cambia in funzione della frequenza con cui è possibile usare l'incantesimo, a scelta fra le seguenti opzioni:

Costo di un incantamento giornaliero (1/giorno):

Costo permanente × 80%

Costo di un incantamento settimanale (1/settimana):

Costo permanente × 70%

Costo di un incantamento mensile (1/mese):

Costo permanente × 50%

Per calcolare il costo totale d'incantamento della struttura basta sommare il costo di ogni singolo incantamento. In caso si utilizzino solo incantesimi permanenti, il costo finale si può anche esprimere con la somma dei livelli delle magie usate moltiplicata per il numero di sezioni e poi per tremila.

Costo totale di strutture con incantamenti permanenti:

Somma livelli di potere usati × n° sezioni incantate × 3.000

Se l'incantatore vuole associare ad oggetti all'interno della costruzione altri effetti magici (ad esempio tavoli crea cibo o lampade a luce perenne), questi devono essere calcolati a parte con la procedura per incantare oggetti magici. Inoltre, bisogna calcolare a parte anche il costo di eventuale manodopera nella costruzione della struttura, se l'incantatore non provvede a realizzarla personalmente con gli incantesimi di creazione, in base ai salari dati a lavoratori e ingegneri costruttori, come riportato a pag. 133 della *Rules Cyclopedia* (o seconda delle tariffe decise dal DM).

Nel caso si ingaggino altri incantatori come collaboratori, essi vorranno probabilmente essere pagati per il loro supporto, a meno che non siano amici del capo progetto o in debito con lui. Le tariffe per esperti di ingegneria magica in questo caso aumentano di norma il costo totale dell'opera del 5% per ogni collaboratore, anche se questi extracosti non devono essere considerati per calcolare i tempi di realizzazione.

Il tempo impiegato per completare il procedimento si calcola sommando la durata delle tre fasi in cui si articola il lavoro: Progettazione, Realizzazione e Incantamento.

Progettazione: 1 settimana più 1 giorno ogni 10 Punti Strutturali della costruzione, o tempi più lunghi nel caso di macchinari complessi (v. abilità *Costruire Marchingegni*).

Realizzazione: variabile in base alla manodopera disponibile se si usano i metodi classici (giudizio del DM), o agli incantesimi di creazione usabili quotidianamente e alle sezioni da creare se si dispone di queste risorse magiche.

Incantamento: 1 giorno ogni 1000 m.o. di costo totale dell'incantamento, durante i quali l'incantatore è occupato per 12 ore quotidiane.

Se più di un incantatore partecipa al progetto (ammesso che tutti padroneggino le magie da associare alla costruzione), il tempo per completare l'opera si riduce dividendo il numero totale di giorni derivanti dal costo totale per il numero di incantatori che partecipano al progetto (ad esempio, la costruzione di un vascello in legno da 10 ton del valore di 200.000 m.o. impiegherebbe 218 giorni se venisse portato a termine da una sola persona, ma se fosse un team di 5 incantatori il lavoro verrebbe concluso in soli 44 giorni).

Esempio 4: Almanassar per creare una nave volante dotata di aria climatizzata permanente (rif. Esempi 1-2) da 440 m³ (6 sezioni da incantare) e 6 PS è costretto a spendere:

Volare permanente: $3 \times 6 \times 3.000 = 54.000$

Climatizzare permanente: $3 \times 6 \times 3.000 = 54.000$

Creare atmosfera permanente: $4 \times 6 \times 3.000 = 72.000$

Totale: $54.000 + 54.000 + 72.000 = 180.000$ m.o.

Visto che Almanassar ha usato solo incantamenti permanenti, la formula poteva anche essere espressa in questo modo:

$(3+3+4) \times 6 \times 3.000 = 10 \times 6 \times 3.000 = 180.000$ m.o.

Considerando che può usare quotidianamente 8 incantesimi di 5° livello come *creare legno*, il tempo impiegato per creare la struttura è di un giorno: servono infatti 2 applicazioni di *creare legno* per coprire 440 m³ di volume della nave, ma ognuna deve essere usata tre volte per rendere la struttura solida e fissare le varie parti, per un totale di 6 incantesimi di *creare legno*, a cui si dovrebbero aggiungere altre due applicazioni per creare i due alberi che reggono la velatura del vascello. Almanassar può fare tutto da solo perché possiede l'abilità *Ingegneria aerospaziale*, quindi non necessita di carpentieri o supervisori. Sommando al giorno per la Realizzazione il tempo per la Progettazione (8 giorni) e l'Incantamento (180 giorni), Almanassar ultimerà la nave in 189 giorni, durante i quali sarà impegnato 12 ore al giorno.

Esempio 5: Almanassar (rif. Esempio 4) non può aspettare 189 giorni, ma vuole completare tutto entro due mesi, così decide di avvalersi dell'aiuto di quattro incantatori. In questo caso il tempo impiegato per realizzare la nave incantata diventa di $189 / 4 = 48$ giorni.

ESPERIENZA ACQUISITA

Ogni incantatore che si cimenti nell'impresa di incantare una grande struttura guadagna un corrispettivo in PE pari al denaro speso nella fase di Incantamento. Questi PE si guadagnano solo la prima volta che si associa un determinato incantesimo ad una costruzione: qualsiasi ulteriore ripetizione del processo fa guadagnare solo 1/10 dei PE, ma la prova beneficia di un bonus di +2 al tiro. Se più incantatori partecipano alla creazione della struttura, il valore totale in PE dell'incantamento va diviso equamente tra tutti i partecipanti.

Esempio 6: Almanassar è riuscito ad incantare da solo la sua nave volante, associando con successo gli incantesimi scelti ad ogni sezione al primo tentativo. Il costo totale della nave è di 180.000 m.o., e il suo guadagno in esperienza è di 180.000 PE! Se dovesse incantare altre grandi strutture con gli stessi poteri o con una combinazione di essi, guadagnerebbe solo 1/10 del costo finale (18.000 PE nel caso dovesse replicare i poteri della nave volante dell'Esempio 4).

Esempio 7: Almanassar vuole creare una nuova nave volante ma anziché associare i tre incantesimi *volare*, *climatizzare ambiente* e *creare atmosfera* come aveva già fatto, decide di associarvi solo *distorsione* e *volare*. Questo significa che guadagnerà in PE 1/10 del costo di incantamento per *volare*, e PE pieni per incantare la nave con *distorsione*.

APPENDICE A. Elenco Magie Arcane

Di seguito vengono elencati i 600 incantesimi arcani descritti in questo manuale: la prima lista li riporta in ordine alfabetico, la seconda per livello di potere. La colonna a sinistra riporta il nome di ogni incantesimo, seguito dal livello di potere (colonna *Liv*), e dalla scuola di magia di appartenenza (colonna *Sc*) abbreviata secondo la legenda seguente: Ab = Abiurazione, Am = Ammaliamento, Di = Divinazione, Ev = Evocazione, Il = Illusione, In = Invocazione, Ne = Necromanzia, Tr = Trasmutazione. Gli *incantesimi elencati in italico* sono le versioni inverse degli incantesimi invertibili contrassegnati da un asterisco (*).

Elenco Alfabetico degli Incantesimi Arcani

A		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
abilità eccezionale	4	Tr
abilità rubata	4	Tr
accumulatore magico	7	Tr
acqua aeriforme *	4	Tr
<i>affondare</i>	2	Tr
agilità felina *	5	Tr
<i>agitare le acque</i>	7	Tr
aiuto domestico	1	Tr
ali della fenice	4	Ev
allarme magico	2	Ab
allucinazione mortale	3	Il
alter ego	9	Ne
alterare fuochi normali	2	Tr
alterare la memoria	6	Am
alterazione della magia	6	Tr
alterazione spaziale	8	Tr
amante fantasma	6	Ev
amnesia	3	Am
analizzare	1	Di
ancora dimensionale	6	Ab
animare armi	6	Tr
animare ombre	7	Il
animazione dei morti	5	Ne
annullare immunità	9	Ab
apertura mentale	8	Am
apnea	2	Ab
aria leggera	1	Tr
<i>aria liquida</i>	4	Tr
arma magica	2	Tr
arma mortale	6	Tr
arma potenziata	3	Tr
arma ritornante	1	Tr
armata di pietra	9	Tr
assorbire conoscenze	9	Di
attacco devastante	8	Tr
attacco solare	4	In
aura di sicurezza	5	Ab
aura difensiva	4	Ab
aura dissimulante	1	Il
aura elementale	8	Tr
aura spettrale	5	Ne
autometamorfosi	4	Tr
B		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
baluardo	8	Ab
bandire	7	Ab
barriera anti-magia	6	Ab
barriera dimensionale	7	Ab
barriera elettrica	3	Ab
barriera impermeabile	1	Ab
barriera mentale	8	Ab
barriera naturale	4	Ab

barriera riflettente	2	Ab
bocca magica	2	Il
blocca mostri	5	Am
blocca non-morti	5	Ne
blocca persone	3	Am
bussola	1	Di

C		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
cadavere ambulante	2	Ne
caduta morbida	1	Tr
calmare le acque *	7	Tr
cambiaforma	9	Tr
campo di forza	8	Ab
camuffamento	1	Il
cancello	9	Ev
capacità temporanea	2	Tr
carenare	2	Tr
carne in pietra *	6	Tr
catena di fulmini	7	In
catene arcane	6	Ab
cavalatura fatata	1	Ev
celarsi ai non-morti	1	Il
cerchio di protezione dal male	3	Ab
cerchio di simulazione	2	Ab
cerchio di teletrasporto	9	Ev
cerchio fatato	7	Il
cerchio mistico	4	Ab
charme animali	2	Am
charme di massa	8	Am
charme mostri	4	Am
charme persone	1	Am
charme piante	6	Am
chiavistello magico	2	Ab
chiudi portale	9	Ab
climatizzare ambiente	3	Tr
clonare	8	Ne
<i>colla</i>	1	Tr
collare dell'asservimento	7	Am
colorare *	1	Tr
colpo sicuro	2	Tr
comando inconscio	5	Am
comunicazione	3	Di
concentrazione	3	Ab
confusione	4	Am
connessione	9	Ev
cono di gelo	3	In
conoscenza	7	Di
conservazione dell'energia	7	Tr
consumare cinnabryl	5	Tr
contagio	4	Ne
contattare piani esterni	5	Di
contenitore magico *	3	Ev
<i>contenitore maledetto</i>	3	Ev

contrastare elementi	1	Ab
controllare animali	3	Am
controllare costrutti	9	Ne
controllare draghi	6	Am
controllare elementali	7	Am
controllare emozioni	4	Am
controllare giganti	5	Am
controllare i liquidi	6	Tr
controllare i venti	6	Tr
controllare il destino	7	Tr
controllare le correnti	6	Tr
controllare non-morti	7	Ne
controllare piante	4	Am
controllare umanoidi	2	Am
controllare viventi	8	Am
controllo degli elementi	3	Tr
controllo della gravità	7	Tr
controllo del tempo atmosferico	7	Tr
controllo inerziale	6	Tr
conversione magica	4	Tr
convocare *	6	Ev
copia fedele	4	Ev
copia incantesimo	7	Di
corda magica	2	Ev
corpo astrale	8	Tr
corpo di sabbia	8	Ne
creare acciaio	8	Ev
creare aria	3	Ev
creare atmosfera	4	Ev
creare ferro	7	Ev
creare ibridi	9	Ne
creare legno	5	Ev
creare mostri comuni	5	Ev
creare mostri magici	7	Ev
creare non-morti	6	Ne
creare non-morti superiori	8	Ne
creare pietra	6	Ev
creare proiettili	2	Ev
creare qualunque mostro	9	Ev
creare tessuto	4	Ev
creazione maggiore	7	Ev
creazione minore	5	Ev
creazione spettrale	2	Il
crystallizzare	9	Tr
custode vigile	3	Di

D		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
danza	7	Am
dardo accecante	2	In
dardo elementale	2	In
dardo fatale	5	Tr
dardo incantato	1	In

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

dardo infallibile	1	Tr
debolezza	5	Tr
déjà-vu	5	Di
demenza precoce	5	Am
desiderio	9	-
disco levitante	1	In
disintegrazione	6	Tr
<i>disperdere</i>	6	Ev
dissoluzione *	5	Tr
dissolvi magie	3	Ab
distorsione	4	Il
distorsione elementale	5	Tr
distruggere non-morti *	3	Ne
<i>distruggi filatterio</i>	8	Ne
distruzione del magico	9	Ab
divinazione ultima	8	Di
<i>divisione magica</i>	6	Ev
dolore mortale	3	Ne
dominare mostri	9	Am
dominare persone	5	Am
duplicazione magica *	6	Ev

E

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
elasticità	2	Tr
energia purificatrice	7	Ab
entourage fantasma	4	Ev
epurare invisibilità	7	Ab
equilibrio marinaro *	1	Tr
eroismo	4	Tr
esigere	7	Am
esitazione	1	Am
ESP	2	Di
esplosione elementale	1	Ev
estasi	2	Am
evanescenza	6	Tr
<i>evaporazione magica</i>	1	Tr
evoca alleato animale	2	Ev
evoca alleato mostruoso	4	Ev
evoca alleato planare	6	Ev
evoca elementali	5	Ev
evoca oggetto	7	Ev
evoca rifugio	4	Ev
evocare la radiosità	6	In

F

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
fauci della terra	4	Ev
ferma tempo	9	Tr
fertilità *	3	Tr
<i>fiacchezza</i>	5	Tr
fiamma di giustizia	6	Di
fiamma magica	2	In
fiamma purificatrice	5	In
filatterio vitale *	8	Ne
fiume di sabbia	9	Ev
fluttuare	1	Tr
folata di vento	2	In
forma bestiale	4	Tr
forma elementale	5	Tr
forma eterea	6	Tr
forma fiammeggiante	4	Tr
forma gassosa	3	Tr
forma glaciale	4	Tr
forma liquida	3	Tr

forma sabbiosa	3	Tr
forza dei giganti	8	Tr
forza taurina *	5	Tr
fossa intrappolante	1	Tr
frantumare	5	Tr
freccia acida	2	Ev
freccia nera	4	Ne
frusta di vento	5	In
fulmine magico	3	In
fulmine oscuro	5	In
fuoco d'assedio	5	Tr
fuoco dilaniante	7	In
fuorviare	6	Il
furia infuocata	9	In
fusione corporea	2	Tr
fusione necromantica	7	Ne

G

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
gabbia di forza	6	Ab
galleggiare	1	Tr
<i>gambe molli</i>	1	Tr
gemello d'ombra	7	Il
ghiaccio perenne	8	In
giara magica	5	Ne
gittata eccezionale	4	Tr
globo della sapienza	8	Di
globo di invulnerabilità	6	Ab
<i>goffaggine</i>	5	Tr
guardia notturna	2	Tr
guardiano naturale	1	Ab
guarigione necromantica	1	Ne
<i>guarire non-morti</i>	3	Ne
guscio rivelatore	4	Ab

I

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
identificare specie	3	Di
illusione minore	1	Il
illusione mortale	9	Il
illusione programmata	6	Il
illusione vegetale	4	Il
immagine persistente	5	Il
immagini illusorie	2	Il
immaterialità	8	Tr
immunità	9	Ab
impersonare	8	Il
imposizione	5	Am
imprigionare	9	Ab
incantare dardi	3	Tr
incantare oggetti	4	Tr
incantesimo d'ombra	5	Il
incantesimo d'ombra superiore	8	Il
<i>inciampare</i>	1	Tr
incubo	5	Il
incubo illusorio	7	Il
indebolire non-morti *	2	Ne
individuare costruzioni nascoste	2	Di
individuare il magico	1	Di
individuare il male	2	Di
individuare mutaforma	4	Di
individuare non-morti	1	Di
<i>indurire</i>	5	Tr

infravisione	3	Tr
inganno	5	Il
ingrandire *	3	Tr
intercetta incantesimi	5	Ab
interdizione arcana	8	Ab
intralciare	1	Tr
intuizione	1	Di
invisibilità	2	Il
invisibilità di massa	7	Il
invisibilità migliorata	4	Il
ipervelocità	5	Tr
ipnotismo	4	Am
iscrizione segreta	3	Il

L

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
labirinto dimensionale	9	Ev
lamento lugubre	7	Ne
lampo solare	6	In
lancia di ghiaccio	4	In
<i>lava in roccia</i>	6	Tr
legno pietrificato	6	Tr
<i>lentezza</i>	3	Tr
lettura dei linguaggi	1	Di
lettura del magico	1	Di
levitazione	2	Tr
libera persone	3	Ab
<i>liberare l'anima</i>	9	Ne
libertà	5	Ab
lingua animale	2	Di
lingua universale	5	Di
lingue	3	Di
localizzare creatura	4	Di
localizzare minerali	1	Di
localizzare oggetti	2	Di
localizzare specie	1	Di
longevità	8	Ne
lucchetto magico	5	Ab
luce magica *	1	In
luce perenne *	3	In
luci fatate	1	In
lungavista	1	Di
lungopasso *	1	Tr

M

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
magnetismo	4	Tr
maledizione	4	Ne
mani brucianti	1	In
manipolazione corporea	4	Ne
manipolazione vegetale	4	Tr
mani di pietra	2	Tr
mano interposta	4	In
mano possente	6	In
mano spettrale	2	Ne
mano stritolante	8	In
manto del terrore	1	Il
mappa magica	4	Di
mappa rivelatrice	9	Di
<i>marcire</i>	2	Tr
maremoto	9	Ev
maschera di morte	2	Il
memoria	5	Di
mente collettiva	7	Di
mentire	1	Il

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

metamorfosi	4	Tr
metamorfosi animale	3	Tr
metamorfosi superiore	8	Tr
metamorfosi naturale	7	Tr
metamorfosi necromantica	5	Ne
mimetismo	2	Il
miraggio arcano	8	Il
moltiplica immagine	5	Il
momento di prescienza	8	Di
morso del vampiro	3	Ne
morte	6	Ne
morte apparente	2	Ne
morte esplosiva	8	In
mostro d'ombra	4	Il
movimenti del ragno	1	Tr
munizioni inesauribili	3	Ev
muro d'acqua	4	In
muro di ferro	6	Ev
muro di fuoco	4	In
muro di ghiaccio	4	In
muro di pietra	5	Ev
muro di vento	4	In
muro di vuoto	2	In
muro illusorio	3	Il
muro prismatico	9	Ab
museruola magica	4	Ev

N

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
nascondere tracce	1	Il
nave di nuvola	8	Ev
nebbia acida	6	Ev
nebbia mentale	5	Am
nebbia solida	4	Ev
nemesi	6	Il
nube corrosiva	8	Ev
nube esplosiva	7	Ev
nube maleodorante	2	Ev
nube mortale	5	Ev
nube velenosa	6	Ev
nuotare *	2	Tr

O

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
oblio	5	Ne
occhi del morto	4	Di
occhi di bragia	2	In
occhio dello stregone	4	Di
olografia	6	Il
ombra solida	6	Il
ombra strisciante	3	Di
onda elementale	5	In
onda sonora	1	In
oratoria	1	Am
orrido avvizzimento	8	Ne

P

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
palla di fuoco	3	In
palla di fuoco ritardata	7	In
paralisi di massa	9	Am
parete di roccia	4	Ev
parola accecante	8	Ne
parola del comando	1	Am

parola incapacitante	7	Am
parola mortale	9	Ne
parola soporifera	9	Am
passaggio nella lava	4	Ab
passa pareti	4	Tr
passa roccia	4	Ev
paura	2	Am
pelle d'acciaio	7	Ab
pelle di legno	3	Ab
pelle di pietra	5	Ab
penetrare le difese	5	Tr
pensieri fittizi	4	Il
permanenza	8	Tr
<i>pietra in carne</i>	6	Tr
pietre incandescenti	8	Tr
pietrificazione di massa	9	Tr
pilota automatico	4	Tr
pioggia acida	7	Ev
pioggia di fuoco	8	In
pioggia di terrore	5	Ev
pioggia magica *	1	Tr
pirocinesi	2	In
porta di roccia	5	Tr
porta dimensionale	4	Ev
porta magica	6	Tr
possessione delle spoglie	4	Ne
<i>potenziare non-morti</i>	2	Ne
potere elementale	5	Ev
presagio	3	Di
preservare	6	Ab
prestidigitazione	1	Tr
previsione	9	Di
<i>prigione dimensionale</i>	7	Ev
proiettili magici	1	Tr
protezione da proiettili normali	3	Ab
protezione dal male	1	Ab
protezione elementale estesa	6	Ab
protezione mentale	2	Ab
pugno di roccia	3	Ev

R

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
raffica di vento	4	In
<i>raffreddare</i>	1	Tr
raggio anti-magia	9	Ab
raggio di indebolimento	2	Ne
<i>raggio di luna</i>	2	In
raggio di sole *	2	In
raggio elementale	1	In
raggio polare	9	In
raggio vampirico	4	Ne
ragnatela	2	Ev
ragnatela infiammante	7	In
realità illusoria	9	Il
regressione mentale	6	Am
reincarnazione	6	Ne
rescindere il legame magico	9	Tr
respingi incantesimi	7	Ab
respirare elemento	3	Tr
ricercare informazioni	1	Di
ricettacolo mistico	8	Ne
richiamo telepatico	6	Di
riflessi fulminei	3	Tr

rifocillare	2	Tr
rifugio dimensionale *	7	Ev
<i>rimpicciolare</i>	3	Tr
rinnovare *	2	Tr
riparo sicuro	3	Ab
ripristinare	9	Ab
risata incontenibile	2	Am
riscaldare *	1	Tr
risonanza empatica	7	Am
risucchio magico	7	Tr
ritardo	8	Tr
rituale propiziatorio	6	Tr
rivela locazioni	8	Di
<i>rocce in sassi</i>	3	Tr
roccia	7	Tr
roccia in lava	6	Tr
rombo di tuono	3	In
rubare il respiro	3	Ne
ruggito possente	9	In
runa di guardia	4	Ab
rune esplosive	2	Ab

S

<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
salto dimensionale	6	Ev
sassi in rocce*	3	Tr
saturazione	8	Tr
scaccia maledizioni	4	Ab
scarica	8	In
scarica di fulmini	5	In
scassinare	2	Tr
schermo difensivo	8	Ab
schermo occultante	5	Ab
sciame di meteore	9	In
<i>scolorire</i>	1	Tr
scolpire legno	2	Tr
scolpire pietra	4	Tr
scrutare	4	Di
scudo da duello	8	Ab
scudo deflettente	2	Ab
scudo elementale	4	Ab
scudo entropico	9	Ab
scudo magico	1	Ab
seconda vista	4	Di
sentiero dell'arcobaleno	6	Ev
servigio mortale	6	Ne
servitore invisibile	1	Ev
sesto senso	4	Di
sfera acida	9	Ev
sfera di invisibilità	3	Il
sfera di protezione dalla magia	8	Ab
sfera incendiaria	2	In
sfera raggelante	6	In
sfere elettrizzanti	4	In
sfocatura	2	Il
sguardo maledetto	6	Ne
sigillo arcano	1	Ab
sigillo del serpente	3	Ev
silenzio individuale	2	Il
simbolo di amnesia	5	Am
simbolo di debolezza	1	Ne
simbolo di discordia	4	Am
simbolo di dolore	6	Ne
simbolo di follia	7	Am

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

simbolo di morte	9	Ne
simbolo di paura	3	Am
simbolo di sonno	8	Am
simbolo di stordimento	2	Am
simulacro liquido	3	Ev
simulacro protettivo	7	Ab
smaterializzazione	2	Ev
soccorso	7	Ev
soffio arcano	2	In
soffocare	1	Ne
sogno *	5	Il
sonno	1	Am
sonno fatato	3	Am
sonno maledetto	9	Ne
spaccaossa	6	Ne
spada	7	In
spada di luce	9	In
specchio comunicante	6	Ev
specchio del passato	7	Di
spezzare incantamento	6	Ab
spiare	3	Di
spinta possente	1	In
spostamento planare	7	Ev
spruzzo acido	3	Ev
spruzzo colorato	1	Il
spruzzo prismatico	8	In
sputo acido	1	Ev
sterilità	3	Tr
stordire	1	Am
strali elementali	4	In
stretta folgorante	1	In
stretta rocciosa	2	Ev
suggestione	3	Am
suggestione di massa	6	Am
supplizio empatico	5	Ne
sussurro maledetto	1	Ne

T		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
telecinesi	5	Tr
telepatia	5	Di
teletrasporto	5	Ev
teletrasporto di massa	8	Ev
teletrasporto superiore	7	Ev
tempesta di fulmini	9	In
tempesta di ghiaccio	4	In
tempra ferrea *	5	Tr
<i>tenebre magiche</i>	1	In
<i>tenebre perenni</i>	3	In
tentacolo infuocato	6	In
terre mobili	6	Tr
terreno illusorio	4	Il
terrori notturni	4	Il
tocco del ghoul	1	Ne
tocco devastante	2	Ne
tosse spastica	1	Ne
traccia di fuoco	5	Di
trama ipnotica	2	Il
trama iridescente	5	Il
trama scintillante	8	Il
trappola di fuoco	3	Ab
trappola di ghiaccio	5	Ab
trascendere la vita	9	-
trasferire incantamento	7	Tr
trasformazione	6	Tr
trasformazione forzata	5	Tr
trasmutare liquidi	3	Tr
trasmutare solidi	5	Tr
trasmutazione acqua	4	Tr
trasparenza	4	Tr
trasporto via roccia	7	Ev
travestimento	3	Il
tromba d'aria	4	Ev
tunnel dimensionale	5	Ev

U		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
ubiquità	9	Il
unto *	1	Tr
uragano	9	Ev
usare la radiosità	5	Tr

V		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
vascello incantato	7	Tr
vedere l'invisibile	2	Di
veicolo incantato	5	Tr
velo	7	Il
velocità *	3	Tr
vento sussurrante	1	Di
verità del sangue	2	Di
vetraiccio	8	Tr
viaggio elementale	6	Ev
viceversa	3	Ev
vincolare l'anima *	9	Ne
vincolo necromantico	8	Ne
vincolo planare	7	Ev
vincolo spirituale	4	Ne
visione della morte	3	Di
visione falsa	5	Il
visioni della memoria	2	Di
vista penetrante	4	Di
vista arcana	6	Di
vista rivelante	5	Di
volare	3	Tr
vortice acido	4	Ev

Z		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
zona di verità	2	Am

Elenco degli Incantesimi Arcani per Livello

<i>nr</i>	<i>Primo Livello</i>
1	aiuto domestico
2	analizzare
3	aria leggera
4	arma ritornante
5	aura dissimulante
6	barriera impermeabile
7	bussola
8	caduta morbida
9	camuffamento
10	cavalcatura fatata
11	celarsi ai non-morti
12	charme persone
13	colorare *
14	<i>colla</i>
15	contrastare elementi
16	dardo incantato
17	dardo infallibile
18	disco levitante
19	equilibrio marinaro *
20	esitazione
21	esplosione elementale
22	<i>evaporazione magica</i>
23	fluttuare
24	fossa intrappolante
25	galleggiare

26	<i>gambe molli</i>
27	guardiano naturale
28	guarigione necromantica
29	illusione minore
30	<i>inciampare</i>
31	individuare il magico
32	individuare non-morti
33	intralciare
34	intuizione
35	lettura dei linguaggi
36	lettura del magico
37	localizzare minerali
38	localizzare specie
39	luce magica *
40	luci fatate
41	lungavista
42	lungopasso *
43	mani brucianti
44	manto del terrore
45	mentire
46	movimenti del ragno
47	nascondere tracce
48	onda sonora
49	oratoria
50	parola del comando
51	pioggia magica *

52	prestidigitazione
53	proiettili magici
54	protezione dal male
55	raggio elementale
56	ricercare informazioni
57	riscaldare *
58	<i>raffreddare</i>
59	<i>scolorire</i>
60	scudo magico
61	servitore invisibile
62	sigillo arcano
63	simbolo di debolezza
64	soffocare
65	sonno
66	spinta possente
67	spruzzo colorato
68	sputo acido
69	stordire
70	stretta folgorante
71	sussurro maledetto
72	<i>tenebre magiche</i>
73	tocco del ghoul
74	tosse spastica
75	unto *
76	vento sussurrante

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

nr	<i>Secondo Livello</i>
1	<i>affondare</i>
2	allarme magico
3	alterare fuochi normali
4	apnea
5	arma magica
6	barriera riflettente
7	bocca magica
8	cadavere ambulante
9	capacità temporanea
10	carenare
11	cerchio di simulazione
12	charme animali
13	chiavistello magico
14	colpo sicuro
15	controllare umanoidi
16	corda magica
17	creare proiettili
18	creazione spettrale
19	dardo accecante
20	dardo elementale
21	elasticità
22	ESP
23	estasi
24	evoca alleato animale
25	fiamma magica
26	folata di vento
27	freccia acida
28	fusione corporea
29	guardia notturna
30	immagini illusorie
31	indebolire non-morti *
32	individuare costruzioni nascoste
33	individuare il male
34	invisibilità
35	levitazione
36	lingua animale
37	localizzare oggetti
38	mani di pietra
39	mano spettrale
40	<i>marcire</i>
41	maschera di morte
42	mimetismo
43	morte apparente
44	muro di vuoto
45	nube maleodorante
46	nuotare *
47	occhi di bragia
48	paura
49	pirocinesi
50	<i>potenziare non-morti</i>
51	protezione mentale
52	raggio di indebolimento
53	<i>raggio di luna</i>
54	raggio di sole *
55	ragnatela
56	rifocillare
57	rinnovare *
58	risata incontenibile
59	rune esplosive
60	scassinare
61	scolpire legno
62	scudo deflettente
63	sfera incendiaria
64	sfocatura
65	silenzio individuale
66	simbolo di stordimento
67	smaterializzazione

68	soffio arcano
69	stretta rocciosa
70	tocco devastante
71	trama ipnotica
72	vedere l'invisibile
73	verità del sangue
74	visioni della memoria
75	zona di verità
nr	<i>Terzo Livello</i>
1	allucinazione mortale
2	amnesia
3	arma potenziata
4	barriera elettrica
5	blocca persone
6	cerchio di protezione dal male
7	climatizzare ambiente
8	comunicazione
9	concentrazione
10	cono di gelo
11	contenitore magico *
12	<i>contenitore maledetto</i>
13	controllare animali
14	controllo degli elementi
15	creare aria
16	custode vigile
17	dissolvi magie
18	distruggere non-morti *
19	dolore mortale
20	fertilità *
21	forma gassosa
22	forma liquida
23	forma sabbiosa
24	fulmine magico
25	<i>guarire non-morti</i>
26	identificare specie
27	incantare dardi
28	infravisione
29	ingrandire *
30	iscrizione segreta
31	<i>lentezza</i>
32	libera persone
33	lingue
34	luce perenne *
35	metamorfosi animale
36	morso del vampiro
37	munizioni inesauribili
38	muro illusorio
39	ombra strisciante
40	palla di fuoco
41	pelle di legno
42	presagio
43	protezione dai proiettili normali
44	pugno di roccia
45	respirare elemento
46	riflessi fulminei
47	<i>rimpicciolire</i>
48	riparo sicuro
49	<i>rocce in sassi</i>
50	rombo di tuono
51	rubare il respiro
52	sassi in rocce*
53	sfera di invisibilità
54	sigillo del serpente
55	simbolo di paura
56	simulacro liquido
57	sonno fatato
58	spiare
59	spruzzo acido

60	<i>sterilità</i>
61	suggestione
62	<i>tenebre perenni</i>
63	trappola di fuoco
64	trasmutare liquidi
65	travestimento
66	velocità *
67	viceversa
68	visione della morte
69	volare
nr	<i>Quarto Livello</i>
1	abilità eccezionale
2	abilità rubata
3	acqua aeriforme *
4	ali della fenice
5	<i>aria liquida</i>
6	attacco solare
7	aura difensiva
8	autometamorfosi
9	barriera naturale
10	cerchio mistico
11	charme mostri
12	confusione
13	contagio
14	controllare emozioni
15	controllare piante
16	conversione magica
17	copia fedele
18	creare atmosfera
19	creare tessuto
20	distorsione
21	entourage fantasma
22	eroismo
23	evoca alleato mostruoso
24	evoca rifugio
25	fauci della terra
26	forma bestiale
27	forma fiammeggiante
28	forma glaciale
29	freccia nera
30	gittata eccezionale
31	guscio rivelatore
32	illusione vegetale
33	incantare oggetti
34	individuare mutaforma
35	invisibilità migliorata
36	ipnotismo
37	lancia di ghiaccio
38	localizzare creatura
39	maledizione
40	magnetismo
41	manipolazione corporea
42	manipolazione vegetale
43	mano interposta
44	mappa magica
45	metamorfosi
46	mostro d'ombra
47	muro d'acqua
48	muro di fuoco
49	muro di ghiaccio
50	muro di vento
51	museruola magica
52	nebbia solida
53	occhi del morto
54	occhio dello stregone
55	parete di roccia
56	passaggio nella lava
57	passa pareti

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

58	passa roccia
59	pensieri fittizi
60	pilota automatico
61	porta dimensionale
62	possessione delle spoglie
63	raffica di vento
64	raggio vampirico
65	runa di guardia
66	scaccia maledizioni
67	scolpire pietra
68	scrutare
69	scudo elementale
70	seconda vista
71	sesto senso
72	sfere elettrizzanti
73	simbolo di discordia
74	strali elementali
75	tempesta di ghiaccio
76	terreno illusorio
77	terrori notturni
78	trasmutazione acquea
79	trasparenza
80	tromba d'aria
81	vincolo spirituale
82	vista penetrante
83	vortice acido

nr Quinto Livello

1	agilità felina *
2	animazione dei morti
3	aura di sicurezza
4	aura spettrale
5	blocca mostri
6	blocca non-morti
7	comando inconscio
8	consumare cinnabryl
9	contattare piani esterni
10	controllare giganti
11	creare legno
12	creare mostri comuni
13	creazione minore
14	dardo fatale
15	<i>debolezza</i>
16	déjà-vu
17	demenza precoce
18	dissoluzione *
19	distorsione elementale
20	dominare persone
21	evoca elementali
22	<i>fiacchezza</i>
23	fiamma purificatrice
24	forma elementale
25	forza taurina *
26	frantumare
27	frusta di vento
28	fulmine oscuro
29	fuoco d'assedio
30	giara magica
31	<i>goffaggine</i>
32	immagine persistente
33	imposizione
34	incantesimo d'ombra
35	<i>incubo</i>
36	<i>indurire</i>
37	inganno
38	intercetta incantesimi
39	ipervelocità
40	libertà
41	lingua universale

42	lucchetto magico
43	memoria
44	metamorfosi necromantica
45	moltiplica immagine
46	muro di pietra
47	nebbia mentale
48	nube mortale
49	oblio
50	onda elementale
51	pelle di pietra
52	penetrare le difese
53	pioggia di terrore
54	porta di roccia
55	potere elementale
56	scarica di fulmini
57	schermo occultante
58	simbolo di amnesia
59	sogno *
60	supplizio empatico
61	telecinesi
62	telepatia
63	teletrasporto
64	tempra ferrea *
65	traccia di fuoco
66	trama iridescente
67	trappola di ghiaccio
68	trasformazione forzata
69	trasmutare solidi
70	tunnel dimensionale
71	usare la radiosità
72	veicolo incantato
73	visione falsa
74	vista rivelante

nr Sesto Livello

1	alterare la memoria
2	alterazione della magia
3	amante fantasma
4	ancora dimensionale
5	animare armi
6	arma mortale
7	barriera anti-magia
8	carne in pietra *
9	catene arcane
10	charme piante
11	controllare draghi
12	controllare i liquidi
13	controllare i venti
14	controllare le correnti
15	controllo inerziale
16	convocare *
17	creare non-morti
18	creare pietra
19	disintegrazione
20	<i>disperdere</i>
21	<i>divisione magica</i>
22	uplicazione magica *
23	evanescenza
24	evoca alleato planare
25	evocare la radiosità
26	fiamma di giustizia
27	forma eterea
28	fuorviare
29	gabbia di forza
30	globo di invulnerabilità
31	illusione programmata
32	lampo solare
33	<i>lava in roccia</i>
34	legno pietrificato

35	mano possente
36	morte
37	muro di ferro
38	nebbia acida
39	nemesi
40	nube velenosa
41	olografia
42	ombra solida
43	<i>pietra in carne</i>
44	porta magica
45	preservare
46	protezione elementale estesa
47	regressione mentale
48	reincarnazione
49	richiamo telepatico
50	rituale propiziatorio
51	roccia in lava *
52	salto dimensionale
53	sentiero dell'arcobaleno
54	servigio mortale
55	sfera raggelante
56	sguardo maledetto
57	simbolo di dolore
58	spaccaossa
59	specchio comunicante
60	spezzare incantamento
61	suggestione di massa
62	tentacolo infuocato
63	terre mobili
64	trasformazione
65	viaggio elementale
66	vista arcana

nr Settimo Livello

1	accumulatore magico
2	<i>agitare le acque</i>
3	animare ombre
4	bandire
5	barriera dimensionale
6	calmare le acque *
7	catena di fulmini
8	cerchio fatato
9	collare dell'asservimento
10	conoscenza
11	conservazione dell'energia
12	controllare elementali
13	controllare il destino
14	controllare non-morti
15	controllo della gravità
16	controllo del tempo atmosferico
17	copia incantesimo
18	creare ferro
19	creare mostri magici
20	creazione maggiore
21	danza
22	energia purificatrice
23	epurare invisibilità
24	esigere
25	evoca oggetto
26	fuoco dilaniante
27	fusione necromantica
28	gemello d'ombra
29	incubo illusorio
30	invisibilità di massa
31	lamento lugubre
32	mente collettiva
33	metamorfosi naturale
34	nube esplosiva
35	palla di fuoco ritardata

APPENDICE A: ELENCO DEGLI INCANTESIMI ARCANI

36	parola incapacitante	45	sfera di protezione dalla magia
37	pelle d'acciaio	46	simbolo di sonno
38	pioggia acida	47	spruzzo prismatico
39	<i>prigione dimensionale</i>	48	teletrasporto di massa
40	ragnatela infiammante	49	trama scintillante
41	respingi incantesimi	50	vetracciaio
42	rifugio dimensionale *	51	vincolo necromantico
43	risonanza empatica		
44	risucchio magico	<i>nr</i>	<i>Nono Livello</i>
45	risucchio vitale	1	alter ego
46	roccia	2	annullare immunità
47	simbolo di follia	3	armata di pietra
48	simulacro protettivo	4	assorbire conoscenze
49	soccorso	5	cambiaforma
50	spada	6	cancello
51	specchio del passato	7	cerchio di teletrasporto
52	spostamento planare	8	chiudi portale
53	teletrasporto superiore	9	connessione
54	trasferire incantamento	10	controllare costrutti
55	trasporto via roccia	11	creare ibridi
56	vascello incantato	12	creare qualunque mostro
57	velo	13	crystallizzare
58	vincolo planare	14	desiderio
		15	distruzione del magico
<i>nr</i>	<i>Ottavo Livello</i>	16	dominare mostri
1	alterazione spaziale	17	ferma tempo
2	apertura mentale	18	fiume di sabbia
3	attacco devastante	19	furia infuocata
4	aura elementale	20	illusione mortale
5	baluardo	21	immunità
6	barriera mentale	22	imprigionare
7	campo di forza	23	labirinto dimensionale
8	charme di massa	24	<i>liberare l'anima</i>
9	clonare	25	mappa rivelatrice
10	controllare viventi	26	maremoto
11	corpo astrale	27	muro prismatico
12	corpo di sabbia	28	paralisi di massa
13	creare acciaio	29	parola mortale
14	creare non-morti superiori	30	parola soporifera
15	<i>distuggi filatterio</i>	31	pietrificazione di massa
16	divinazione ultima	32	previsione
17	filatterio vitale *	33	raggio anti-magia
18	forza dei giganti	34	raggio polare
19	ghiaccio perenne	35	realtà illusoria
20	globo della sapienza	36	rescindere il legame magico
21	immaterialità	37	ripristinare
22	impersonare	38	ruggito possente
23	incantesimo d'ombra superiore	39	sciame di meteore
24	interdizione arcana	40	scudo entropico
25	longevità	41	sfera acida
26	mano stritolante	42	simbolo di morte
27	metamorfosi superiore	43	sonno maledetto
28	miraggio arcano	44	spada di luce
29	momento di prescienza	45	tempesta di fulmini
30	morte esplosiva	46	trascendere la vita
31	nave di nuvola	47	ubiquità
32	nube corrosiva	48	uragano
33	orrido avvizzimento	49	vincolare l'anima *
34	parola accecante		
35	permanenza		
36	pietre incandescenti		
37	pioggia di fuoco		
38	ricettacolo mistico		
39	ritardo		
40	rivela locazioni		
41	saturatione		
42	scarica		
43	schermo difensivo		
44	scudo da duello		

APPENDICE B: ELENCO DEGLI INCANTESIMI DIVINI

I			Neutralizza veleno *			O			Ristorazione *		
<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>				<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>			
Idillio amoroso	3	Am			4	Gu			6	Gu	
Immunità agli elementi	4	Ab							3	Ab	
Immunità agli incantesimi	4	Ab							1	Di	
Incantesimo del colpire *	3	Tr							2	Di	
<i>Incantesimo del parare</i>	3	Ab							4	Tr	
Incidere le rune	3	Tr							S		
Individuare il magico	1	Di							<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
Individuare il male	2	Di							Sacro soffio	4	In
Individuare la corretta via	6	Di							Sangue bollente	2	Ne
Individuare allineamento*	2	Di							Santuario	1	Ab
Individuare veleni	1	Di							Scaccia paura *	1	Ab
<i>Indurire</i>	5	Tr							Scaglie del drago	3	Ab
<i>Infliggi ferite critiche</i>	5	Ne							Scalda metalli	2	Tr
<i>Infliggi ferite gravi</i>	3	Ne							Scambio di incantesimi	3	Di
<i>Infliggi ferite leggere</i>	1	Ne							Scarica di fulmini	5	In
<i>Infliggi malattie</i>	3	Ne							Sciame d'insetti	5	Ev
Influenza sacrilega	4	In							Scopri pericolo	1	Di
Interdizione della tomba	7	Ne							Scopri trappole	2	Di
Interpretare le rune	3	Di							Scudo del drago	5	Ab
Intralciare	1	Tr							Scudo della fede	2	Ab
Ipotermia	4	Tr							Semi miracolosi	7	Gu
Ira divina	7	vario							<i>Serpenti in alghe</i>	4	Tr
Ispirazione poetica	2	Am							<i>Serpenti in bastoni</i>	4	Tr
									Servo animale	1	Am
									Sete di sangue	3	Ne
									Sfera di sicurezza	7	Ab
									Sfera entropica	3	Ab
									Sigillo della memoria *	2	Di
									<i>Sigillo dell'oblio</i>	2	Am
									Sigillo sacro	5	Ne
									Signore delle tempeste	7	Tr
									Silenzio	2	Il
									Smuovi elemento	6	Tr
									Smuovi sabbia	3	Tr
									<i>Soffio mortale</i>	7	Ne
									Soffio vitale *	7	Gu
									Sonno ristoratore	2	Gu
									Sopravvivenza	7	Ab
									<i>Sottrai vita</i>	6	Ne
									Spada di fuoco	5	In
									Spine laceranti	6	Tr
									Stagioni della vita	5	Tr
									Status vitale	1	Di
									Stirpe serpentiforme	5	Tr
									Strali elementali	4	In
									Strali entropici	5	In
									Stregoneria	7	Di
									Stretta rocciosa	2	Ev
									T		
									<i>Nome Incantesimo</i>	<i>Liv</i>	<i>Sc</i>
									Tamburo del tuono	4	In
									Tecnomanzia	4	Di
									Tempesta di sabbia	4	Ev
									Tempesta spirituale	7	In
									<i>Tenebre magiche</i>	1	In
									<i>Tenebre perenni</i>	3	In
									Terremoto	7	Tr
									<i>Terrorizzare</i>	1	Am
									Tetro mietitore	3	Il
									Tocco immondo	5	Tr
									Tocco paralizzante	1	Am
									Torci legno	2	Tr
									Transizione necromantica	7	Ne
									Trappola d'ombra	1	Il
									Trappola spirituale	6	Ne
									Trappola temporale	2	Am
									Trasformazione	6	Tr

APPENDICE B: ELENCO DEGLI INCANTESIMI DIVINI

Trasmutazione naturale	7	Tr
Trasporto naturale	6	Ev
V		
Nome Incantesimo	Liv	Sc
Vendetta	6	Ne
Vessillo incantato	6	Tr

Viaggiare	7	Tr
Viaggio dello spirito	5	Ev
Vigore	4	Tr
Vipere in bastoni	4	Tr
Vista rivelante	5	Di
Vittoria	7	Tr

Z		
Nome Incantesimo	Liv	Sc
Zona purificata	5	Ab
Zuppa miracolosa	3	Tr

Elenco degli Incantesimi Divini per Livello

nr	Primo Livello	Scuola	nr	Terzo Livello	Scuola	nr	Quarto Livello	Scuola
1	Aiuto divino	Ab	14	Conoscere le rune	Di	15	Cura ferite gravi *	Gu
2	Alterare scritti	Il	15	Crea fuoco *	Ev	16	Cura malattie *	Gu
3	Amicizia	Am	16	Cura stordimento *	Gu	17	Dissacrare	Ne
4	Armatura d'ossa	Ab	17	Dissolvi nebbia	Ab	18	Dissolvi magie	Ab
5	Armatura sacra	Ab	18	Divora fiamme	Ab	19	Evoca ombre	Ev
6	Artigli del demone	Tr	19	Evoca alleato animale	Ev	20	Evoca spiriti animali	Ev
7	Attribuzione del totem	Di	20	Evoca totem	Ev	21	Evocare fulmini	Ev
8	Aura sacra	Tr	21	Fascio di luce	In	22	Evocare turbini	Ev
9	Bacche benefiche	Tr	22	Fiamma liquida	Ev	23	Fascino	Am
10	Benedire le rune	Ev	23	Folata di vento	Ev	24	Fondersi con la pietra	Tr
11	Blocca animali *	Am	24	Furia	Tr	27	Fortuna avversa	Ne
12	Cerimonia	Tr	25	Gorgo marino	Ev	26	Fortuna minore *	Di
13	Cura ferite leggere *	Gu	26	Individuare il male	Di	27	Forza di volontà	Ab
14	Ferita sanguinante	Ne	27	Individuare l'allineamento*	Di	28	Furtività	Tr
15	Fuoco fatuo	Ev	28	Ispirazione poetica	Am	29	Glifo di interdizione	Ab
16	Genealogia	Di	29	Libera persone	Ab	30	Idillio amoroso	Am
17	Guardiano naturale	Ab	30	Lingua animale	Di	32	Incantesimo del colpire *	Tr
18	Individuare il magico	Di	31	Localizzare totem	Di	32	Incantesimo del parare	Ab
19	Individuare veleni	Di	32	Modellare il corallo	Tr	33	Incidere le rune	Tr
20	Infliggi ferite leggere	Ne	33	Marcire	Tr	34	Infliggi ferite gravi	Ne
21	Intralciare	Tr	34	Occultare l'allineamento	Il	35	Infliggi malattie	Ne
22	Lancia di spine	Ev	35	Oscurare *	Ev	36	Interpretare le rune	Di
23	Libera animali	Ab	36	Passo sicuro	Ab	37	Lamento dell'ubriaco	Tr
24	Localizzare l'acqua	Di	37	Porta d'ombra	Il	38	Legame totemico	Ne
25	Localizzare specie	Di	38	Potere curativo	Gu	39	Luce perenne *	In
26	Luce magica *	In	39	Pugno di Thor	Tr	40	Maledizione	Ne
27	Luminosità	Tr	40	Raggio di luna	In	41	Manto d'ombra	Il
28	Nascondere tracce	Il	41	Raggio di sole *	In	42	Metamorfosi animale	Tr
29	Parola del comando	Am	42	Resistenza agli elementi	Ab	43	Metamorfosi aracnide	Tr
30	Predire il tempo	Di	43	Resistenza al veleno	Ab	44	Odio	Am
31	Protezione dal male	Ab	44	Rinnovare *	Tr	45	Onestà	Am
32	Purificare cibi e acqua	Tr	45	Rivela maledizioni	Di	46	Oracolo	Di
33	Richiamo della mandria	Ev	46	Sangue bollente	Ne	47	Parlare coi morti	Ne
34	Rivela bugie	Di	47	Scalda metalli	Tr	48	Parlare con le piante	Di
35	Santuario	Ab	48	Scopri trappole	Di	49	Pelle di legno	Ab
36	Scaccia paura *	Ab	49	Scudo della fede	Ab	50	Protezione dal veleno	Ab
37	Scopri pericolo	Di	50	Sigillo della memoria *	Di	51	Riduzione animale	Tr
38	Servo animale	Am	51	Sigillo dell'oblio	Am	52	Rinvigorismento	Gu
39	Status vitale	Di	52	Silenzio	Il	53	Riposo inviolato	Ab
40	Tenebre magiche	In	53	Sonno ristoratore	Gu	54	Ritardo temporale	Ab
41	Terrorizzare	Am	54	Stretta rocciosa	Ev	55	Scaccia maledizioni *	Ab
42	Tocco paralizzante	Am	55	Torci legno	Tr	56	Scaglie del drago	Ab
43	Trappola d'ombra	Il	56	Trappola temporale	Am	57	Scambio di incantesimi	Di
						58	Sete di sangue	Ne
						59	Sfera entropica	Ab
						60	Smuovi sabbia	Tr
						61	Tenebre perenni	In
						62	Tetro mietitore	Il
						63	Zuppa miracolosa	Tr
1	Anatema	Ne	1	Arrestare la maledizione rossa	Ab			
2	Apnea	Ab	2	Audacia	Ab			
3	Arco di fuoco	Ev	3	Barriera magnetica	Ab			
4	Arma divina	In	4	Bufer di neve	In			
5	Arma magica	Tr	5	Calmare emozioni	Am			
6	Astrazione dello spirito	Ev	6	Cecità/sordità	Ne			
7	Aura d'ombra	Il	7	Cerchio di protez. dal male	Ab			
8	Aura spirituale	Ab	8	Colori di guerra	Tr			
9	Benedizione *	Tr	9	Comunicazione	Di			
10	Blocca persone *	Am	10	Consacrare *	Tr			
11	Causa stordimento	Am	11	Controllo della temperatura	Tr			
12	Charme animali	Am	12	Cornucopia	Ev			
13	Colori di caccia	Tr	13	Crescita animale *	Tr			
			14	Cura cecità/sordità *	Gu			

APPENDICE C. Magia inefficace nel Mondo Cavo

Questa appendice indica quali incantesimi arcani e divini non funzionano all'interno del Mondo Cavo a causa dell'Incantesimo di Preservazione. L'elenco si basa sulla lista originale presente nel *Hollow World – Player's Guide* (pagine 4 e 5) ma include anche tutti quegli incantesimi aggiunti in questo manuale con caratteristiche o effetti simili a quelli delle magie inefficaci elencate nel succitato manuale.

Nel Mondo Cavo l'Incantesimo di Preservazione annulla qualsiasi magia dei mortali (esclusi quindi effetti prodotti da immortali o da artefatti) di questo tipo:

- tutti i tipi di fascinazione, dominazione o controllo della mente o dello spirito
- tutti i tipi di invisibilità ed effetti che penetrano l'invisibilità (compresa *vista rivelante*)

- qualsiasi incantesimo che veda nel futuro o nel passato
- qualsiasi forma di scrutamento a distanza
- effetti di paralisi
- effetti che leggono nella mente dei soggetti
- effetti che permettono di comunicare coi morti
- effetti che mettono in contatto con piani esterni o col mondo esterno
- effetti di trasporto istantaneo o tra piani
- effetti che evocano creature da altri luoghi o piani
- effetti che creano esseri viventi
- effetti di possessione di un corpo altrui
- qualsiasi tipo di reincarnazione o resurrezione
- incantesimi di *conoscenza, divinazione e desiderio*

1° livello Arcano	1° livello Divino	2° livello Arcano	2° livello Divino	3° livello Arcano	3° livello Divino
Celarsi ai non-morti	Amicizia	Charme animali	Blocca persone*	Blocca persone	Evoca ombre
Charme persone	Blocca animali*	Controllare umanoidi	Charme animali	Contentore magico*	Evoca spiriti animali
Intuizione	Genealogia	ESP	Evoca alleato animale	Controllare animali	Idillio amoroso
Parola del comando	Parola del comando	Evoca alleato animale	Evoca totem	Iscrizione segreta	Legame totemico
	Predire il tempo	Invisibilità	Individuare allineamento*	Ombra strisciante	Oracolo
	Richiamo della mandria	Vedere l'invisibile		Presagio	Parlare coi morti
	Rivela bugie	Zona di verità		Sfera di invisibilità	
	Servo animale			Spiare	
	Tocco paralizzante			Suggestione	
				Viceversa	
				Visione della morte	

4° livello Arcano	4° livello Divino	5° livello Arcano	5° livello Divino	6° livello Arcano	6° livello Divino
Charme mostri	Blocca spiriti*	Blocca mostri	Cancello di fuoco	Alterare la memoria	Charme piante
Controllare emozioni	Divinazione	Blocca non-morti	Comando*	Amante fantasma	Evoca alleato non-morto
Controllare piante	Evoca shikigami	Comando inconscio	Comunione divina	Charme piante	Evoca spirito protettore
Evoca alleato mostruoso	Passa pianta	Contattare piani esterni	Creare licanthropi	Controllare draghi	Parola del ritorno
Invisibilità migliorata	Seconda vista	Controllare giganti	Creare mostri comuni	Convocare*	Trasporto naturale
Ipnatismo		Creare mostri comuni	Evoca conciapelli	Evoca alleato planare	
Occhi del morto		Déjà-vu	Evoca elementali	Forma eterea	
Occhio dello stregone		Dominare persone	Legame spirituale	Fuorviare	
Passa roccia		Evoca elementali	Resurrezione*	Reincarnazione	
Porta dimensionale		Giara magica	Sciame d'insetti	Richiamo telepatico	
Possessione delle spoglie		Imposizione	Viaggio dello spirito	Salto dimensionale	
Scrutare		Sogno*	Vista rivelante	Servigio mortale	
Seconda vista		Telepatia		Specchio comunicante	
		Teletrasporto		Suggestione di massa	
		Tunnel dimensionale		Viaggio elementale	
		Vista rivelante			

7° livello Arcano	7° livello Divino	8° livello Arcano	9° livello Arcano
Animare ombre	Desiderio	Charme di massa	Assorbire conoscenze
Bandire	Evocazione*	Clonare	Cancello
Collare dell'asservimento	Molteplicità necromantica	Controllare viventi	Cerchio di teletrasporto
Conoscenza	Morte strisciante	Corpo astrale	Controllare costrutti
Controllare elementali	Oscura stretta di Thanatos	Divinazione ultima	Creare ibridi
Controllare non-morti	Resurrezione integrale*	Ricettacolo mistico	Creare qualunque mostro
Creare mostri magici	Viaggiare	Teletrasporto di massa	Desiderio
Esigere		Vincolo necromantico	Dominare mostri
Evoca oggetto			Labirinto dimensionale
Fusione necromantica			Mappa rivelatrice
Invisibilità di massa			Paralisi di massa
Mente collettiva			Trascendere la vita
Rifugio dimensionale *			
Soccorso			
Specchio del passato			
Spostamento planare			
Vincolo planare			

APPENDICE D. Lista di Alleati planari evocabili

Questa appendice riporta la lista di creature planari che un incantatore può evocare tramite la magia arcana *Evoca alleato planare* (6°) e l'incantesimo divino *Evocazione* (7°); esseri evidenziati in giallo sono conosciuti automaticamente con almeno 6 gradi in *Magia arcana* o 7 gradi in *Religione*, e quelli in arancio sono tipicamente scelti come famigli.

RANGO INFERIORE (Gradi 3)	Liv. min.	DV	Aster.	Abilità	LB	NB	CB	LN	N	CN	LM	NM	CM
Azer nobile (LN o N)	12	7	***	CO:EI				X	X				
Belker (NM)	12	7	**	CO:EI								X	
Bestia celestiale minore (LB/NB/CB)	12	6	***		X	X	X						
Bestia demoniaca 1-8 DV (CN/CM)	12	1-8	*							X			X
Bestia fatata 1-8 DV (N* o C*)	12	1-8	*			X	X		X	X		X	X
Cacciatore invisibile (N)	12	8	**	CO:EI					X				
Canoloth (NM)	12	6	****	CO:An								X	
Daimon minore (C*)	12	3	****	CO:Es			X			X			X
Dao comune (LN/LM)	12	8	*	CO:EI				X			X		
Demone, Armanite (CM)	12	6	***	CO:Im									X
Demone, Barlgura (CM)	12	6	***	CO:Im									X
Demone, Bulezau (CM)	12	7	****	CO:Im									X
Demone, Jovoc (CM)	12	5	****	CO:Im									X
Demone, Quasit (CM)	12	3	*****	CO:Im									X
Diavolo, Abishai (LM)	12	7	**	CO:Im							X		
Diavolo, Barbazu (LM)	12	5	*****	CO:Im							X		
Diavolo, Imp (LM)	12	3	*****	CO:Im							X		
Djinni comune (CB/CN)	12	7	*	CO:EI			X			X			
Fantasma nebbioso (CM)	12	6	*	CO:EI									X
Felino ombra (N)	12	6	**						X				
Gen (N* o C*)	12	3	*	CO:EI		X		X	X	X		X	
Homunculus (L* o N* o C*)	12	3	****		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Incubo (CM)	12	7	***										X
Janni (N*)	12	6	*	CO:EI		X			X			X	
Kaukoloth (NM)	12	3	*****	CO:An								X	
Marraenloth (NM)	12	5	*****	CO:An								X	
Mastino infernale monocefalo (CN)	12	6	**	CO:EI						X			
Mastino ombra (N)	12	5	*						X				
Mephite (N* o C*)	12	3	**			X	X		X	X		X	X
Ombra demoniaca (CN/CM)	12	6	*****							X			X
Ombra spettrale maggiore (CN/CM)	12	6	**							X			X
Piroforo (CM)	12	7	***	CO:EI									X
Inevitabile, Raksarut (LN)	12	3	*****					X					
Rakshasa comune (LM o NM)	12	7	***	CO:Es							X	X	
Salamandra del fuoco (CN)	12	8	*	CO:EI						X			
Shedim, Ennui (NM/CN)	12	8	**	CO:Es						X		X	
Shedim, Mara (NM/CN/CM)	12	7	***	CO:Es						X		X	X
Shedim, Morph Nero (NM/CM)	12	5	**	CO:Es								X	X
Shikigami minore (N*)	12	3	****	CO:Es		X			X			X	
Sislan (CN)	12	6	**	CO:EI						X			
Slaad rosso (CN/CM)	12	7	***	CO:Im						X			X
Tojanida (N)	12	7	**	CO:EI					X				

APPENDICE D: LISTA DI ALLEATI PLANARI EVOCABILI

RANGO INFERIORE (Gradi 3)	Liv. min.	DV	Aster.	Abilità	LB	NB	CB	LN	N	CN	LM	NM	CM
Xill (LM/NM)	12	5	**								X	X	
Demone, Ostegos (CM)	13	7	*****	CO:Im									X
Demone, Palrethee (CM)	13	8	****	CO:Im									X
Diavolo, Falxugon (LM)	13	7	*****	CO:Im							X		
Eoliano (C*)	13	8	****	CO:El			X			X			X
Felino diabolico (LM)	13	8	***								X		
Gacholoth (NM)	13	7	*****	CO:An								X	
Marid comune (CN/CM)	13	9	**	CO:El						X			X
Ragno planare comune (N* o C*)	13	7	**		X	X			X	X		X	X
Anemo (LM)	14	9	***	CO:El							X		
Bestia demoniaca 9-10 DV (CN/CM)	14	9-10	*							X			X
Bestia fatata 9-10 DV (N* o C*)	14	9-10	*		X	X			X	X		X	X
Daimon maggiore (C*)	14	8	****	CO:Es			X			X			X
Epadrazzil (NM/CM)	14	9	***									X	X
Slaad blu (CN/CM)	14	8	****	CO:Im						X			X
RANGO AVANZATO (Gradi 5)	Liv. min.	DV	Aster.	Abilità	LB	NB	CB	LN	N	CN	LM	NM	CM
Acquafatale adulta (CN)	15	9	****	CO:El						X			
Agathinon (LB/NB/CB)	15	8	*****	CO:Ce	X	X	X						
Asura (CB/CN)	15	8	*****	CO:Ce			X			X			
Demone, Nabassu (CM)	15	9	****	CO:Im									X
Diavolo, Kyton (LM)	15	8	*****	CO:Im							X		
Efreeti comune (LM/NM)	15	10	**	CO:El							X	X	
Elione (LB)	15	9	***	CO:El	X								
Hydroloth (NM)	15	8	*****	CO:An								X	
Kryst (LB)	15	9	***	CO:El	X								
Malfera (CM)	15	9	****	CO:Es									X
Mangiacervelli (NM)	15	10	**									X	
Shedim, Phobedor (CN/CM)	15	9	****	CO:Es						X			X
Shikigami maggiore (N*)	15	9	****	CO:Es		X			X			X	
Slaad verde (CN/CM)	15	9	****	CO:Im						X			X
Strega notturna (CM)	15	8	*****	CO:Im									X
Animovoro (N)	16	10	***						X				
Bestia demoniaca 11 DV (CN/CM)	16	11	*							X			X
Bestia fatata 11 DV (N* o C*)	16	11	*		X	X			X	X		X	X
Demone, Chasme (CM)	16	8	*****	CO:Im									X
Diavolo, Erinni (LM)	16	9	*****	CO:Im							X		
Erdeen (C*)	16	10	****	CO:El			X			X			X
Felino demoniaco (CM)	16	10	****										X
Fenice minore (C*)	16	9	*****	CO:El			X			X			X
Mezzoloth (NM)	16	9	*****	CO:An								X	
Slaad grigio (CN/CM)	16	10	****	CO:Im						X			X
Bestia demoniaca 12 DV (CN/CM)	17	12	*							X			X
Bestia fatata 12 DV (N* o C*)	17	12	*		X	X			X	X		X	X
Demone, Seraptis (CM)	17	9	*****	CO:Im									X
Bestia celestiale maggiore (LB/NB/CB)	18	10	*****		X	X	X						
Demone, Wastrilith (CM)	18	10	*****	CO:Im									X

APPENDICE D: LISTA DI ALLEATI PLANARI EVOCABILI

RANGO AVANZATO (Gradi 5)	Liv. min.	DV	Aster.	Abilità	LB	NB	CB	LN	N	CN	LM	NM	CM
Dergholoth (NM)	18	10	*****	CO:An								X	
Diavolo, Osyluth (LM)	18	10	*****	CO:Im							X		
Distruttore astrale (CN)	18	15	***							X			
Divoratore (CM)	18	9	*****										X
Dynamis (LB/NB/CB)	18	10	*****	CO:Ce	X	X	X						
Gehreleth, Farastu (CM)	18	11	****	CO:Im									X
Immoth (N)	18	10	*****	CO:El					X				
Inevitabile, Zelekhut (LN)	18	10	*****					X					
Salamandra del gelo (CN)	18	12	**	CO:El						X			
Utukku (CM)	18	10	*****										X
Bestia demoniaca 13 DV (CN/CM)	19	13	*							X			X
Bestia fatata 13 DV (N* o C*)	19	13	*		X	X			X	X		X	X
Demone, Kalavakus (CM)	19	10	*****	CO:Im									X
Gigante ombra comune (NM/CM)	19	14										X	X
Hydrax (LN/LM)	19	12	***	CO:El				X			X		
Mastino infernale tricefalo (CN/CM)	19	12	***	CO:El						X			X
Piscoloth (NM)	19	11	*****	CO:An								X	
RANGO SUPERIORE (GRADI 7)	Liv. min.	DV	Aster.	Abilità	LB	NB	CB	LN	N	CN	LM	NM	CM
Bestia demoniaca 14 DV (CN/CM)	20	14	*							X			X
Bestia fatata 14 DV (N* o C*)	20	14	*		X	X			X	X		X	X
Couatl (LB)	20	12	*****	CO:Ce	X								
Demone, Alkith (CM)	20	11	*****	CO:Im									X
Diavolo, Midas (LM)	20	11	*****	CO:Im							X		
Feraloth (NM)	20	12	*****	CO:An								X	
Pavone planare (NB/CB)	20	12	*****			X	X						
Ragno demoniaco (CM)	20	12	****										X
Shedim, Krug'ghar (CM)	20	12	*****	CO:Es									X
Einherjar (LB/NB/CB)	21	13	****	CO:Ce	X	X	X						
Gehreleth, Kelubar (CM)	21	13	*****	CO:Im									X
Demone, Kelvezu (CM)	21	12	*****	CO:Im									X
Bestia demoniaca 15 DV (CN/CM)	22	15	*							X			X
Bestia fatata 15 DV (N* o C*)	22	15	*		X	X			X	X		X	X
Diavolo, Hamatula (LM)	22	12	*****	CO:Im							X		
Servo fluttuante (N*)	23	16	**	CO:El		X			X			X	
Demone, Babau (CM)	23	13	*****	CO:Im									X
Diavolo, Sarglagon (LM)	23	13	*****	CO:Im							X		
Aquileone minore (NB)	24	16	***	CO:El		X							
Demone, Paigoel (CM)	24	14	*****	CO:Im									X
Diavolo, Amnizu (LM)	25	14	*****	CO:Im							X		
Inevitabile, Kolyarut (LN)	25	14	*****					X					
Valchiria (LB)	26	16	*****	CO:Ce	X								

APPENDICE E. Evocare magie sott'acqua

Nel caso in cui l'avventura porti i personaggi ad agire in ambiente subacqueo, le descrizioni relative agli effetti degli incantesimi elencati nel Tomo della Magia non sono sempre applicabili. L'appendice in questione ha lo scopo di fornire ai DM una serie di regole generiche per gestire gli incantesimi usati sott'acqua.

Come regola di base, qualsiasi creatura di superficie è penalizzata dalla poca dimestichezza con l'attrito maggiore dell'acqua e sott'acqua avrà sempre una penalità di -1 all'Iniziativa e alla CA, a meno che non possieda l'abilità generale *Nuotare* o benefici dell'incantesimo omonimo o di *libertà di movimento*, oppure abbia assunto una forma acquatica (pesce, mostro marino) o liquida.

Inoltre, solo chi riesce a respirare sott'acqua è in grado di evocare incantesimi in immersione, anche se incantesimi evocati sott'acqua hanno effetti leggermente diversi in base all'elemento che producono:

- **Acido:** l'area d'effetto ed eventuale durata dell'incantesimo è dimezzata, poiché l'acqua diluisce il potere corrosivo degli acidi.
- **Acqua:** nessuna variazione
- **Aria e gas:** incantesimi che creano vortici o soffi d'aria compressa hanno area d'effetto dimezzata e danni ridotti del 50%; magie che creano nebbia, gas o vapori hanno durata ridotta di 1 grado (da ore a turni, da turni a minuti, da minuti a round, da round a istantanea).
- **Elettricità:** l'area d'effetto dell'incantesimo si considera sempre una sfera con diametro pari alla dimensione più grande dell'area originale; in caso sia già una sfera, l'area d'effetto viene raddoppiata. Nel caso di *sferi elettrizzanti*, esse producono un'esplosione nel punto in cui vengono create.
- **Fuoco:** l'area d'effetto dell'incantesimo è dimezzata e la magia produce un surriscaldamento dell'acqua che causa automaticamente danni dimezzati ulteriormente riducibili con TS, senza possibilità di appiccare fuoco.
- **Ghiaccio:** danni da impatto (come da *tempesta di ghiaccio*) sono dimezzati a causa della resistenza dell'acqua, mentre effetti di congelamento ad area (come *cono di freddo*) imprigionano le vittime che falliscono il TS in un blocco di ghiaccio grande quanto l'area d'effetto, che si scioglie dopo 1 minuto per dado di danno. Ogni blocco di ghiaccio libero creato sott'acqua (es. *muro di ghiaccio*) tende a salire in superficie alla velocità di 6 metri al round a causa del peso specifico inferiore.
- **Suono e onde d'urto:** nessuna variazione.

APPENDICE F. Affaticamento magico (Opzionale)

La magia concede a quei personaggi che sono in grado di utilizzarla un vantaggio che aumenta esponenzialmente man mano che si accede ai livelli di potere più elevati. Indipendentemente dal numero di PF e di attacchi che un personaggio potrà fare, dalla sua CA elevata o da buoni Tiri Salvezza, la possibilità di avere accesso a diverse magie rende gli incantatori più versatili in qualsiasi situazione, anche al di fuori del combattimento.

Per quei DM che cercano un modo per limitare la potenza dei propri incantatori, si suggerisce questa semplice regola opzionale che dà una nuova impostazione all'uso della magia ai livelli più alti: l'affaticamento magico.

La magia di alto livello è più potente ma anche più difficile da padroneggiare, poiché debilita sempre il fisico di ogni incantatore. Magie dal 5° al 9° livello causano all'incantatore (arcano o divino) danni debilitanti ogni volta che vengono invocate in base al livello di potere dell'incantesimo:

<i>Livello magia</i>	6°-7°	8°-9°
Danni debilitanti	1	2

I danni debilitanti dovuti all'affaticamento magico si recuperano al ritmo di 1/20 dei PF totali + bonus Costituzione per ogni minuto (6 round) trascorso senza usare incantesimi. Se a causa dei danni debilitanti i PF si azzerano, il personaggio sviene per l'affaticamento, e si riprende solo dopo che i PF ritornano in positivo. Se un soggetto subisce danni reali e debilitanti fino a portare i suoi PF a -6, il personaggio è in coma e comincia a perdere 1 PF al minuto fino al sopraggiungere della morte a -10, a meno che non venga guarito prima da un intervento esterno.

Questa regola permette agli incantatori di non avere handicap rispetto alle altre classi nei primi 10 livelli, e rende le magie di livello più elevato un'arma a doppio taglio, da utilizzare con attenzione e oculatezza per non rischiare di soccombere a causa delle energie troppo potenti.

Le magie invocate per mezzo di oggetti magici non producono affaticamento magico, rendendo i manufatti incantati ancora più ricercati e utili per gli incantatori di ogni genere.

APPENDICE G. Livelli di Magia su Mystara

Come ulteriore strumento per aiutare i DM a preparare le avventure e rendere al meglio l'atmosfera di Mystara, viene qui introdotto un indice di riferimento per il Livello di Magia (LM) diffuso nelle nazioni di Mystara. Per semplicità si individuano tre soli LM, adattabili a qualsiasi campagna fantasy e validi sia per la magia arcana (A) che divina (D):

Basso: la magia esiste ma è talmente rara da essere vista come un dono o un pericolo. In queste zone un incantatore è raro, e quando si incontra normalmente non ha più di 3-4 livelli. Incantatori considerati potenti solitamente sono di 5°-9° livello, ed è possibile ne esistano uno o due di livello superiore all'interno di una vasta regione, talmente potente da incutere timore e reverenza (mai oltre il 20° livello). Non vi sono negozi che vendano manufatti incantati: gli oggetti magici non si comperano, ma si trovano dopo lunghe ricerche o dopo averli sottratti a chi li possedeva. Il bonus degli oggetti magici più frequenti è +1, rarissimi sono +2 e +3, e i poteri di questi oggetti saranno di solito di 1° o 2° livello, più raramente di 3° o 4°. Oggetti intelligenti o con poteri superiori sono trattati come artefatti rari e di solito vantano una o più leggende incentrate su di essi.

Medio: la magia è più comune, ma rimane difficile incontrare personaggi che padroneggino i livelli più alti della magia arcana o divina. È normale incontrare incantatori in borghi con almeno 5000 abitanti (solitamente di livello 1°-6°, non più dell'1% della popolazione), mentre sono rari in comunità più piccole (i classici saggi o eremiti). Gli incantatori considerati potenti sono di 9°-15° livello, e quelli di livello più alto si contano sulle dita di una mano, non vanno oltre il 25° e sono considerati termini di paragone da tutti. Oggetti magici si trovano con più facilità, è possibile che in una capitale vi sia un negozio di magia in cui comperare oggetti a prezzi comuni (doppio del prezzo di costo) o una scuola di magia in cui addestrarsi. Gli oggetti magici più diffusi hanno bonus +1 e +2, mentre è possibile acquistare anche +3 o +4 al triplo del prezzo di costo; oggetti con bonus di +5 o intelligenti sono considerati artefatti e solitamente non si comperano ma devono essere ottenuti con ricerche epiche. I poteri degli oggetti saranno comunemente incantesimi da 1° al 3° livello, più rari e ricercati quelli dal 4° al 6°. Oggetti con incantesimi di 7° sono il massimo ottenibile e considerati artefatti, solitamente ottenuti con ricerche epiche.

Alto: la magia è palpabile nella vita quotidiana di qualsiasi persona, anche nei borghi più piccoli. Non ci sono limiti al massimo livello di un incantatore (anche se ovviamente i più potenti saranno quelli dal 30° al 36° livello, pochi e ben conosciuti), di norma si possono trovare incantatori di 1°-15° senza grossi problemi, e in alcuni casi ingaggiarli. Esistono diversi negozi in cui comperare oggetti magici e varie gilde, chiese o scuole di magia in cui addestrarsi. Oggetti +1 o con poteri di 1° o 2° livello sono facili da reperire (prezzo di vendita: costo x 1,5), mentre oggetti da +2 a +5 o con poteri dal 3° al 6° si pagano a prezzo di mercato (costo x 2). Oggetti intelligenti o con poteri dal 7° in su sono invece più rari, e oltre alle solite ricerche epiche possono essere acquistati a caro prezzo (triplo del costo) dalle gilde più potenti.

Per caratterizzare ulteriormente la regione, è possibile usare due descrittori aggiuntivi in base al tipo di magia (A = Arcana, D = divina):

Ostile (O): la magia di quel tipo è considerata pericolosa e destabilizzante per la società, difficile da controllare e di derivazione incerta, e pertanto deve essere proibita, e i suoi utilizzatori perseguiti o allontanati. Qualsiasi incantatore di quel tipo viene considerato pericoloso e temuto dai popolani, oppure perseguitato se questa è l'indicazione dei governanti.

Rispettato (R): la magia di quel tipo è considerata un dono preziosissimo che deve essere sfruttato per arrivare a grandi risultati, spesso utili alla comunità. Incantatori di quel tipo sono rispettati, ammirati, a volte addirittura venerati come grandi eroi (se dimostrano di agire per il bene comune) o come grandi saggi onniscienti.

Di seguito viene fornito un elenco alfabetico delle maggiori nazioni di Mystara divise per macro-regione, con annesso descrittore del Livello di Magia per maggiore utilità per i DM.

MONDO CONOSCIUTO

Alfheim: LMA = M, LMD = BR
Alphatia: LMA = A, LMD = A-M (dipende dal regno)
Atruaghin: LMA = B, LMD = M
Casa di Roccia: LMA = B, LMD = BR
Cinque Contee: LMA = BR, LMD = BR
Darokin: LMA/D = M
Denagoth: LMA = BR, LMD = M
Ethengar: LMA = BR, LMD = M
Glantri: LMA = A, LMD = BO
Hinterland: LMA = B, LMD = BR
Ierendi: LMA = M, LMD = BR
Isole Alatiene: LMA = M, LMD = BR
Isole delle Perle: LMA/D = BR
Karameikos: LMA/D = M
Minrothad: LMA = A, LMD = M
Norwold (domini alphetiani/thyatiani): LMA/D = M
Norwold (altri domini e terre selvagge): LMA/D = BR
Ochalea: LMA = BO, LMD = A
Ostland: LMA = BO, LMD = BR
Qeodhar: LMA/D = BR
Sind: LMA = M, LMD = A
Soderfjord: LMA/D = BR
Sottomarinia: LMA/D = M
Terre Brulle e Terre Orchesche: LMD/A = BR
Terre dell'Ombra: LMA/D = M
Territori Heldannici: LMA = B, LMD = M
Thyatis: LMA/D = A
Vestland: LMA/D = M
Wendar: LMA/D = M
Ylaruam: LMA = B, LMD = M

ISOLA DELL'ALBA

Altopiano Perduto: LMA/D = BR
Città-stato (Ekto e Trikelios): LMA/D = BR
Dunadale: LMA/D = BR
Helskir: LMA = BR, LMD = M
Kendach: LMA = B, LMD = B
Porto dell'Est: LMA = M, LMD = BR
Porto dell'Ovest: LMA/D = BR
Provincia Settentriona e Meridiona (inclusi Furmenglaive e Caerdwicca): LMA = BO, LMD = BR
Redstone: LMA = BR, LMD = M
Thothia: LMA = M, LMD = A
Westroucke: LMA = B, LMD = M

DAVANIA

Addakia: LMA/D = BR
Arcipelago di Thanegioth: LMA/D = BR
Arypt: LMA = BO, LMD = BR
Brasol: LMA = BR, LMD = M
Cathos e Vacros: LMA/D = M
Cestia: LMA/D = BR
Città-stato davaniane: LMA/D = BR
Costa della Giungla: LMA/D = BR
Emerond: LMA = BR, LMD = M
Hinterland Thyatiane (Thratia): LMA/D = BR
Izonda: LMA = BR, LMD = M
Pelatan: LMA = BO, LMD = BR
Snarta: LMA = BR, LMD = M
Vulcania: LMA/D = BR

BELLISSARIA

Horken: LMA/D = M
Lagrius: LMA/D = M
Meriander: LMA = A, LMD = M
Notrion: LMA = M, LMD = A
Surshield: LMA/D = BR

SKOTHAR

Esterhold: LMA/D = BR
Jen: LMA/D = BR
Minaea: LMA = BR, LMD = M
Nentsun: LMA/D = B
Tangor: LMA/D = M
Thonia: LMA/D = M
Thorin: LMA/D = BO
Zyxl: LMA = M, LMD = BR

COSTA SELVAGGIA

Aeryl: LMA/D = M
Baronie Selvage: dipende dalla baronia *
Bayou: LMA/D = BR
Bellayne: LMA = BR, LMD = M
Città-stato del Golfo: LMA/D = BR
Dunwick e Richland: LMA/D = M
Eshu: LMA = BR, LMD = M
Eusdria: LMA = BR, LMD = M
Gombar e Su'maa: LMA = B, LMD = M
Herath: LMA = A, LMD = M
Hule: LMA = M, LMD = A
Jibarù: LMA/D = BR
Nimmur: LMA = BR, LMD = M
Penisola Capo d'Orco: LMA/D = BR
Reame Silvano: LMA = M, LMD = B
Renardie: LMA/D = M
Robrenn: LMA = B, LMD = M
Steppe di Yazak: LMA/D = BR
Terre dei Wallara: LMA/D = BR
Terre Orchesche: LMA/D = BR
Ulimwengu: LMA = BO, LMD = BR
Yavldom: LMA = B, LMD = M

*** Baronie Selvage:**

Almarron: LMA/D = BR
Cimmarron: LMA/D = B
Gargona: LMA/D = BR
Guadalante: LMA/D = B
Narvaez: LMA = BR, LMD = M (intolleranti di fedi diverse da Ixion e Vanya)
Saragon: LMA = M, LMD = BR
Texeiras: LMA/D = BR
Torreon: LMA = BR, LMD = M
Vilaverde: LMA/D = BR

MONDO CAVO

Antaliani: LMA = B, LMD = BR
Azcani: LMA = BR, LMD = M
Cavernicoli: LMA = BO, LMD = BR
Elfi della Scienza Proibita: LMA/D = inesistente
Elfi del Popolo Mite: LMA/D = BR
Elfi di Valle Ghiacciata: LMA/D = BR
Elfi Schattenalfen: LMA/D = BR
Gnomi Oostdokiani: LMA/D = BR
Hutaakani: LMA/D = M
Jenniti: LMA/D = BR
Kubitti: LMA = BO, LMD = BR
Malpheggi: LMA/D = BR
Mileniani: LMA/D = M
Nani Kogolor: LMA = inesistente, LMD = BR
Neathar: LMA/D = BR
Nithiani: LMA/D = M
Oltechi: LMA/D = M
Orchi Krugel: LMA/D = BR
Pirati della Filibusta: LMA/D = B
Shahjapuri: LMA = BR, LMD = M
Tanagoro: LMA/D = BR
Traldar: LMA/D = BR
Uomini-Bestia: LMA = BO, LMD = BR

APPENDICE H. Regole per TS e PD Oggetti

TIRI SALVEZZA DEGLI OGGETTI

Proprio come accade a personaggi e creature, anche gli oggetti inanimati possono evitare o ridurre i danni con un favorevole Tiro Salvezza appropriato al tipo di effetto subito, basato sul tipo di materiale con cui sono fatti. Ogni oggetto può effettuare un TS per dimezzare i danni subiti se è dotato di Punti Danno (v. sezione successiva per regole sui PD), oppure per evitare di essere distrutto totalmente se non possiede PD. Il procedimento è analogo a quello dei TS delle creature: si tira 1d20 e se il risultato è uguale o superiore al valore indicato nella Tabella H1, il TS ha avuto successo; un risultato di 1 naturale è sempre un fallimento. Gli oggetti magici dotati di modificatore (come una spada +2 o un anello di protezione +1) aggiungono questo bonus a qualsiasi TS, mentre gli altri oggetti magici beneficiano di un bonus ai TS pari a +1 ogni 2 livelli di potere dell'incantesimo più alto che possiedono (es. un anello della velocità di 3° livello ha +2, un elmo della telecinesi di 5° livello ha +3, ecc.).

Tab. H1 – Tiri Salvezza degli Oggetti

Materiale	Acido	Caduta	Distr.	Fulmine	Fuoco	Gelo
Carta	17	2	19	6	18	14
Cristallo *	3	17	18	4	7	11
Cuoio e Pelle	16	3	11	17	14	12
Legno	14	11	10	9	13	8
Metallo	12	4	7	13	8	6
Osso	15	13	12	14	11	9
Pietra e Gemme	2	9	8	7	12	10
Speciali **	3	2	4	5	6	7
Stoffa e Corda	18	2	14	15	17	13

* include Ceramica, Corallo e Vetro

** include Adamantite, Diamante e Mithral

Legenda

Acido: danni derivanti da agenti corrosivi.

Caduta: danni derivanti dalla caduta da grandi altezze (1d6 PD ogni 3 metri percorsi, proprio come accade agli esseri viventi). Gli oggetti magici ignorano i primi 10 dadi di danni da caduta, proprio come le creature colpibili solo con armi magiche, quindi subiscono danni solo da cadute da altezze superiori a 30 metri.

Distruzione: danni derivanti da tentativi di distruggere fisicamente un oggetto tramite la forza bruta (danneggiamento per mezzo di lacerazioni, strappi, perforazioni, frantumazione, disintegrazione e qualsiasi altro tipo di attacco non ricada in una delle altre categorie).

Fulmine: danni provocati da fulmini o elettricità, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Fuoco: danni provocati da fuoco o magma, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

Gelo: danni provocati da gelo, freddo o attacchi cristallizzanti, indipendentemente dalla fonte (magica o normale).

PUNTI DANNO DEGLI OGGETTI

Proprio come gli individui possiedono una certa quantità di Punti Ferita che indica la loro resistenza fisica e la sopportazione del dolore, anche gli oggetti inanimati possiedono dei Punti Danno (PD), che quantificano la loro resistenza agli effetti distruttivi prima di rompersi e diventare inservibili.

I Punti Danno dipendono dal materiale usato per creare un oggetto e dalla grandezza dell'oggetto, ma non ci sono regole esatte per determinarli (normalmente è ininfluenza ai fini del gioco sapere quanti PD possiede un comodino o una sedia, a meno che non li si utilizzi come armi o come ripari).

Per comodità si prenda come riferimento per attribuire agli oggetti un valore in PD in base alle dimensioni la tabella H2. La scala della tabella è tarata per oggetti costruiti in acciaio: per oggetti simili realizzati con altri materiali, moltiplicare i PD per l'apposito moltiplicatore elencato nella tabella H3.

Tab. H2 – Dimensioni e Punti Danno degli Oggetti

Taglia	CdT	Dimensioni	Scala PD
Minuscolo	1/8	Fino a 10 cm	1 – 10 PD
Minuto	¼	11 cm – 30 cm	5 – 25 PD
Piccolo	½	31 cm – 80 cm	20 – 60 PD
Medio	1	81 cm – 1,60 m	40 – 120 PD
Grande	2	1,61 m – 3 m	80 – 200 PD
Enorme	4	3,1 m – 6 m	160 – 400 PD
Gigantesco	8	Oltre 6 m	200 – 600 PD

Nota: oggetti senza PD o con 1 PD (cose minuscole o vestiti) possono essere distrutti in un colpo se falliscono il TS Distruzione.

Esempio 1: una porta di legno standard è Grande (alta 2 mt, larga 1 m, spessa 2-3 cm) e ha 80 PD; se fosse in pietra o ferro ne avrebbe 117, e in acciaio 130.

Esempio 2: una cassa di legno media (1x1x0,5 mt spessa 1 cm) ha 80 PD; se fosse in acciaio avrebbe 130 PD. Una cassa di legno con rinforzi in ferro userebbe una media tra 0,6 e 0,9 (0,75), quindi 100 PD. Detta cassa se fosse piccola (CdT x ½) avrebbe solo 50 PD.

Naturalmente non tutti gli attacchi possono danneggiare gli oggetti e il DM dovrebbe decidere se sia possibile distruggere un oggetto in base ai mezzi a disposizione (ad esempio è impossibile distruggere uno scrigno bersagliandolo di frecce o spezzare una corda con un martello). Alcune regole specifiche da tenere presente sono le seguenti:

- Armi da punta provocano metà danni a oggetti medi o grandi, a meno che non siano picconi.
- Armi magiche danneggiano ogni oggetto comune e oggetti incantati con bonus uguale o inferiore.
- Attacchi con armi naturali danneggiano solo oggetti comuni di legno, e solo se la Forza è almeno 13 punti (es. un uomo che voglia distruggere una porta di legno a pugni deve avere almeno 13 in Forza o si frattura la mano; meglio abbattearla a spallate con prove di Forza).
- Attacchi con armi naturali di creature che colpiscono come armi +1 o di taglia Grande danneggiano oggetti comuni di legno e pietra se la Forza è almeno 13 punti.
- Attacchi con armi naturali di creature che colpiscono come armi +2 o migliori o di dimensioni Enorme o superiori danneggiano oggetti comuni di qualsiasi materiale.
- Per ogni colpo portato, l'arma perde 1 PD, +1 punto per categoria superiore del materiale del bersaglio in base alla scala seguente: Cristallo e Osso → Legno → Pietra e Gemme → Ferro e Metalli → Acciaio → Speciali (adamantite, mithral, diamante equivalgono ad oggetti +1). Le armi magiche riportano danni nell'attacco solo se il bersaglio è di pari potenza o superiore.¹²

¹² La perdita di PD per ogni attacco avviene solo se si tenta di distruggere un oggetto e non se l'arma è impegnata in un combattimento, per evitare casi limite come distruggere una porta armata di una sedia. Se il DM lo consente può estendere la regola agli scontri coi costrutti, rendendo quindi questi esseri ancor più temibili di quanto già non siano.

- Per ogni colpo portato con armi naturali, la creatura perde 1 PF per ogni categoria di materiale superiore a Osso. Creature colpibili solo da armi +1 o che colpiscono come armi +1 ignorano questi danni, a meno che non tentino di danneggiare materiali speciali o oggetti magici con bonus uguale o superiore.

Esempio 3: un martello di metallo usato per sfondare una porta di legno non perde PD, mentre contro una porta di acciaio perde 2 PD per colpo (visto che il ferro è immediatamente sotto l'acciaio). Se un uomo tentasse di spaccare una porta di legno a mani nude ad ogni colpo perderebbe 2 PF.

Esempio 4: una spada +1 usata per spaccare una cassa di ferro non perde PD, ma in caso fosse una cassa in mithral perderebbe 1 PD per colpo. Un'arma +2 contro una porta di adamantite invece non subisce danni.

Esempio 5: un licantropo (colpisce come arma +1) non subisce danni se spacca una porta di legno, mentre rompere una spada di mithral gli provoca la perdita di 1 PF ad ogni colpo.

Ogni oggetto possiede oltre ai Punti Danno anche una Classe d'Armatura determinata dal materiale di cui è composto. La CA indica quanto sia difficile scalfire il materiale e intaccarne i Punti Danno: per oggetti immobili, se il TxC manca la CA, il colpo va a segno ma non intacca il bersaglio. Naturalmente se si tratta di un oggetto indossato o manovrato da qualcuno, si considera la CA migliore tra quella dell'oggetto e del suo possessore (solitamente il tiro per colpire subisce anche la penalità per un mirato).

La tabella H3 mostra la CA e i Punti Danno degli oggetti in base al materiale di cui sono fatti. La tabella considera che la maggior parte degli oggetti sia d'acciaio (per questo il Moltiplicatore è 1 per l'acciaio), ad eccezione di quegli oggetti naturalmente fabbricati in altri materiali (come bastoni e archi in legno, fruste e corazze in cuoio, ecc.). Essa è utile nel caso in cui un oggetto venga fabbricato con materiali diversi rispetto al solito (ad esempio una spada non d'acciaio ma di ferro o bronzo) o per confrontare la differenza tra due oggetti comuni di materie diverse ma pari dimensioni (ad esempio una cassa di legno o una di ferro): fare riferimento alla riga del materiale, che indica come i Punti Danno, l'ingombro e il costo dell'oggetto vengano diminuiti o aumentati.

Tab. H3 – CA e Moltiplicatori in base ai Materiali

Materiale	CA	Mp. Costo	Mp. Ing.	Mp. P.D.
Acciaio	3	1	1	1
Acciaio Rosso	3	10	0,5	1,5
Adamantite *	0	20	1,5	2
Argento	6	4	1,3	0,7
Bronzo / Ottone	5	0,7	1,2	0,8
Cristallo / Corallo	8	1	0,4	0,5
Draghi **	*	15	1	1
Ferro	4	0,8	1	0,9
Legno	7	0,5	0,7	0,6
Legno pietrificato	4	3	1,5	1
Mithral ***	1	15	0,5	1,5
Oro	6	8	1,6	0,7
Osso / Pelle spessa	8	0,6	0,7	0,5
Pietra	5	0,7	1,5	0,9
Pietra preziosa ****	var	vario	0,8	0,7
Platino	6	12	2	0,8
Rame / Stagno	6	0,5	1,2	0,7
Vetracciaio	2	8	0,5	1

Nota: adamantite, mithral e diamante possono essere scalfiti solo da oggetti magici o fatti con uno di questi materiali (o simili materiali di consistenza straordinaria, rari in natura).

Mp.: l'abbreviazione Mp. sta per *Moltiplicatore* e indica il numero per il quale moltiplicare il costo, l'ingombro o i PD base per ricavare quelli effettivi di un oggetto identico ad uno in acciaio ma fabbricato con quel tipo di materiale.

* **Adamantite:** un'armatura o scudo in adamantite migliora di un punto la CA e il VA offerto dall'oggetto; un'arma in adamantite offre +1 al TxC e ai danni e può ferire esseri immuni alle armi normali.

** **Draghi:** le parti del corpo di un drago mantengono il loro potere anche una volta smembrato, e per questo sono molto richieste, specialmente dagli incantatori. Le scaglie e la pelle (TS relativo: Pelle), se adeguatamente lavorati e trattati sono talmente resistenti da poter fabbricare armature, scudi, vesti o calzari, mentre gli artigli e le zanne (TS relativo: Osso) vengono usati per creare preziose suppellettili oppure armi.

Nel caso in cui si scelga di usare la pelle del drago per creare armature, essa può essere impiegata per creare corazze senza parti metalliche, ma garantisce un VA migliorato di 1 punto rispetto a quello dell'armatura standard. Nel caso si usino le scaglie per rivestire un'armatura o uno scudo, esse abbassano di 1 punto la CA offerta rispetto a quella della corazza normale, e aumentano di 1 punto il VA dell'armatura.

Inoltre, un indumento, un'armatura o uno scudo fatti con la pelle o le scaglie di drago concedono a chi indossa l'oggetto un bonus di +2 contro il tipo di elemento associato a quel drago (ad esempio la pelle di un drago bianco dà un +2 ai TS contro il gelo, quella di un drago rosso un +2 contro il fuoco, e così via), mentre l'oggetto stesso è immune a danni derivanti da quel particolare elemento.

Armi fabbricate usando zanne o artigli di drago sono molto più affilate: concedono un bonus di +1 al TxC, sono considerate armi +1 e sono immuni all'elemento associato al soffio di quel drago.

*** **Mithral:** un'armatura o scudo in mithral migliora di un punto la CA offerta dall'oggetto; un'arma in mithral offre +1 al TxC e può ferire esseri immuni alle armi normali.

**** **Pietra preziosa:** valore e CA dipendono dal tipo di pietra, col diamante che è il più duro e costoso (CA 1, costo x 20, PD x 1,5) e altre pietre dure che dovrebbero avere CA compresa tra 5 e 7 e un costo basato sul valore di mercato.

RIDUZIONE DEI PUNTI DANNO

Oggetti Normali

Armi e armature non magiche subiscono un deterioramento costante a causa dell'azione del tempo (ruggine, freddo, caldo) che causa la perdita di 1 PD al mese; nel caso di oggetti metallici questo indica l'arrugginimento, riparabile solo da fabbri e armaioli. Per evitare ciò occorre una manutenzione settimanale, pulendo ogni oggetto di metallo dotato di PD con olio da lampada per circa un'ora.

I PD si possono perdere anche a causa di scontri con avversari o di effetti che danneggiano gli oggetti in questione. In tal caso, l'assistenza di un artigiano appropriato è vitale per far tornare l'oggetto in perfetto stato (v. *Riparazione dei Punti Danno*). I casi più frequenti di perdita di PD sono:

- Effetto ad area colpisce l'individuo e gli oggetti indossati, che subiscono gli stessi danni del soggetto, ma è ammesso TS appropriato in base all'effetto per dimezzarli;
- Armatura assorbe parte del danno subito da chi la indossa (regola per il Valore d'Armatura);
- Scudo usato per parare in luogo di un normale attacco (TxC contro la CA colpita dall'avversario): lo scudo subisce i danni inferti, dimezzabili con TS Distruzione;
- Arma attaccata di proposito dall'avversario: perde tanti PD quanti i danni causati dal colpo (se in grado di danneggiarla), dimezzabili con un TS Distruzione;
- Arma usata per danneggiare un oggetto o una struttura o per parare un attacco grazie alla maestria: perde 1 PD + danni pari al bonus magico dell'arma parata (se applicabile) e al bonus di Forza dell'attaccante (se esiste);

- Danno critico all'oggetto a causa di un colpo maldestro o di un colpo critico dell'avversario (opzionale).

Oggetti Magici

Gli oggetti magici sono immuni all'azione logorante del tempo, ma possono venire danneggiati da attacchi magici. Tutti i casi di perdita di PD sopraccitati si applicano anche agli oggetti magici, ma si applicano le seguenti regole:

Oggetti dotati di bonus magici (armature, armi, oggetti di protezione)

- possono essere danneggiati solo da altri oggetti magici con bonus uguale o superiore (in caso di oggetti con bonus multipli si conta il più basso - es: spada +2, +4 contro non-morti viene considerata una spada +2 ai fini di determinare quali oggetti possano danneggiarla). L'unica eccezione sono i proiettili e i dardi magici, che possono essere danneggiati da qualsiasi oggetto o elemento, anche se beneficiano di un TS appropriato per resistere ed evitare di rompersi al primo colpo;
- possono essere danneggiati solo da incantesimi di livello uguale o superiore al loro bonus;
- possono essere danneggiati solo da creature che feriscono come arma magica con bonus uguale o superiore, oppure da esseri di taglia Enorme o superiore equiparabili ad armi con bonus +1 ogni 6 DV (es. un gigante da 12 DV può danneggiare oggetti con bonus fino a +2).

Oggetti magici privi di bonus

- possono essere danneggiati da esseri che attaccano come arma magica almeno +1 o con almeno 6 DV;
- possono essere danneggiati da qualsiasi incantesimo o effetto magico, ad esclusione di quelli basati sul loro elemento (es. il fuoco non danneggia una bacchetta delle palle di fuoco).

Gli oggetti magici effettuano un TS appropriato in base al materiale di cui sono fatti e all'attacco subito (rif. Tabella H1 - il colpo inferto da un'arma è considerato Distruzione). Quelli privi di Punti Danno se falliscono sono distrutti, viceversa restano intatti. Quelli dotati di Punti Danno ignorano i danni causati dall'effetto se il TS riesce, viceversa subiscono i danni causati dall'attacco (se diretto all'oggetto) o subiti dal possessore dell'oggetto (se ad area).

EFFETTI DELLA PERDITA DEI PUNTI DANNO

Se un'arma perde Punti Danno per qualsivoglia motivo, diventa meno efficace e meno maneggevole. Quando i PD scendono sotto la metà, l'arma subisce una penalità di -2 al TxC e ai danni.

Se uno scudo perde Punti Danno diventa più fragile e non offre la stessa protezione. Se ridotto a 1/3 dei PD totali, il bonus offerto alla CA si dimezza (arrotondando per difetto). Ciò significa ad esempio che uno scudo che abbassa di 1 punto la CA, una volta ridotto a un terzo dei PD è inutile.

Se un'armatura o una bardatura perde Punti Danno, non protegge adeguatamente chi la indossa. La protezione offerta (CA e VA) peggiora di un punto ogni volta che la corazzatura perde un valore base di PD che dipende dalla taglia:

Taglia	PD base	Taglia	PD base
Minuscola	15	Grande	40
Minuta	20	Enorme	50
Piccola	25	Gigantesca	60
Media	30		

RIPARAZIONE DEI PUNTI DANNO

Per riparare un oggetto o una struttura è possibile usare l'incantesimo *rinnovare* (2°), che fornisce un risultato sicuro e veloce con modici costi. Se non si ha accesso a questa magia, occorre affidare la riparazione ad un artigiano dotato delle capacità e degli strumenti adatti. Più è grave il danno subito (PD o PS persi) da un oggetto o struttura e più difficile e costosa sarà la riparazione, cosicché in certi casi può convenire comperare un oggetto nuovo invece di farlo riparare.

Per riparare oggetti è necessario possedere l'abilità artigianale di competenza (*Fabbro* per armi o oggetti metallici, *Armaio* per corazze e scudi, *Fabbricare armi da tiro o da fuoco* per armi di quel genere); solo chi possiede l'abilità *Forgiatura magica* in aggiunta a quella artigianale può riparare oggetti magici (di norma è possibile trovare un artigiano così capace solo nelle grandi metropoli o in comunità dove la magia è sviluppata). La tabella H4 mostra il costo della riparazione di oggetti con Punti Danno: essa è sempre una frazione del valore originale dell'oggetto in base alla gravità del danno (percentuale di PD mancanti sul totale).

Tab. H4 - Costo di Riparazione dei PD

PD mancanti	Ogg. comune	Ogg. magico	Prova
1 - 25%	1/3 originale	1/20 originale	-1
26% - 75%	2/3 originale	1/10 originale	-4
Oltre 76%	Come originale	1/5 originale	-8

Il tempo impiegato per la riparazione di un oggetto è di 1 ora di lavoro ogni 10 PD da ripristinare, avendo disposizione materiali e strumenti appropriati (come in qualsiasi fucina che si rispetti). Se è un PNG a procedere alla riparazione, si assume che esso riesca nel suo lavoro senza prove di abilità; nel caso di un PG, è necessaria una prova di abilità con penalità derivante dalla gravità del danno (v. tab. H4): se non riesce, vengono riparati solo 5 PD all'ora. Il costo per un PG che ripara da solo gli oggetti viene ridotto del 50% (elimina il costo della manodopera).

Per riparare Punti Strutturali di edifici, veicoli o altre grandi strutture occorre qualcuno che diriga i lavori e possieda l'abilità artigianale adatta all'opera: *Ingegnere edile* o *Muratore* per edifici, *Ingegnere navale* o *Carpentiere* per imbarcazioni, *Ingegnere aerospaziale* per veicoli volanti (può servire anche *Carpentiere* se sono di legno), *Geniere* per macchine da guerra e d'artiglieria pesante, *Carradore* per carri e veicoli dotati di ruote, *Meccanica fantastica* per qualsiasi mezzo o veicolo con design complesso o che sia dotato di parti mobili. Il costo delle riparazioni alle strutture è di 250 m.o. per PS mancante, e il tempo impiegato è di 1 giorno-uomo ogni 50 m.o. di spesa, ipotizzando che vi siano i materiali e gli strumenti minimi per eseguire il lavoro, fino a un massimo di 5 PS riparati ogni giorno. Naturalmente è possibile mettere al lavoro più persone contemporaneamente per ridurre i tempi, ma ogni gruppo di lavoratori deve essere guidato da un artigiano competente, che può sovrintendere un numero massimo di persone pari ai gradi spesi nell'abilità relativa all'opera. Nel caso in cui i materiali usati o gli strumenti a disposizione siano scarsi o inadeguati, il tempo impiegato è raddoppiato. Ogni personaggio che sovrintende alle riparazioni deve effettuare una prova d'abilità con penalità che dipende dalla gravità dei danni (usare i modificatori in tabella H4): se la prova riesce i tempi di lavoro si dimezzano, viceversa restano invariati; con un fallimento critico le sue indicazioni errate aumentano di 1/3 il tempo per le riparazioni.

PUNTI STRUTTURALI

Una struttura è una costruzione chiusa dotata di un volume importante (di solito di dimensioni Enormi): le strutture non possiedono Punti Danno, bensì di Punti Strutturali (abbreviato PS). Il volume di una struttura si misura in tonnellate volumetriche (ton), laddove 1 ton equivale a 75 metri cubi, e i PS di una struttura dipendono dal suo volume complessivo e dal materiale di cui è composta in prevalenza (v. tab. H6).

Gli incantesimi per creare materiali producono ciascuno un volume prefissato di materia:

Tab. H5 – Volume e CA delle magie di creazione

Incantesimo	CA	Volume	Edifici	Veicoli
Creare legno (5°)	7	45 m³	2 ton	3 ton
Creare pietra (6°)	5	30 m³	1,5 ton	2 ton
Creare ferro (7°)	4	15 m³	1 ton	2 ton
Creare acciaio (8°)	3	8 m³	0,5 ton	1 ton

(*) *Edifici e Veicoli*: tonnellate volumetriche create con un'applicazione di ciascuna magia (v. pag. 302 per dettagli).

I PS di una struttura non possono essere intaccati facilmente. Infatti, qualsiasi attacco che non causi PS (solo le armi d'assedio e alcuni incantesimi hanno questa prerogativa) deve superare una soglia di danni per scalfire realmente la struttura, la cosiddetta Durezza, che dipende dal materiale della struttura (v. tab. H6). I danni prodotti con ogni colpo devono quindi essere divisi per la Durezza della struttura, e il risultato indica i PD persi effettivamente. I muri portanti di un edificio hanno uno spessore minimo che dipende dal materiale con cui sono realizzati (30 cm per legno, pietra e osso; 20 cm per ferro, acciaio e materie speciali; pareti interne non portanti di solito sono spesse 5 o 10 cm), mentre le pareti esterne di un veicolo (scafo o carlinga) hanno sempre spessore di 20 cm se di pietra o legno, e 10 cm se di metallo. Per fare una breccia occorre causare almeno 1 PS usando armi d'assedio o sufficienti PD con altri mezzi in base allo spessore della parete della struttura.

Tab. H6 – PS/PD e Durezza dei Materiali

Materiale	Durezza	PS Struttura	PD Muro
Speciali **	8	3 per ton	22 ogni 5 cm
Acciaio	6	2,5 per ton	20 ogni 5 cm
Ferro	5	2 per ton	18 ogni 5 cm
Ottone e Bronzo *	5	1,5 per ton	16 ogni 5 cm
Pietra	4	1,5 per ton	14 ogni 5 cm
Legno	3	1 per ton	10 ogni 5 cm
Cristallo e Osso	2	0,5 per ton	8 ogni 5 cm

* Ottone e bronzo sono leghe metalliche di durezza inferiore al ferro e si ricavano dalla combinazione di rame e zinco (metalli più morbidi con durezza pari al Legno).

** Materiali speciali rari in natura e di estrema durezza come adamantite, diamante e mithral.

Esempio 1: una casa di legno di 10x12 metri e alta 3 mt con pareti spesse 30 cm ha un volume di 360 m³, quindi occupa 5 ton e avrà 5 PS. La stessa casa costruita in pietra ha lo stesso volume ma 7,5 PS.

Esempio 2: per fare breccia in uno dei muri della casa di legno dell'esempio 1 (spessore 30 cm), occorre causare almeno 1 PS di danni. Se un uomo armato di spada volesse scalfirlo, dovrebbe arrecargli almeno 3 danni per intaccare 1 PD. Considerando che la sezione di muro possiede 60 PD (10 PD ogni 5 cm), significa che servono almeno 180 danni per distruggerlo, ma qualsiasi frazione inferiore a 3 non viene considerata. Quindi se con un attacco la spada causasse 8 danni, il muro perderebbe solo 2 PD; se causasse successivi 4 danni, il muro perderebbe 1 PD, e così via. Ciò permette di capire come mai sia sempre preferibile aprire brecce sfondando i punti deboli di una costruzione, ovvero i varchi (porte e finestre).

È possibile edificare strutture con spessori esterni superiori rispetto allo standard, e in tal caso l'intera costruzione avrà maggiori PS rispetto al normale. Costruzioni con muri che hanno spessore di 1 metro o superiore sono considerate fortificate e molto più difficili da danneggiare. Le **fortificazioni** sono tipicamente mura di cinta di un insediamento o pareti esterne di una fortezza, costruite appositamente per evitare di essere facilmente sfondate dagli assalitori. Lo spessore medio di una cinta muraria varia da 2 a 3 metri, mentre quello delle mura di un forte o un castello da 1 a 2 metri.

Ogni sezione di 6x6 metri di una fortificazione possiede un certo numero di PD che dipendono dal materiale e dallo spessore, e per fare breccia occorre azzerare i PD di quella sezione. Nel caso si attacchi la fortificazione con armi comuni, ogni danno prodotto viene frazionato per la Durezza del materiale della struttura (v. tab. H6). Se invece si usano armi d'assedio, i colpi devono essere mirati a quella particolare sezione di fortificazione (-5 al TxC) e per ogni PS causato dall'arma il muro perde 10 PD senza considerare la durezza. Ciò si applica ai danni causati da qualsiasi arma d'assedio ad eccezione delle baliste, che non hanno la forza necessaria per perforare muri così spessi e causano invece tanti PD quanti i PF dei danni alle creature, divisi per la durezza della barriera. Mura di pietra o metallo con spessore di almeno 2 mt dimezzano automaticamente i danni da armi d'assedio ad eccezione delle bocche da fuoco, che causano sempre danni interi.

Armi (ad esclusione di quelle d'assedio) o oggetti di materiale inferiore rispetto alla scala esposta in tab. H6 non sono in grado di danneggiare strutture di materiale superiore, e per ogni colpo portato l'arma perde 1 PD, mentre armi magiche o di materiale superiore non riportano danni nell'attacco. Alcune armi inoltre riescono a danneggiare meglio certi materiali: quelle con la capacità speciale Scalfisce (es. ascia o scure) causano danni doppi a bersagli in legno, mentre armi contundenti con testa pesante (es. maglio o martello) o a piccone causano danni doppi a bersagli in pietra. Proiettili di armi da tiro o da fuoco (ad esclusione delle armi d'assedio) non hanno forza sufficiente a provocare danni strutturali.

Esempio 3: se un uomo volesse buttare giù un muro di mattoni con un bastone non potrebbe farlo (si spacca il bastone). Potrebbe invece tentare di far breccia in un portone di legno, se non spacca prima il bastone, visto che perde 1 PD a colpo.

Attacchi naturali di creature di taglia Gigantesca dividono i danni arrecati con ogni colpo per metà del valore di Durezza per determinare i PD persi. Esseri di taglia Enorme e Grande dividono i danni causati per la Durezza per stabilire i PD persi dalla struttura (come per chi usa armi), mentre esseri di taglia Media o inferiore non riescono a intaccare una struttura con attacchi naturali. Le creature perdono 1 PF ad ogni colpo, a meno che non colpiscano come arma magica, nel qual caso restano illese; costrutti che attaccano strutture dello stesso materiale non subiscono danni.

Strutture colpite da incantesimi distruttivi, esplosioni o acido devono effettuare il TS appropriato (Distruzione per danni sonori o detonazioni): se il TS riesce subiscono danni frazionati in base al valore della Durezza, viceversa subiscono i danni frazionati in base a metà del valore della Durezza. Un incendio invece causa 1 PS ogni 5 PI al minuto.

Esempio 4: una *palla di fuoco* scagliata contro la casa di legno da 5 PS causa 80 danni. Con un favorevole TS Fuoco la casa perde 27 PD (80 / 3 di Durezza), viceversa perde 53 PD (80 / 1,5 di Durezza), quindi non perde nemmeno 1 PS.

L'incantesimo *disintegrazione* rimuove al massimo un volume di 27 m³ con superficie non più grande di 3x3 metri e si detraggono i PS appropriati. L'incantesimo *frantumare* danneggia solo un oggetto con volume complessivo di 3 m³, quindi è inutile contro le strutture, ma può essere efficace per distruggere i portoni di accesso che rientrano in questo volume (con TS Distruzione l'oggetto dimezza i suoi PD).

APPENDICE I. Magie dei Chierici Specialisti

In questa appendice vengono elencati gli incantesimi aggiuntivi per ciascun Immortale attivo su Mystara (si faccia riferimento al *Codex Immortalis* per ulteriori informazioni su queste divinità) rispetto a quelli comuni (rif. Tabella 2.1). Si tratta normalmente di sette incantesimi, uno per ciascun livello di potere, che equivalgono agli incantesimi omonimi arcani o druidici (indicati dalla lettera D tra parentesi). In alcuni casi invece si tratta di un incantesimo specialistico che sostituisce una delle magie divine comuni e qui viene evidenziato in *italico*. Infine, laddove un incantesimo normalmente invertibile (contrassegnato dall'asterisco) qui venga riportato non asteriscato, significa che il sacerdote di quella divinità può utilizzare solo ed esclusivamente la versione qui menzionata.

Nota: i chierici che servono le divinità dell'Asatru (Aesir e Asinie, con l'aggiunta di Frey e Freyja) ottengono gli incantesimi runici *benedire le rune* (1°), *conoscere le rune* (2°) e *incidere le rune* (3°) al posto di quelli aggiuntivi dei primi tre livelli elencati in questa lista (rif. Capitolo 6, *Nuove forme di magia divina*, per ulteriori dettagli sulla Magia Runica).

AHMANNI CAVALCA-TESTUGGINI

- 1°: *Attribuzione del totem*, Equilibrio marinaro*
- 2°: *Colori di caccia*, *Evoca totem*, *Localizzare il totem*, *Nuotare**
- 3°: *Forma liquida*, *Legame totemico*
- 4°: *Controllare emozioni*
- 5°: *Creazione minore*
- 6°: *Controllo del totem*, *Occhio d'aquila*, *Richiamo telepatico*
- 7°: *Furia marina**, *Soccorso*

AL-KALIM

La lista dei chierici di Al-Kalim comprende tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello; per questo i suoi chierici non beneficiano di incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 1°: *Localizzare l'acqua*
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: *Onestà*, *Smuovi sabbia*
- 4°: *Grido di guerra*, *Tempesta di sabbia*
- 6°: *Vessillo incantato*
- 7°: *Vittoria*

ALPHAKS

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Sussurro maledetto*
- 2°: *Pirocinesi*, *Sangue bollente*
- 3°: *Dolore mortale*, *Odio*, *Sfera entropica*
- 4°: *Influenza sacrilega*, *Simbolo di discordia*
- 5°: *Creare teschio cornuto*, *Scarica di fulmini*, *Strali entropici*
- 6°: *Disintegrazione*, *Guscio entropico*, *Vendetta*
- 7°: *Lamento lugubre*, *Metamorfosi demoniaca*

ALPHATIA

- 1°: *Aiuto domestico*
- 2°: *Capacità temporanea*, *Potere curativo*
- 3°: *Calmare emozioni*, *Riparo sicuro*, *Scambio di incantesimi*
- 4°: *Flagello del male*, *Mano interposta*
- 5°: *Creazione minore*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: *Creazione maggiore*, *Sfera di sicurezza*

ARACNE PRIMA

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Mentire*, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Aura d'ombra*, *Porta d'ombra*, *Ragnatela*, *Sangue bollente*
- 3°: *Evoca ombre*, *Manto d'ombra*, *Metamorfosi aracnide*, *Sfera entropica*, *Suggestione*

- 4°: *Influenza sacrilega*, *Rocce in ragni**, *Vincolo spirituale*
- 5°: *Dominare persone*, *Strali entropici*
- 6°: *Fuorviare*, *Guscio entropico*, *Trappola spirituale*
- 7°: *Collare dell'asservimento*, *Metamorfosi demoniaca*

ARIK

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Soffocare*
- 2°: *Sangue bollente*, *Simbolo di stordimento*
- 3°: *Allucinazione mortale*, *Sfera entropica*
- 4°: *Influenza sacrilega*, *Terrori notturni*
- 5°: *Nebbia mentale*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, *Sguardo maledetto*
- 7°: *Incubo illusorio*, *Metamorfosi demoniaca*, *Occhi del beholder*

ARNELEE

- 1°: *Lungopasso*
- 2°: *Protezione mentale*
- 3°: *Audacia*, *Onestà*, *Volare*
- 4°: *Eroismo*, *Flagello del male*
- 5°: *Aura di sicurezza*
- 6°: *Salto dimensionale*
- 7°: *Teletrasporto superiore*

ASTERIUS

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Localizzare oggetti*, *Sonno ristoratore*
- 3°: *Comunicazione*, *Furtività*, *Volare*
- 4°: *Bacio della notte*, *Conversione magica*, *Flagello del male*
- 5°: *Telepatia*
- 6°: *Fuorviare*
- 7°: *Teletrasporto superiore*

ATRUAGHIN

I chierici di Atruaghin (chiamati Sciamani) usano gli incantesimi dei druidi e hanno accesso anche ad incantesimi clericali in sostituzione di quelli indicati tra parentesi.

- 1°: *Attribuzione del totem*, *Protezione dal male* (sostituisce *guardiano naturale*)
- 2°: *Arco di fuoco*, *Colori di caccia*, *Benedizione** (sostituisce *scalda metalli*), *Evoca totem*, *Localizzare il totem*
- 3°: *Colori di guerra*, *Cura malattie** (sostituisce *barriera magnetica*), *Legame totemico*
- 4°: *Tamburo del tuono*
- 5°: *Cancello di fuoco*, *Distruzione del male* (sostituisce *sciame d'insetti*), *Favore di Atruaghin*
- 6°: *Controllo del totem*, *Occhio d'aquila*

ATZANTEOTL

- 1°: *Artigli del demone*, *Camuffamento*
- 2°: *Raggio di indebolimento*, *Sangue bollente*
- 3°: *Rubare il respiro*, *Sfera entropica*
- 4°: *Bastoni in vipere volanti**, *Confusione*, *Influenza sacrilega*
- 5°: *Nebbia mentale*, *Strali entropici*
- 6°: *Alterare la memoria*, *Guscio entropico*, *Trappola spirituale*, *Vendetta*
- 7°: *Gemello d'ombra*, *Metamorfosi demoniaca*

BACHRAEUS

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Mentire*
- 2°: *Morte apparente*, *Sangue bollente*
- 3°: *Odio*, *Sfera entropica*, *Sigillo del serpente*
- 4°: *Influenza sacrilega*, *Simbolo di discordia*
- 5°: *Stirpe serpentiforme*, *Strali entropici*, *Supplizio empatico*
- 6°: *Guscio entropico*, *Servigio mortale*, *Vendetta*
- 7°: *Metamorfosi demoniaca*, *Velo*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

BAGNI GRANFAUCI

- 1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Ferita sanguinante, Lungopasso*
- 2°: *Sangue bollente, Tocco devastante*
- 3°: *Ingrandire*, Sfera entropica*
- 4°: *Fame insaziabile, Influenza sacrilega*
- 5°: *Strali entropici, Supplizio empatico*
- 6°: *Guscio entropico, Simbolo di dolore*
- 7°: *Metamorfofi demoniaca, Pioggia acida*

BARTZILUTH

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: Barriera riflettente, *Furia*
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: Forma bestiale, *Grido di guerra*
- 5°: *Colpo devastante, Forza taurina**
- 6°: Mano possente, *Vessillo incantato*
- 7°: Pelle d'acciaio

BASTET

- 1°: Caduta morbida
- 2°: Silenzio individuale
- 3°: Fertilità*, *Fortuna minore**
- 4°: Sesto senso
- 5°: Agilità felina*
- 6°: *Aura di imprevedibilità, Fuorviare*
- 7°: Respingi incantesimi

BEMARRIS

- 1°: Scudo magico
- 2°: *Arma magica, Fiamma magica*
- 3°: Volare
- 4°: *Difesa invalicabile, Flagello del male, Grido di guerra, Localizzare creatura*
- 5°: Forza taurina*, *Scudo del drago*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada

BENEKANDER

- 1°: Lettura dei linguaggi
- 2°: Protezione mentale
- 3°: *Calmare emozioni, Custode vigile*
- 4°: Evoca rifugio, *Flagello del male*
- 5°: Schermo occultante
- 6°: Globo di invulnerabilità
- 7°: Conoscenza

BRANDAN SCUOTILANDE

- 1°: Mani brucianti
- 2°: Crea fuoco* (D)
- 3°: Arma potenziata
- 4°: Muro di fuoco, *Tecnomanzia*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Tentacolo infuocato
- 7°: Creare ferro, *Vittoria*

BRINDORHIN

Nelle Cinque Contee i chierici di Brindorhin e degli altri Alti Eroi sono i Maestri Hin, che hanno una propria lista di incantesimi. Una minoranza di chierici di Brindorhin sono Bardi con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi:

- 1°: *Cerimonia*
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: *Cornucopia*
- 4°: *Difesa invalicabile*

BRISSARD

- 1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Charme persone*
- 2°: Creazione spettrale, *Sangue bollente*

3°: *Sfera entropica, Suggestione*

4°: *Influenza sacrilega, Vincolo spirituale*

5°: Dominare persone, *Legame spirituale, Strali entropici*

6°: Catene arcane, *Guscio entropico, Trappola spirituale*

7°: Collare dell'asservimento, *Metamorfofi demoniaca*

BUGLORE

I chierici di Buglore possono scegliere un incantesimo aggiuntivo a piacere dalla lista druidica per ognuno dei primi tre livelli, mentre dal 4° al 7° ottengono i seguenti incantesimi:

4°: Forma vegetale (D)

5°: Sciame d'insetti (D)

6°: Trasporto naturale (D)

7°: Morte strisciante (D)

CALITHA

I chierici di Calitha sono i Custodi della reliquia (Perla del Potere o Fronda della Vita). Si tratta di elfi maghi della Tradizione Marina che, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia divina per livello (v. lista sottostante) tra quelle memorizzabili. In casi particolari in cui la comunità non possiede una reliquia o venera Calitha sotto altri nomi, il sacerdote è sempre un druido marino con accesso agli incantesimi sostituivi della lista sottostante:

1°: Santuario

2°: *Gorgo marino*

3°: *Evocare turbini*

4°: *Alghe in serpenti**

5°: Distruzione del male

6°: Potere sacro

7°: *Furia marina**

CARNELIAN

1°: Oratoria

2°: Zona di verità

3°: Ingrandire*

4°: Mano interposta

5°: Aura di sicurezza

6°: Fiamma di giustizia

7°: Esigere

CHARDASTES

1°: Contrastare elementi

2°: Rifocillare, *Potere curativo, Sonno ristoratore*

3°: Fertilità, *Rinvigorimento*

4°: Evoca rifugio, *Flagello del male, Richiamo dello spirito*

5°: Creazione minore

6°: Protezione elementale estesa

7°: *Interdizione della tomba, Soccorso*

CHIRONE

1°: Analizzare

2°: Charme animali, *Potere curativo, Sonno ristoratore*

3°: Metamorfofi animale, *Rinvigorimento*

4°: *Flagello del male, Richiamo dello spirito, Seconda vista*

5°: Comunione con la natura (D)

6°: Spezzare incantamento

7°: Semi miracolosi (D)

CLÉBARD

1°: Servitore invisibile

2°: Allarme magico

3°: Climatizzare ambiente

4°: *Difesa invalicabile, Evoca rifugio*

5°: Creazione minore

6°: Mano possente

7°: Esigere

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

COBERHAM

Nelle Cinque Contee i chierici di Coberham e degli altri Alti Eroi sono i Maestri Hin, che hanno una propria lista di incantesimi. Una minoranza di chierici di Coberham sono Bardi Sapianti con accesso al seguente incantesimo sostitutivo:

1°: *Cerimonia*

COCHERE

I chierici e i Cantori dell'Aria (Bardi Artisti o Sapianti) di Cochere hanno accesso agli incantesimi sotto elencati:

1°: Sonno

2°: Folata di vento, *Ispirazione poetica*

3°: Riparo sicuro

4°: Tromba d'aria

5°: Evoca elementali dell'aria, *Melodia di requiem*

6°: Controllare i venti

7°: Controllo del tempo atmosferico

CORVO

1°: Illusione minore

2°: Risata incontenibile

3°: *Fortuna minore**, *Ingrandire**, *Lamento dell'ubriaco*, *Scambio di incantesimi*

4°: Confusione

5°: Inganno

6°: *Aura di imprevedibilità*, *Fuorviare*

7°: *Metamorfofi naturale*

CRAKKAK

1°: Lungavista

2°: *Furia*, *Gorgo marino*, *Nuotare**

3°: *Evocare turbini*, *Forma liquida*

4°: *Alghes in serpenti**, *Fame insaziabile*, *Localizzare creatura*

5°: *Forza taurina**

6°: *Gabbia di forza*

7°: *Furia marina**, *Pelle d'acciaio*

CRESTAGUZZA

1°: Oratoria

2°: *Fiamma liquida*, *Gorgo marino*, *Nuotare**

3°: *Contenitore magico**, *Evocare turbini*

4°: *Alghes in serpenti**, *Conversione magica*

5°: *Telepatia*

6°: *Controllare le correnti*

7°: *Creazione maggiore*, *Furia marina**

CRETIA

1°: *Mentire*

2°: *Aura d'ombra*, *Risata incontenibile*

3°: *Lamento dell'ubriaco*, *Scambio di incantesimi*, *Sfera di invisibilità*

4°: *Grido di guerra*, *Raffica di vento*

5°: *Inganno*

6°: *Fuorviare*, *Vessillo incantato*

7°: *Gemello d'ombra*, *Vittoria*

DANEL

1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, *Tosse spastica*

2°: *Sangue bollente*, *Tocco devastante*

3°: *Dolore mortale*, *Sfera entropica*

4°: *Influenza sacrilega*, *Raggio vampirico*

5°: *Strali entropici*, *Supplizio empatico*

6°: *Guscio entropico*, *Simbolo di dolore*, *Vendetta*

7°: *Lamento lugubre*, *Metamorfofi demoniaca*

DEMOGORGONE

1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Charme persone*

2°: *Sangue bollente*, *Tocco devastante*

3°: *Distuggere non-morti**, *Sfera entropica*

4°: *Influenza sacrilega*, *Possessione delle spoglie*

5°: *Creare zombi superiori*, *Giara magica*, *Strali entropici*, *Tocco immondo*

6°: *Evoca alleato non-morto*, *Guscio entropico*, *Orda scheletrica*, *Spaccaossa*, *Trappola spirituale*

7°: *Fusione necromantica*, *Metamorfofi demoniaca*, *Molteplicità necromantica*, *Transizione necromantica*

DIAMANTE

1°: *Lettura dei linguaggi*

2°: *Zona di verità*

3°: *Lingue*, *Scaglie di drago*

4°: *Flagello del male*, *Runa di guardia*, *Sacro soffio*

5°: *Aura draconica*, *Fiamma purificatrice*

6°: *Controllare draghi*

7°: *Conoscenza*

DIULANNA

1°: *Lungopasso*

2°: *Verità del sangue*

3°: *Audacia*, *Riflessi fulminei*

4°: *Flagello del male*, *Localizzare creatura*

5°: *Penetrare le difese*

6°: *Globo di invulnerabilità*

7°: *Esigere*

DJAEA

Tutti i chierici di Djaea sono druidi e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

DODICI OSSERVATORI

1°: *Prestidigitazione*

2°: *Capacità temporanea*

3°: *Lingue*

4°: *Evoca rifugio*

5°: *Creazione minore*

6°: *Legno pietrificato*

7°: *Creare ferro*

EIRYNDUL

I chierici di Eiryndul sono i Custodi del Fiore. Si tratta di elfi maghi illusionisti della tradizione Elfica ancestrale che, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia divina per livello (v. lista sottostante). Nel caso in cui la comunità non possieda un Fiore o veneri Eiryndul con altri nomi, il sacerdote è un illusionista a cui Eiryndul concede di memorizzare le magie sotto indicate in aggiunta a quelle arcane.

1°: *Servo animale (D)*

2°: *Oscurare* (D)*

3°: *Consacrare**

4°: *Forma vegetale (D)*

5°: *Neutralizza veleno**

6°: *Sciame d'insetti (D)*

7°: *Comunione divina*

8°: *Guarigione**

9°: *Metamorfofi arborea (D)*

FAUNUS

Tutti i chierici di Faunus sono Bardi Artisti con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi:

3°: *Cornucopia*, *Crescita animale** (sostituisce *glifo di interdizione*), *Idillio amoroso*, *Lamento dell'ubriaco*

4°: *Bastoni in serpenti** (sostituisce *animazione dei morti*)

5°: *Melodia di requiem*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

FINDEL

- 1°: Oratoria
- 2°: Allarme magico
- 3°: Custode vigile
- 4°: *Difesa invalicabile*, Evoca rifugio
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Rifugio dimensionale*

FORSETTA

- 1°: Intuizione
- 2°: Zona di verità
- 3°: *Onestà*, Visione della morte
- 4°: *Difesa invalicabile*, Eroismo, *Flagello del male*
- 5°: Muro di pietra
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: Specchio del passato

FREY

La lista dei chierici di Frey comprende tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello; per questo, i suoi chierici non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 4°: *Flagello del male*, *Grido di guerra*
- 6°: *Vessillo incantato*

FREYJA

La lista dei chierici di Freyja comprende tutti gli incantesimi druidici di 1° e 2° livello; per questo, i suoi chierici non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi nei livelli superiori.

- 3°: *Fascino*, *Idillio amoroso*
- 4°: *Flagello del male*, *Grido di guerra*
- 6°: *Vessillo incantato*

FUGIT

- 1°: Esitazione
- 2°: *Sigillo della memoria**, *Trappola temporale*, Visioni della memoria
- 3°: *Ritardo temporale*, Velocità*
- 4°: Scrutare
- 5°: Déjà-vu
- 6°: *Accelerazione della magia*, Alterare la memoria, *Dislocazione temporale*
- 7°: *Barriera temporale*, Specchio del passato

GARAL GLITTERLODE

- 1°: *Cerimonia*, Prestidigitazione
- 2°: Capacità temporanea
- 3°: Contenitore magico*
- 4°: *Flagello del male*, Magnetismo, *Tecnomanzia*
- 5°: *Colpo devastante*, Creazione minore
- 6°: Muro di ferro
- 7°: Pelle d'acciaio

GENERALE ETERNO

- 1°: Spinta possente
- 2°: *Arma magica*, Scudo deflettente
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: Eroismo, *Grido di guerra*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada, *Vittoria*

GORM

- 1°: Stretta folgorante
- 2°: *Arma magica*, Guardia notturna
- 3°: Fulmine magico
- 4°: *Grido di guerra*, Respingi fulmini
- 5°: Scarica di fulmini
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Catena di fulmini, *Signore delle tempeste*, *Vittoria*

GORRZIOK

- 1°: Esplosione elementale
- 2°: *Fiamma liquida*, *Gorgo marino*, Nuotare*
- 3°: *Evocare turbini*, Fulmine magico
- 4°: *Alghe in serpenti**
- 5°: Frantumare
- 6°: Controllare le correnti
- 7°: Controllo del tempo atmosferico, *Furia marina**, *Signore delle tempeste*

GRANDE DRAGO

- 1°: Analizzare
- 2°: ESP
- 3°: *Scaglie di drago*, Spiare
- 4°: Autometamorfosi, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura draconica*, Telepatia
- 6°: Controllare draghi
- 7°: Respingi incantesimi

GUIDAREZZO

Tutti i chierici di Guidarezzo sono Bardi Artisti.

- 5°: *Melodia di requiem*

HALAV

- 1°: Arma ritornante
- 2°: *Arma magica*, Colpo sicuro
- 3°: Protezione da proiettili normali
- 4°: Eroismo, *Grido di guerra*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Mano possente, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada, *Vittoria*

HARROW

- 1°: Camuffamento
- 2°: Creazione spettrale
- 3°: Allucinazione mortale, *Lamento dell'ubriaco*
- 4°: Invisibilità migliorata
- 5°: Sogno*
- 6°: Fuorviare
- 7°: Incubo illusorio

HATTANI ARTIGLIO-DI-PIETRA

- 1°: Arma ritornante, *Attribuzione del totem*
- 2°: *Colori di caccia*, *Evoca totem*, *Localizzare il totem*, Mani di pietra
- 3°: *Audacia*, *Colori di guerra*, Custode vigile, *Legame totemico*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Flagello del male*, *Grido di guerra*, Mano interposta
- 5°: *Colpo devastante*, Forza taurina*
- 6°: *Controllo del totem*, Mano possente
- 7°: Soccorso

HEL

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, Tocco del ghoul, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Aura d'ombra*, *Porta d'ombra*, Raggio di indebolimento, *Sangue bollente*
- 3°: *Evoca ombre*, *Manto d'ombra*, Rubare il respiro, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: Forma glaciale, *Influenza sacrilega*, *Ipotermia*
- 5°: *Creare zombi superiori*, *Strali entropici*, Supplizio empatico, *Tormenta gelida*
- 6°: *Evoca alleato non-morto*, *Guscio entropico*, Sfera raggelante, *Trappola spirituale*
- 7°: Fusione necromantica, *Metamorfosi demoniaca*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

HIRCISMUS

- 1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Ferita sanguinante, Stretta folgorante*
- 2°: *Sangue bollente, Tocco devastante*
- 3°: *Dolore mortale, Sete di sangue, Sfera entropica*
- 4°: *Forma bestiale, Influenza sacrilega*
- 5°: *Strali entropici, Supplizio empatico*
- 6°: *Guscio entropico, Simbolo di dolore*
- 7°: *Metamorfosi demoniaca, Parola incapacitante*

HYMIR

- 1°: Galleggiare
- 2°: *Fiamma liquida, Gorgo marino, Nuotare**
- 3°: *Cornucopia, Evocare turbini, Lamento dell'ubriaco, Respirare elemento*
- 4°: *Alghe in serpenti*, Flagello del male, Trasmutazione acqua*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Controllare i liquidi
- 7°: Conoscenza, *Furia marina**

IDRAOTE

- 1°: Ricercare informazioni
- 2°: *Capacità temporanea, Potere curativo, Sonno ristoratore*
- 3°: *Rinvigorimento, Trasmutare liquidi*
- 4°: Incantare oggetti
- 5°: Memoria
- 6°: Alterazione della magia
- 7°: Conoscenza

IDRIS

- 1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Mentire*
- 2°: *Sangue bollente, Soffio arcano*
- 3°: *Dolore mortale, Scaglie di drago, Sfera entropica*
- 4°: *Charme mostri, Influenza sacrilega, Sacro soffio*
- 5°: *Dominare persone, Strali entropici*
- 6°: *Controllare draghi, Guscio entropico, Trappola spirituale, Vendetta*
- 7°: *Lamento lugubre, Metamorfosi demoniaca*

ILIRIC

- 1°: *Charme persone*
- 2°: *Immagini illusorie*
- 3°: *Scambio di incantesimi, Spiare*
- 4°: *Incantare oggetti*
- 5°: *Intercetta incantesimi*
- 6°: *Accelerazione della magia, Spezzare incantamento*
- 7°: *Accumulatore magico*

ILMARINEN

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Arma magica, Capacità temporanea, Ispirazione poetica*
- 3°: *Riparo sicuro*
- 4°: *Flagello del male, Grido di guerra, Magnetismo, Tecnomanzia*
- 5°: *Colpo devastante, Creazione minore*
- 6°: *Duplicazione magica*, Vessillo incantato*
- 7°: *Creazione maggiore, Vittoria*

ILSUNDAL

I chierici di Ilsundal sono i Custodi dell'Albero della Vita. Si tratta di maghi elfi della Tradizione Elfica che però seguono la Via dell'Albero e non quella del Libro. Pertanto, in aggiunta agli incantesimi arcani conosciuti, hanno accesso anche ad una magia divina per livello (v. lista sottostante), che possono lanciare senza averla nel libro degli incantesimi. In casi particolari in cui la comunità non possiede un Albero della Vita o venera Ilsundal sotto altri nomi, il sacerdote è sempre un ma-

go della Tradizione Elfica, a cui Ilsundal concede in aggiunta agli incantesimi arcani due magie divine per livello.

- 1°: *Cerimonia, Predire il tempo (D)*
- 2°: *Cura ferite leggere, Purificare acqua e cibo*
- 3°: *Scalda metalli (D), Torci legno (D)*
- 4°: *Cura ferite gravi, Parlare con le piante (D)*
- 5°: *Forma vegetale (D), Passa pianta (D)*
- 6°: *Cura malattie, Sciame d'insetti (D)*
- 7°: *Comunione divina, Neutralizza veleno*
- 8°: *Guarigione, Trasporto naturale (D)*
- 9°: *Morte strisciante (D), Trasmutazione naturale (D)*

INFAUST

I sacerdoti di Infaust perseguono una filosofia di perfezionamento che li porta ad essere degli Asceti.

IXION

- 1°: Individuare non-morti
- 2°: *Fascio di luce, Raggio di sole*
- 3°: *Distruggere non-morti*
- 4°: *Attacco solare, Flagello del male, Grido di guerra, Purezza di spirito*
- 5°: *Blocca non-morti*
- 6°: *Lampo solare, Riposo eterno, Vessillo incantato*
- 7°: *Interdizione della tomba, Pietra del sole, Rifugio dimensionale*, Vittoria*

JAMMUDARU

- 1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Ferita sanguinante, Sussurro maledetto*
- 2°: *Pirocinesi, Sangue bollente*
- 3°: *Dolore mortale, Odio, Sete di sangue, Sfera entropica*
- 4°: *Influenza sacrilega, Terrori notturni*
- 5°: *Sogno*, Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico, Spaccaossa, Vendetta*
- 7°: *Incubo illusorio, Metamorfosi demoniaca*

KA

- 1°: *Contrastare elementi*
- 2°: *Barriera riflettente, Potere curativo, Sonno ristoratore,*
- 3°: *Custode vigile, Rinvigorimento*
- 4°: *Evoca rifugio, Flagello del male, Richiamo dello spirito*
- 5°: *Creazione minore, Pelle d'ambra*
- 6°: *Accelerazione della magia, Protezione elementale estesa*
- 7°: *Rifugio dimensionale*, Sfera di sicurezza*

KAGYAR

- 1°: *Cerimonia, Localizzare minerali*
- 2°: *Mani di pietra*
- 3°: *Fondersi con la pietra, Pugno di roccia*
- 4°: *Scolpire pietra*
- 5°: *Colpo devastante, Creazione minore*
- 6°: *Creare pietra*
- 7°: *Creare ferro*

KALLALA

- 1°: *Charme persone*
- 2°: *Estasi, Gorgo marino*
- 3°: *Evocare turbini, Fascino, Forma liquida*
- 4°: *Alghe in serpenti*, Charme mostri*
- 5°: *Nebbia mentale*
- 6°: *Suggestione di massa*
- 7°: *Esigere, Furia marina**

KARAASH

- 1°: *Proiettili magici*
- 2°: *Arma magica, Colpo sicuro, Furia*
- 3°: *Ingrandire*, Sete di sangue*
- 4°: *Forma bestiale, Grido di guerra*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

- 5°: Forza taurina*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada, *Vittoria*

KHORONUS

- 1°: *Genealogia*, Intuizione
- 2°: *Trappola temporale*, Visioni della memoria
- 3°: Lingue, *Ritardo temporale*
- 4°: Scrutare
- 5°: Memoria
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Dislocazione temporale*, Preservare
- 7°: *Barriera temporale*, Specchio del passato

KIRANJO

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Spinta possente
- 2°: *Furia*, *Sangue bollente*, Mani di pietra
- 3°: Dolore mortale, *Sfera entropica*
- 4°: Forma bestiale, *Influenza sacrilega*
- 5°: Forza taurina*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Spaccaossa
- 7°: *Metamorfofi demoniaca*, Pelle d'acciaio

KOROTIKU

- 1°: Movimenti del ragno
- 2°: *Aura d'ombra*, Mimetismo
- 3°: *Furtività*, *Metamorfofi aracnide*, Spiare
- 4°: *Flagello del male*, *Rocce in ragni**, Sesto senso
- 5°: Agilità felina*
- 6°: Fuorviare
- 7°: Gemello d'ombra

IKORRIGAN

Tutti i chierici dei Korrigan hanno accesso a *Flagello del male* al 4° livello al posto di *Animazione dei morti*.

I chierici politeisti che venerano i Korrigan accedono agli incantesimi druidici di 1° e 2° livello oltre a quelli clericali, e per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi.

I chierici specialisti ottengono invece solo tre incantesimi aggiuntivi, diversi in base al Korrigan venerato:

Cacciatore Silente: Verità del sangue (2°), Localizzare creatura (4°), Traccia di fuoco (5°)

Campione Indomito: Arma potenziata (3°), Aura difensiva (4°), Forza taurina* (5°); o sono Bardi Eroi

Custode delle Anime: Visione della morte (3°), Vincolo spirituale (4°), Giara magica (5°)

Divino Cantore: sono tutti Bardi Artisti

Fanciulla di Primavera: Charme mostri (4°), Globo d'invulnerabilità (6°), Legame vitale (D7°)

Maestra del Sapere: ESP (2°), Scrutare (4°), Conoscenza (7°), oppure sono Bardi Sapienti

Saggia Guaritrice: Rifocillare (2°), Protezione elementale estesa (6°), Semi miracolosi (D7°)

Veggente dei Sogni: Seconda vista (4°), Sogno* (5°), Specchio del passato (7°)

Vergine dell'Abbondanza: Fertilità (3°), Manipolazione vegetale (4°), Charme piante (6°)

KORYIS

I sacerdoti di Koryis perseguono una filosofia di perfezionamento che li porta ad essere degli Asceti.

- 1°: Amicizia (S)
- 2°: *Potere curativo*, Zona di verità
- 3°: *Calmare emozioni*, Lingue
- 4°: Controllare emozioni, *Flagello del male*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Mano possente
- 7°: Rifugio dimensionale*, *Sfera di sicurezza*

KURTULMAK

- 1°: Nascondere tracce
- 2°: *Arma magica*, *Aura d'ombra*, Mimetismo
- 3°: Trappola di fuoco
- 4°: *Grido di guerra*, Terreno illusorio
- 5°: Dardo fatale
- 6°: Fuorviare, *Vessillo incantato*
- 7°: Invisibilità di massa, *Vittoria*

KYTHRIA

- 1°: Amicizia (S)
- 2°: Estasi
- 3°: *Fascino*, *Idillio amoroso*, Suggestione
- 4°: Charme mostri
- 5°: Comando inconscio
- 6°: Amante fantasma
- 7°: Esigere

LIENA

- 1°: *Genealogia*, Scudo magico
- 2°: Guardia notturna
- 3°: Riflessi fulminei
- 4°: *Difesa invalicabile*, Eroismo, *Grido di guerra*
- 5°: Fuoco d'assedio
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*
- 7°: Spada, *Vittoria*

LOKENA

- 1°: Proiettili magici
- 2°: Capacità temporanea
- 3°: Spiare
- 4°: Abilità eccezionale, *Grido di guerra*
- 5°: Penetrare le difese
- 6°: *Accelerazione della magia*, Spezzare incantamento, *Vessillo incantato*
- 7°: Conoscenza, *Vittoria*

LOKI

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, Mentire
- 2°: *Sangue bollente*, Sfera incendiaria
- 3°: *Sfera entropica*, Suggestione
- 4°: *Colpo di calore*, Confusione, *Influenza sacrilega*
- 5°: Inganno, *Legame spirituale*, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Olografia
- 7°: *Metamorfofi demoniaca*, Velo

LORNASEN

Tutti i chierici di Lornasen sono druidi silvani e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

LOUP

- 1°: Simbolo di svenimento
- 2°: *Furia*, Guardia notturna
- 3°: Dolore mortale
- 4°: *Fame insaziabile*, Forma bestiale
- 5°: *Melodia di requiem*, Oblio
- 6°: Sfera raggelante
- 7°: Lamento lugubre

MAAT

- 1°: Oratoria
- 2°: Zona di verità
- 3°: Distruggere non-morti, *Onestà*
- 4°: Eroismo, *Flagello del male*, *Purezza di spirito*
- 5°: Forza taurina*
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: *Interdizione della tomba*, Pelle d'acciaio

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

MACROBLAN

- 1°: Mentire
- 2°: Chiavistello magico
- 3°: Lingue
- 4°: Conversione magica
- 5°: Creazione minore
- 6°: Suggestione di massa
- 7°: Evoca oggetti

MADARUA

- 1°: Lancia di spine (D)
- 2°: Colpo sicuro
- 3°: *Audacia*, Fertilità*
- 4°: *Flagello del male*, Manipolazione vegetale
- 5°: Aura di sicurezza
- 6°: Arma mortale
- 7°: Semi miracolosi (D)

MAHMATTI ALCE-CHE-CORRE

I chierici di Mahmatti sono tutti druidi che hanno accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi:

- 1°: *Attribuzione del totem*
- 3°: *Legame totemico*
- 5°: *Cancello di fuoco*
- 6°: *Controllo del totem*

MALAFOR

- 1°: Localizzare specie
- 2°: *Gorgo marino*, Nuotare*
- 3°: *Evocare turbini*, Metamorfofi animale
- 4°: *Alghie in serpenti**, Barriera naturale, *Flagello del male*
- 5°: Comunione con la natura (D)
- 6°: Controllare le correnti
- 7°: *Furia marina**, Metamorfofi naturale

MALINOIS

- 1°: Localizzare specie
- 2°: Verità del sangue
- 3°: Incantare dardi
- 4°: *Flagello del male*, *Grido di guerra*, Individuare mutaforma
- 5°: *Evoca conciapelli*, Trasformazione forzata
- 6°: Gabbia di forza, *Occhio d'aquila*
- 7°: Spada, *Vittoria*

MARWDYN

- 1°: *Armatura d'ossa*, Simbolo di debolezza
- 2°: Cadavere ambulante
- 3°: Distruggere non-morti*, *Tetro mietitore*
- 4°: Possessione delle spoglie
- 5°: *Melodia di requiem*, Metamorfofi necromantica
- 6°: Creare non-morti, *Evoca alleato non-morto*, *Orda scheletrica*, *Trappola spirituale*
- 7°: Fusione necromantica, *Molteplicità necromantica*, *Trasmissione necromantica*

MASAUWU

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, Charme persone
- 2°: ESP, *Sangue bollente*
- 3°: *Furtività*, *Sfera entropica*, Spiare
- 4°: *Bacio della notte*, Charme mostri, *Influenza sacrilega*
- 5°: Comando inconscio, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Suggestione di massa
- 7°: Gemello d'ombra, *Metamorfofi demoniaca*

MÂTIN

- 1°: Lungavista
- 2°: Vedere l'invisibile
- 3°: Custode vigile

- 4°: *Difesa invalicabile*, *Flagello del male*, Runa di guardia
- 5°: *Colpo devastante*, Tempra ferrea*
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*
- 7°: Barriera dimensionale, *Sfera di sicurezza*

MAZIKEEN

- 1°: Analizzare
- 2°: Localizzare oggetti
- 3°: Concentrazione
- 4°: Incantare oggetti
- 5°: Memoria
- 6°: Alterazione della magia
- 7°: Trasferire incantamento

MEALIDEN

- 1°: *Cerimonia*, Dardo infallibile
- 2°: Allarme magico, *Arco di fuoco*
- 3°: Incantare dardi, *Scambio di incantesimi*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Flagello del male*, *Freccia letale di Mealiden*, Gittata eccezionale, *Grido di guerra*
- 5°: Agilità felina*
- 6°: *Occhio d'aquila*, Sentiero dell'arcobaleno, *Vessillo incantato*
- 7°: Accumulatore magico, *Sfera di sicurezza*, *Vittoria*

MINROTH

- 1°: Oratoria
- 2°: Localizzare oggetti
- 3°: Lingue
- 4°: *Attesa fiduciosa*, Conversione magica, *Difesa invalicabile*, *Flagello del male*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Controllare i venti
- 7°: *Furia marina**, Vascello incantato

MRIKITAT

- 1°: Mentire
- 2°: *Aura d'ombra*, Scassinare
- 3°: Forma gassosa
- 4°: *Bacio della notte*, Invisibilità migliorata, *Licantropia*
- 5°: *Creare licantropi*, Inganno
- 6°: Trasformazione
- 7°: Velo

N'GRATH

- 1°: Proiettili magici
- 2°: Mani di pietra
- 3°: *Fondersi con la pietra*, Pugno di roccia
- 4°: Fauci della terra
- 5°: Muro di pietra
- 6°: Terre mobili
- 7°: Trasporto via roccia

NINFANGLE

- 1°: Lungopasso
- 2°: *Arma magica*, Colpo sicuro
- 3°: Arma potenziata, *Audacia*
- 4°: *Grido di guerra*, Localizzare creatura
- 5°: Agilità felina*
- 6°: Arma mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Teletrasporto superiore

NINSUN

- I chierici di Ninsun possono selezionare sette incantesimi druidici prefissati (uno per ogni livello di potere) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi; per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi.
- 2°: *Sigillo della memoria**
 - 4°: *Flagello del male*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

NOB NAR

Nelle Cinque Contee i chierici di Nob Nar e degli altri Alti Eroi sono i Maestri Hin, che hanno una propria lista di incantesimi. Una minoranza di chierici di Nob Nar sono Bardi Eroi con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi:

- 1°: *Cerimonia*
- 2°: *Ispirazione poetica*
- 3°: *Audacia*
- 4°: *Flagello del male*

NOUMENA

- 1°: Ricercare informazioni
- 2°: ESP, *Sigillo della memoria**
- 3°: *Comunicazione*, *Lingue*
- 4°: *Scrutare*
- 5°: *Memoria*
- 6°: *Vista arcana*
- 7°: *Conoscenza*

NYX

Nota: Gli incantesimi arcani che creano non-morti sono sempre di un livello inferiore per i sacerdoti di Nyx.

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Cadavere ambulante (2°)*, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Aura d'ombra*, *Indebolire non-morti**, *Porta d'ombra*, *Sangue bollente*
- 3°: *Evoca ombre*, *Manto d'ombra*, *Morso del vampiro*, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Bacio della notte*, *Influenza sacrilega*, *Possessione delle spoglie*
- 5°: *Creare non-morti (6°)*, *Creare zombi superiori*, *Melodia di requiem*, *Strali entropici*
- 6°: *Evoca alleato non-morto*, *Guscio entropico*, *Orda scheletrica*, *Servigio mortale*
- 7°: *Creare non-morti superiori (8°)*, *Eclissi*, *Metamorfosi demoniaca*, *Molteplicità necromantica*, *Transizione necromantica*

ODINO

- 1°: *Genealogia*, *Lettura dei linguaggi*
- 2°: *Folata di vento*
- 3°: *Evocare fulmini (D - sostituisce Riposo inviolato)*, *Volare*
- 4°: *Flagello del male*, *Tromba d'aria*
- 5°: *Tempra ferrea**
- 6°: *Controllare i venti*
- 7°: *Conoscenza*, *Signore delle tempeste*

OLEYAN

Data la sua situazione attuale, Oleyan non è in grado di concedere incantesimi aggiuntivi ai suoi sacerdoti.

OPALE

- 1°: *Contrastare elementi*
- 2°: *Protezione mentale*
- 3°: *Rubare il respiro*, *Scaglie di drago*
- 4°: *Localizzare creatura*, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura draconica*, *Telecinesi*
- 6°: *Globo di invulnerabilità*, *Vendetta*
- 7°: *Esigere*

ORCUS

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, *Soffocare*
- 2°: *Pirocinesi*, *Sangue bollente*
- 3°: *Distuggere non-morti**, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Fame insaziabile*, *Influenza sacrilega*, *Licantropia*, *Raggio vampirico*
- 5°: *Colpo devastante*, *Creare licantropi*, *Legame spirituale*, *Strali entropici*, *Supplizio empatico*

- 6°: *Guscio entropico*, *Orda scheletrica*, *Spaccaossa*
- 7°: *Lamento lugubre*, *Metamorfosi demoniaca*, *Molteplicità necromantica*, *Transizione necromantica*

ORDANA

Tutti i chierici di Ordana sono druidi silvani e usano la lista di incantesimi della classe druidica.

PAARKUM

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Zona di verità*
- 3°: *Riparo sicuro*
- 4°: *Flagello del male*, *Purezza di spirito*, *Runa di guardia*
- 5°: *Tempra ferrea**
- 6°: *Fiamma di giustizia*
- 7°: *Soccorso*

PALARTARKAN

- 1°: *Caduta morbida*
- 2°: *Levitazione*
- 3°: *Volare*
- 4°: *Tromba d'aria*
- 5°: *Evoca elementali dell'aria*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: *Controllo della gravità*

PALSON

- 1°: *Oratoria*
- 2°: *Capacità temporanea*, *Ispirazione poetica*
- 3°: *Travestimento*
- 4°: *Charme mostri*, *Flagello del male*
- 5°: *Creazione minore*, *Melodia di requiem*
- 6°: *Sentiero dell'arcobaleno*
- 7°: *Danza*

PATURA

- 1°: *Aiuto domestico*
- 2°: *Localizzare oggetti*
- 3°: *Climatizzare ambiente*
- 4°: *Evoca rifugio*, *Flagello del male*
- 5°: *Creazione minore*
- 6°: *Protezione elementale estesa*
- 7°: *Mente collettiva*

PERLA

- 1°: *Localizzare specie*
- 2°: *Porta d'ombra*, *Mimetismo*
- 3°: *Scaglie di drago*, *Spiare*
- 4°: *Mostro d'ombra*, *Sacro soffio*
- 5°: *Aura draconica*, *Dominare persone*
- 6°: *Controllare draghi*
- 7°: *Collare dell'asservimento*

PETRA

- 1°: *Scopri pericolo (D)*
- 2°: *Scudo deflettente*
- 3°: *Audacia*, *Custode vigile*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Grido di guerra*, *Runa di guardia*
- 5°: *Colpo devastante*, *Forza taurina**
- 6°: *Spezzare incantamento*, *Vessillo incantato*
- 7°: *Sfera di sicurezza*, *Soccorso*

PFLARR

- 1°: *Alterare scritti*, *Analizzare*
- 2°: *Allarme magico*
- 3°: *Scambio di incantesimi*, *Sigillo del serpente*
- 4°: *Difesa invalicabile*, *Occhio dello stregone*
- 5°: *Telepatia*
- 6°: *Accelerazione della magia*, *Barriera anti-magia*
- 7°: *Conoscenza*, *Interdizione della tomba*, *Sfera di sicurezza*

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

PHARAMOND

- 1°: Analizzare
- 2°: Invisibilità
- 3°: Concentrazione, *Scambio di incantesimi*
- 4°: Scrutare
- 5°: Memoria
- 6°: *Accelerazione della magia*, Globo di invulnerabilità
- 7°: Trasferire incantamento

PLASMATORE

- 1°: Amicizia (S)
- 2°: *Potere curativo*, Zona di verità
- 3°: *Calmare emozioni*, Custode vigile
- 4°: *Attesa fiduciosa*, *Flagello del male*, Runa di guardia
- 5°: Aura di sicurezza
- 6°: Fiamma di giustizia
- 7°: *Sfera di sicurezza*, Soccorso

POLUNIUS

- 1°: Colorare*
- 2°: Capacità temporanea, *Fiamma liquida*, *Gorgo marino*, *Modellare il corallo*
- 3°: *Evocare turbini*, Spiare
- 4°: *Alghe in serpenti**, Scolpire pietra
- 5°: Creazione minore
- 6°: Creare pietra
- 7°: *Furia marina**, Roccia

PROTIUS

Gli incantesimi *sostitutivi* sotto elencati sono utilizzati solo dai sacerdoti di Protius dei popoli sottomarini.

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: *Gorgo marino*, Nuotare*
- 3°: *Evocare turbini*, Forma liquida
- 4°: *Alghe in serpenti**, Muro d'acqua
- 5°: Evoca elementali dell'acqua
- 6°: Controllare i liquidi
- 7°: *Furia marina**, Vascello incantato

QYWATTZ

- 1°: Camuffamento
- 2°: ESP
- 3°: Lingue
- 4°: Invisibilità migliorata
- 5°: Telepatia
- 6°: Suggerimento di massa
- 7°: Esigere

RAD

I chierici di Rad conosciuti dai glantriani come Pastori di Rad appartengono alla sottoclasse arcana del Teurgo (v. *Classi di Mystara*), a cui però Rad non concede incantesimi aggiuntivi, ma dà la possibilità di sviluppare magie innate della lista comune dei chierici (v. capacità Dottrina Arcana del Teurgo).

RAFIEL

I chierici di Rafiel sono gli Sciamani Ombra, ed hanno una lista di incantesimi apposita (v. *Classi di Mystara*).

RAITH

- 1°: Stretta folgorante
- 2°: Zona di verità
- 3°: *Onestà*, Visione della morte
- 4°: *Flagello del male*, Seconda vista
- 5°: Telepatia
- 6°: Fiamma di giustizia, *Vendetta*
- 7°: Esigere

RALON

- 1°: Aiuto domestico
- 2°: Allarme magico, *Potere curativo*, *Sonno ristoratore*
- 3°: *Cornucopia*, Fertilità
- 4°: Evoca rifugio, *Flagello del male*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Protezione elementale estesa
- 7°: Semi miracolosi (D)

RANIVORUS

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, Soffocare
- 2°: *Sangue bollente*, Tocco devastante
- 3°: Dolore mortale, *Odio*, *Sfera entropica*
- 4°: Confusione, *Influenza sacrilega*
- 5°: Demenza precoce, *Strali entropici*
- 6°: *Guscio entropico*, Regressione mentale
- 7°: Incubo illusorio, *Metamorfosi demoniaca*

RATHANOS

- 1°: Mani brucianti
- 2°: Sfera incendiaria
- 3°: Palla di fuoco
- 4°: *Colpo di calore*, Forma fiammeggiante
- 5°: *Creare bestia infuocata*, Evoca elementali del fuoco
- 6°: Tentacolo infuocato
- 7°: *Pietra del sole*, Ragnatela infiammante

RAZUD

- 1°: Contrastare elementi
- 2°: *Arma magica*, Protezione mentale
- 3°: *Audacia*, Concentrazione, *Scambio di incantesimi*
- 4°: Aura difensiva, *Flagello del male*
- 5°: *Colpo devastante*, Intercetta incantesimi
- 6°: Spezzare incantamento
- 7°: Respingi incantesimi

RU Aidhri Hawkbane

- 1°: Dardo infallibile
- 2°: Allarme magico, *Arco di fuoco*
- 3°: Munizioni inesauribili
- 4°: *Attesa fiduciosa*, Individuare mutaforma
- 5°: *Evoca conciapelli*, Trasformazione forzata
- 6°: Gabbia di forza, *Occhio d'aquila*
- 7°: Collare dell'asservimento

SAASSKAS

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, Tocco del ghoull
- 2°: Nuotare*, *Gorgo marino*, *Sangue bollente*
- 3°: Distruggere non-morti*, *Sfera entropica*
- 4°: *Alghe in serpenti**, *Influenza sacrilega*, Possessione delle spoglie
- 5°: Aura spettrale, *Legame spirituale*, *Strali entropici*
- 6°: Controllare le correnti, *Guscio entropico*
- 7°: *Furia marina**, Lamento lugubre, *Metamorfosi demoniaca*, *Vittoria*

SATURNIUS

- 1°: Equilibrio marinaro*
- 2°: Protezione mentale
- 3°: Velocità*
- 4°: Evoca rifugio, *Flagello del male*
- 5°: Creazione minore
- 6°: Spezzare incantamento
- 7°: *Furia marina**, Vascello incantato

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

SIGNORE ELEMENTALE DELL'ACQUA (HYDROS)

I chierici del Signore dell'Acqua possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale dell'Acqua (uno per ogni livello di potere – v. Capitolo I per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Lancia di ghiaccio (sost. Animazione dei morti)
7°: Calmare le acque* (sost. Terremoto)

SIGNORE ELEMENTALE DELL'ARIA (AERES)

I chierici del Signore dell'Aria possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale dell'Aria (uno per ogni livello di potere – v. Capitolo I per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Tromba d'aria (sost. Animazione dei morti)
7°: Controllo del tempo atmosferico (sost. Terremoto)

SIGNORE ELEMENTALE DEL FUOCO (IGNYS)

I chierici del Signore del Fuoco possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale del Fuoco (uno per ogni livello di potere – v. Capitolo I per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia ci sono due incantesimi sostitutivi nella lista:
4°: Strali infuocati (sost. Animazione dei morti)
7°: Ragnatela infiammante (sost. Terremoto)

SIGNORE ELEMENTALE DELLA TERRA (TELLUS)

I chierici del Signore della Terra possono selezionare sette incantesimi della scuola elementale della Terra (uno per ogni livello di potere – v. Capitolo I per la lista di incantesimi degli Elementalisti) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi. Tuttavia c'è un incantesimo sostitutivo nella lista:
4°: Fauci della terra (sost. Animazione dei morti)

SIMURGH

1°: Contrastare elementi
2°: Allarme magico, *Potere curativo, Sonno ristoratore*
3°: Custode vigile, *Ritardo temporale*
4°: *Flagello del male*, Mano interposta
5°: Teletrasporto
6°: *Accelerazione della magia, Dislocazione temporale*, Richiamo telepatico
7°: *Barriera temporale*, Soccorso

SINBAD

1°: Bussola
2°: Nuotare*
3°: *Audacia, Scambio di incantesimi*, Volare
4°: Eroismo, *Flagello del male*
5°: Veicolo incantato
6°: Sentiero dell'arcobaleno
7°: *Furia marina**, Teletrasporto superiore

SKULD

1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone*, Lungavista
2°: Morte apparente, *Sangue bollente*
3°: Presagio, *Sfera entropica, Tetra mietitore*
4°: *Influenza sacrilega*, Occhi del morto
5°: Déjà-vu, *Melodia di requiem, Strali entropici*
6°: *Guscio entropico*, Sguardo maledetto
7°: Conoscenza, *Metamorfosi demoniaca*

SLIZZARK

1°: Charme persone
2°: Charme animali, *Fiamma liquida, Gorgo marino*
3°: *Evocare turbini*, Suggestione
4°: *Alghe in serpenti**, Charme mostri
5°: Dominare persone
6°: Suggestione di massa, *Trappola spirituale*
7°: Collare dell'asservimento, *Furia marina**

SOUBRETTE

Tutti i chierici di Soubrette sono Bardi Artisti con accesso ai seguenti incantesimi sostitutivi:
2°: *Ispirazione poetica*
3°: *Fascino*

SSU-MA

1°: *Alterare scritti, Genealogia*, Ricercare informazioni
2°: *Sigillo della memoria**, Visioni della memoria
3°: *Comunicazione*, Concentrazione
4°: Scrutare
5°: Memoria
6°: Alterare la memoria
7°: Conoscenza

STODOS

1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone*, Tocco del ghoul
2°: Raggio di indebolimento, *Sangue bollente*
3°: Bufera di neve (D), *Sfera entropica*
4°: *Influenza sacrilega, Ipotermia*, Muro di ghiaccio
5°: *Strali entropici, Tormenta gelida*, Trappola di ghiaccio
6°: *Guscio entropico*, Sfera raggelante
7°: Controllo del tempo atmosferico, *Metamorfosi demoniaca, Signore delle tempeste*

TAHKATI DOMA-TEMPESTE

1°: *Attribuzione del totem*, Stretta folgorante
2°: *Colori di caccia*, Colpo sicuro, *Evoca totem, Localizza totem*
3°: *Colori di guerra*, Evocare fulmini (D), *Legame totemico*
4°: Aura difensiva, *Grido di guerra, Tamburo del tuono*
5°: Forza taurina*
6°: *Controllo del totem*, Globo di invulnerabilità
7°: Pelle d'acciaio

TALITHA

1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone*, Camuffamento
2°: *Sangue bollente*, Scassinare
3°: *Furtività, Sfera entropica*, Suggestione
4°: Abilità rubata, *Bacio della notte, Influenza sacrilega*
5°: *Strali entropici*, Inganno
6°: *Guscio entropico*, Trasformazione
7°: Gemello d'ombra, *Metamorfosi demoniaca*

TARASTIA

1°: Lettura dei linguaggi
2°: Zona di verità
3°: *Onestà*, Visione della morte
4°: Vincolo spirituale
5°: Supplizio empatico
6°: Fiamma di giustizia, *Vendetta*
7°: Esigere

TAROYAS

1°: Oratoria
2°: Capacità temporanea
3°: Ingrandire*
4°: Controllare emozioni
5°: Dominare persone
6°: Mano possente
7°: Esigere

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

TERRA

I chierici di Terra possono selezionare sette incantesimi druidici (uno per ogni livello di potere) ed aggiungerli alla propria rosa di incantesimi. Per questo non beneficiano di altri incantesimi aggiuntivi.

3°: *Fondersi con la pietra, Smuovi sabbia*

4°: *Flagello del male, Tempesta di sabbia*

TERRENO

1°: Fossa intrappolante

2°: Mani di pietra

3°: *Fondersi con la pietra, Pugno di roccia*

4°: Passa roccia, *Tempesta di sabbia*

5°: Muro di pietra

6°: Terre mobili

7°: Trasporto via roccia

THANATOS

1°: *Armatura d'ossa, Artigli del demone, Ferita sanguinante, Guarigione necromantica*

2°: *Sangue bollente, Tocco devastante*

3°: Morso del vampiro, *Sfera entropica, Tetro mietitore*

4°: Freccia nera, *Influenza sacrilega*

5°: Aura spettrale, *Creare zombi superiori, Legame spirituale, Melodia di requiem, Strali entropici*

6°: *Evoca alleato non-morto, Guscio entropico, Orda scheletrica, Riposo eterno, Sguardo maledetto, Trappola spirituale*

7°: Lamento lugubre, *Metamorfosi demoniaca, Molteplicità necromantica, Oscura stretta di Thanatos, Transizione necromantica*

THOR

1°: Arma ritornante

2°: Colpo sicuro, *Furia, Pugno di Thor*

3°: *Audacia, Evocare fulmini (D - sostituisce Riposo inviolato), Rombo di tuono*

4°: Eroismo, *Flagello del male, Grido di guerra*

5°: *Colpo devastante, Scarica di fulmini*

6°: Mano possente, *Martello di Thor*

7°: Controllo del tempo atmosferico, *Signore delle tempeste, Vittoria*

TIRESIAS

1°: *Genealogia, Oratoria*

2°: Creazione spettrale, *Ispirazione poetica*

3°: Presagio

4°: *Attesa fiduciosa, Scrutare*

5°: *Melodia di requiem, Sogno**

6°: Vista arcana

7°: Specchio del passato

TOURLAIN

1°: Contrastare elementi

2°: Protezione mentale

3°: Riparo sicuro, *Scambio di incantesimi*

4°: Confusione, *Flagello del male*

5°: Pelle di pietra

6°: Fuorviare

7°: Velo

TURMIS

1°: Lungopasso*

2°: Smaterializzazione

3°: *Audacia, Forma gassosa, Furtività*

4°: *Bacio della notte, Distorsione, Flagello del male*

5°: Agilità felina*

6°: Evanescenza

7°: Gemello d'ombra

TYCHE

1°: Spruzzo colorato

2°: Immagini illusorie

3°: *Fortuna minore**, Riparo sicuro

4°: *Attesa fiduciosa, Confusione*

5°: Aura di sicurezza

6°: *Aura di imprevedibilità, Richiamo telepatico*

7°: Respingi incantesimi

URTSON

1°: Oratoria

2°: Zona di verità

3°: *Calmare emozioni, Lingue*

4°: Controllare emozioni, *Flagello del male*

5°: Telepatia

6°: Protezione elementale estesa

7°: Mente collettiva

USAMIGARAS

1°: Analizzare

2°: *Potere curativo, Scassinare, Sonno ristoratore*

3°: *Furtività, Spiare, Rin vigorimento, Scambio di incantesimi*

4°: *Bacio della notte, Invisibilità migliorata*

5°: Teletrasporto

6°: Fuorviare

7°: Copia incantesimo

UTNAPISHTIM

1°: Contrastare elementi

2°: Zona di verità

3°: Controllo della temperatura (D)

4°: Evoca rifugio

5°: Teletrasporto

6°: Fiamma di giustizia

7°: Rifugio dimensionale*

VALERIAS

1°: Charme persone

2°: Estasi

3°: *Fascino, Idillio amoroso, Lingue*

4°: Charme mostri, *Flagello del male*

5°: Creazione minore

6°: Amante fantasma

7°: Soccorso

VANYA

1°: Spinta possente

2°: *Arma magica, Scudo deflettente*

3°: *Audacia, Riflessi fulminei*

4°: Abilità eccezionale, *Grido di guerra*

5°: Fuoco d'assedio

6°: Globo di invulnerabilità, *Vessillo incantato*

7°: Spada, *Vittoria*

WAYLAND

1°: Localizzare minerali

2°: *Arma magica, Scalda metalli (D)*

3°: Protezione da proiettili normali

4°: Incantare oggetti, *Tecnomanzia*

5°: *Colpo devastante, Tempra ferrea**

6°: Duplicazione magica*

7°: Creare ferro

APPENDICE I: INCANTESIMI AGGIUNTIVI DEI CHIERICI SPECIALISTI

WOGAR

- 1°: Nascondere tracce
- 2°: *Arma magica*, Evoca alleato animale
- 3°: Metamorfofi animale, *Sete di sangue*
- 4°: *Fame insaziabile*, Forma bestiale, *Grido di guerra*, *Licantropia*
- 5°: *Creare licantropi*, Fuoco d'assedio
- 6°: Convocare*, *Vessillo incantato*
- 7°: Invisibilità di massa, *Vittoria*

YAGRAI

- 1°: *Armatura d'ossa*, *Artigli del demone*, *Ferita sanguinante*, Soffocare
- 2°: Indebolire non-morti*, *Sangue bollente*
- 3°: Morso del vampiro, *Sete di sangue*, *Sfera entropica*, *Tetro mietitore*
- 4°: *Influenza sacrilega*, Possessione delle spoglie
- 5°: *Legame spirituale*, *Melodia di requiem*, *Oblivio*, *Strali entropici*
- 6°: Globo di invulnerabilità, *Guscio entropico*, *Orda scheletrica*
- 7°: Lamento lugubre, *Metamorfofi demoniaca*

YAV

- 1°: *Genealogia*, Lungavista
- 2°: ESP, *Trappola temporale*
- 3°: *Ritardo temporale*, Visione della morte
- 4°: *Attesa fiduciosa*, Scrutare
- 5°: Déjà-vu
- 6°: *Dislocazione temporale*, Vista arcana
- 7°: *Barriera temporale*, Conoscenza

ZALAJ

- 1°: Fluttuare
- 2°: Folata di vento
- 3°: Volare
- 4°: Scrutare
- 5°: *Colpo devastante*, Controllare giganti
- 6°: Spezzare incantamento
- 7°: Controllo della gravità

ZIRCHEV

- 1°: Servo animale (D)
- 2°: Evoca alleato animale
- 3°: Crescita animale* (D), *Scambio di incantesimi*
- 4°: Barriera naturale (A)
- 5°: *Creare licantropi*, Stagioni della vita (D)
- 6°: Vista arcana
- 7°: Metamorfofi naturale

ZUGZUL

- 1°: Mani brucianti, *Trappola d'ombra*
- 2°: *Arma magica*, *Aura d'ombra*, Occhi di bragia
- 3°: Arma potenziata, *Evoca ombre*
- 4°: *Colpo di calore*, *Grido di guerra*, Muro di fuoco
- 5°: Metamorfofi necromantica
- 6°: Servizio mortale, *Vessillo incantato*
- 7°: Esigere, *Vittoria*